



La Famiglia



Da 2 a 4 Giocatori

Da 14 anni in su

Durata 45 minuti

Le ultime da New York City

New York. Nuove sparatorie sulle strade del Bronx. Stavolta sono 5 le vittime di questa guerra tra clan malavitosi. Gli investigatori sono sulle tracce dei responsabili della rappresaglia. Prosegue senza tregua la faida che ormai da mesi le famiglie malavitose della città portano avanti nella Grande Mela e ieri, 1 aprile 1937, si è compiuta l'ennesima strage. Le vittime, in maggioranza di origini italiane e pregiudicate per

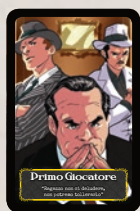
crimini minori, si trovavano in quello che la Polizia sospetta essere uno dei covi del Clan Mazzantello.

Duro il sindaco Say che dopo la strage ha dichiarato: "Non possiamo tollerare ulteriori spargimenti di sangue, è tempo di usare il pugno di ferro. Il Capo della Polizia condurrà nei prossimi giorni una serie di retate in quelli che ritiene siano i covi di questa feccia. Se vogliono la guerra, guerra avranno."

Scopo del Gioco

La Famiglia è un gioco di carte in cui vestirete i panni dei capi di una delle famiglie mafiose della New York anni '40. Il Boss è ormai prossimo al ritiro e girano voci che entro alcuni mesi nominerà il proprio successore. Il vostro compito è quello di arruolare nuovi membri della Famiglia e di piazzarli nei vostri Covi, così da accumulare Punti Rispetto (PR) e nel frattempo mettere i bastoni tra le ruote ai vostri fratelli di sangue.

Contenuto



1 carta

Primo Giocatore



8 carte

Pizzino



1 carta Retata



45 carte

Famiglia



1 Plancia
Segnapunti



8 Cubetti
Colorati

Preparazione

- 1 Scegliete 2 Cubetti Colorati che vi rappresentino e posizionateli sulle caselle 0, una per le decine e una per le unità, della Plancia Segnapunti.
- 2 Consegnate la carta Primo Giocatore a chi più recentemente ha ricevuto un favore personale.
- 3 Prendete la carta Retata e mettetela da parte. Mescolate le carte Famiglia, prendetene 5 e mischiatele con la carta Retata. Posizionate poi questo piccolo mazzo sotto al resto delle carte Famiglia, componendo così il mazzo di gioco. Posizionalo al centro del tavolo.
- 4 Rivelate le prime 3 carte del mazzo di gioco e posizionatele scoperte di fianco ad esso. Questa zona del tavolo rappresenta la Strada in cui poter reclutare i Personaggi.
- 5 Distribuite a ciascun Giocatore 3 carte Famiglia coperte, a partire dal Primo Giocatore e proseguendo in senso orario.
- 6 Dividete le carte Pizzino in due mazzi (Prima della Retata e Dopo la Retata). Mescolate i due mazzi separatamente. Rimuovete 1 carta da ciascuno dei due mazzi e mettetela nella scatola del gioco, senza guardarla. Queste due carte non saranno utilizzate. Rivelate la prima carta di ciascuno dei due mazzi. Questi saranno gli obiettivi da raggiungere alla fine del Round per ottenere PR extra.



Informazioni importanti prima di procedere con il regolamento



Le carte Famiglia

- 1 Punti Rispetto (PR).
- 2 Livello di Indagine.
- 3 Titolo e effetto della carta.
- 4 Colori delle carte Famiglia ammessi al posizionamento sopra questo Personaggio. Es. sopra questa carta è possibile posizionare solo carte Blu o Gialle.

I Covi della Famiglia

Ciascun Giocatore ha davanti a sé due aree di gioco separate chiamate Covi. Quando una carta Famiglia viene posizionata in uno dei due Covi, deve essere sovrapposta all'ultima carta posizionata nel Covo, mantenendo visibili i PR e il Livello di Indagine della carta precedente. Ogni Giocatore potrà avere davanti a sé al massimo due catene di carte, una per ciascun Covo.

A destra un esempio dei due Covi di un Giocatore.

Covo 1



Covo 2



Svolgimento della Partita

La Partita è composta da 3 Round di gioco, nel corso dei quali i Giocatori effettuano a turno una serie di azioni. Al termine dei 3 Round, il Giocatore con il maggior numero di Punti Rispetto (PR) verrà proclamato vincitore.

1. Risoluzione delle Azioni

Nel corso di ogni Round di gioco, partendo dal Primo Giocatore e proseguendo in senso orario, ogni Giocatore effettua in ordine le seguenti azioni:

1. Posiziona una delle carte Famiglia che ha in mano su uno dei suoi Covi e ne risolve l'effetto dove presente. È possibile posizionare una carta Famiglia di un certo colore in uno dei propri Covi solamente se:
 - il Covo è vuoto oppure
 - la carta Famiglia precedente nello stesso Covo ammette il colore della carta che si intende posizionare.Nell'eventualità che il Giocatore non abbia carte posizionabili nei due Covi, può scartare una carta e passare al punto successivo.
2. Prende una carta Famiglia tra quelle disponibili in Strada, rivela una carta dal mazzo di gioco e la posiziona al posto della carta appena presa.
3. Passa il turno al Giocatore successivo.

Il Round di gioco termina non appena uno dei Giocatori rivela la carta Retata e si procede come indicato nei punti seguenti.

2. Prima della Retata

Prima di risolvere l'effetto della carta Retata, i Giocatori controllano chi tra loro è riuscito a portare a termine l'obiettivo indicato nel Pizzino Prima della Retata. Il vincitore della missione segna i PR così ottenuti sulla Plancia Segnapunti spostando i Cubetti del suo colore. In caso di parità tra 2 o più Giocatori, i PR del Pizzino Prima della Retata vengono assegnati ugualmente a tutti i Giocatori che soddisfano la condizione del Pizzino. Ora risolvete la Retata.

3. La Retata

La carta Retata indica che un Covo di ciascun Giocatore è stato trovato dalla Polizia e le carte Famiglia al suo interno vengono arrestate. Per risolvere l'effetto di questa carta, ogni Giocatore determina il Livello di Indagine di ciascuno dei suoi Covi contando i relativi simboli presenti sulle carte Famiglia. Dopodiché scarta tutte le carte dal Covo che ha il Livello di Indagine complessivo più alto e aggiunge sulla Plancia Segnapunti i PR del Covo rimasto. Se prima della Retata un Giocatore possiede carte in un solo Covo, queste vengono scartate. Non è possibile andare sotto 0 sul Segnapunti. Il Covo salvo resta di fronte al Giocatore anche per il Round successivo.

4. Dopo la Retata

I Giocatori verificano di aver soddisfatto l'obiettivo indicato nel Pizzino Dopo la Retata. Ogni Giocatore può ottenere PR da questo Pizzino. Poi i Giocatori preparano un nuovo Round creando un nuovo mazzo di gioco come indicato in Preparazione, lasciando di fronte ai Giocatori i Covi scampati alla Retata. Il nuovo Primo Giocatore è il Giocatore con meno Punti Rispetto. In caso di parità l'attuale Primo Giocatore consegna la carta a uno dei Giocatori in spareggio. Inizia un nuovo Round.

5. Fine della Partita

La partita finisce dopo aver assegnato i PR della fase Dopo la Retata del terzo Round di gioco. Il Giocatore che ha accumulato il maggior numero di PR viene proclamato il nuovo Boss e vincitore della partita. In caso di parità vince il Giocatore, tra quelli in spareggio, con il maggior numero di PR sul Covo ancora in gioco. In caso di ulteriore parità chi ha il maggior numero di carte nel Covo ancora in gioco. Se dovesse esserci ancora parità potete sempre uscire in strada e regolare i conti alla vecchia maniera!

Approfondimento delle carte Famiglia



Un Picciotto non ha alcun effetto particolare quando viene messo in gioco. È semplicemente un bravo ragazzo e fa parte della Famiglia. Ha un Livello di Indagine basso.



Lo Sbirro Corrotto conferisce 2 PR solo se si trova nel Covo scartato nel corso della Retata, altrimenti ne fa perdere 1 se si trova in quello ancora in gioco dopo la Retata. Non aumenta il Livello di Indagine.



Lo Specialista permette, una volta posizionato in uno dei propri Covi, di scartare tutte le carte del suo stesso colore da uno dei Covi di un avversario a scelta. Aumenta molto il Livello di Indagine.



Attenzione

Sia lo Specialista che il Killer permettono al Giocatore di scartare carte da uno dei Covi di un avversario a scelta. Così facendo può accadere che la catena dei colori delle carte già posizionate non sia più rispettata. Questo non genera alcuna conseguenza nel posizionamento delle carte di quell'avversario nel suo Covo.



Il Consigliere conferisce tanti PR, ma allo stesso tempo aumenta molto il Livello di Indagine del Covo in cui è presente.



Gli Avvocati riducono il Livello di Indagine del Covo in cui si trovano. Il Livello di Indagine di un Covo può anche essere negativo.



Il Killer permette, una volta posizionato in uno dei propri Covi, di scartare una carta a scelta da uno dei Covi di un avversario. Ha un Livello di Indagine basso.

