Quick start guide – La Famiglia Lucciano

Inhoudsopgave

[1. Opzetten 2](#__RefHeading___Toc107_2408205779)

[2. Actiepunten 2](#__RefHeading___Toc117_2408205779)

[3. De eerste ronde 2](#__RefHeading___Toc119_2408205779)

[4. Veroveren 2](#__RefHeading___Toc111_2408205779)

[5. Vechten met een tegenstander 3](#__RefHeading___Toc113_2408205779)

### 1. Opzetten

Ieder speler pakt de gangsters van zijn gekozen kleur uit de doos en zet één gangster op de startpositie die correspondeerd met de kleur van zijn/haar pion. Jij bent de don jij bestuurt je gangsters en zegt waar ze heen moeten, wat ze moeten veroveren en met wie ze moeten vechten.

In het begin krijgt iedereen 7 actiepunten, je gebruikt die punten zodra je een actie uitvoert, dus als je één vakje vooruit beweegt gebruik je één actiepunt, als je een huis veroverd verbruik je één actiepunt enz. Dit gaat verder in hoofdstuk 5.

Het doel van het spel is om de 3 gebouwen met een ster en het middelste gebouw te veroveren, als je dit hebt gedaan heb je totale overmacht en heb je gewonnen, een andere manier van winnen is om de andere dons uit te schakelen zodat jij als laatste over blijft.

### 2. Actiepunten

Actiepunten zijn een systeem om bij te houden hoeveel acties je mag doen per beurt. Je kan er meer verdienen door actiepunt gebouwen(de bliksemschichten) te veroveren, deze geven je +1 actiepunt totdat iemand jouw actiepunt gebouw overneemt dan verlies jij ééń actiepunt.

Kosten:

Bewegen, 1 actiepunt.  
Veroveren, 1 actiepunt.  
Vechten, 1 actiepunt.  
Een shortcut nemen, 2 actiepunten.  
Als je een van de ster gebouwen wilt overnemen, 1 actiepunt.

### 3. De eerste ronde

Je bepaalt doormiddel van het gooien van de dobbelsteen wie er mag beginnen, wie het hoogst aantal ogen van de dobbelsteen heeft begint. Daarna zijn de beurten met de klok mee beginnend bij de speler die heeft gewonnen bij het dobbelen.

### 4. Veroveren

Het speelveld staat vol met gebouwen die je allemaal kan veroveren, om zo’n gebouw te veroveren moet je eerst op het gebouw dat je wilt veroveren staan met een gangster, als je een gebouw veroverd kost je dat één actiepunt. Om aan te geven dat je iets heb veroverd leg je er een ‘conquista’ fiche op.

Als je een gebouw wilt veroveren wat een tegenstander al heeft veroverd zal je moeten dobbelen tegen elkaar, degene die het gebouw in bezit heeft mag als eerste één dobbelsteen gooien, daarna mag de aanvallende partij een dobbelsteen gooien, wie het hoogst gooit wint.

Als je een gebouw wilt veroveren van een tegenstander en er staat een gangster van de tegenpartij op het gebouw moet je nog steeds tegen elkaar dobbelen voor het hoogste getal alleen zal de verliezende partij hun gangster terug naar het startpunt moeten of als het verschil tussen de gegooide ogen van de dobbelsteen tussen de twee vechtende partijen groter is dan vier dan is de gangster van de verliezende partij dood.

### 5. Vechten met een tegenstander

Als twee spelers elkaar tegenkomen op één gebouw moeten ze met elkaar vechten, vechten word gedaan doormiddel van dobbelen, de twee spelers gooien beide één keer en degene die het hoogst gooit is de winnaar. De verliezende partij moet dan terug naar de start en mag zijn gangster niet gebruiken voor één beurt om te herstellen van zijn verwondingen.