|  |  |
| --- | --- |
| La famiglia Lucciano  Spelregelboekje |  |

## *Basis*

* Het speel moet door 4 mensen worden gespeeld.
* 1 dobbelsteen.
* max. 10 mankracht per speler.
* Iedere speler begint met 7 actiepunten.
* $oldi = geld, aan het begin van het spel heeft niemand $oldi.
* Ieder vlakje is te veroveren, behalve de 1x1 vakjes.
* Doel van het spel: Totale overmacht. De bedoeling is dat de spelers minimaal 3 van de sterren veroveren; dan heeft een van de spelers gewonnen.

## *Begrippenlijst*

***Actiepunten:*** *dit zijn punten waarmee een speler kan bewegen en gebouwen kan overnemen.*

***Cooldown:*** *wachtperiode tot gebruik weer mogelijk is.*

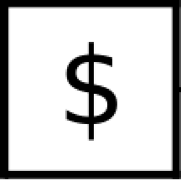
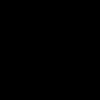
***Homebase:*** *startpunt*

***Kanskaart:*** *kaart met een willekeurige uitkomst. Deze kunnen goede of slechte gevolgen hebben voor de speler die de kaart trekt.*

***Resources:*** *Hieronder vallen Actiepunten, Mankracht en $oldi*

***$oldi:*** *geld, betaalmiddel*

## *Legenda*

 Mankracht  Stars $oldi  kanskaart** 1x1 vlakje  Short cut

 Actiepunt

Veroverring (verschillende kleuren per team)

**Spelregels “La famiglia Lucciano”**

## *Pionnen*

* Elke speler begint met 1 Gangster pion en 7 *actiepunten*.
* Per beurt mag de speler de pion naar zijn/haar wens verplaatsen, met het beschikbaar aantal actiepunten.
* Wanneer een speler een gebouw verliest moeten zijn/haar pionnen terug naar het startpunt. Deze pionnen hebben een *cooldown* van 1 beurt.
* Een speler is toegestaan zijn of haar eigen gebied te passeren. De speler mag dus op zijn of haar eigen vlakjes lopen.
* Het is niet toegestaan om met meerdere pionnen/mankracht op 1 vlakje te staan. 1 pion/mankracht per vlakje.

## *Actiepunten*

* Elke speler krijgt per ronde 7 actiepunten.
* Veroverde actiepunten kunnen in de volgende ronde worden gebruikt bovenop het aantal van de voorgaande ronde.
* Shortcuts veroveren kosten 2 actiepunten.
* Iedere speler kan door middel van het puntenbord, de actiepunten bijhouden. De puntentelling gaat als volgt; iedere speler zet bij de eerste ronde van het spel zijn of haar fiche op nummer 7, dit omdat iedere speler met 7 actiepunten begint. Hoe meer actiepunten een speler verdient, des te hoger het fiche in de rang zal staan.

## ***Kans***

* Wanneer een speler zich over een kans symbool beweegt moet hij/zij een kanskaart trekken.

## ***Veroveren***

* Wanneer een speler een gebouw wilt veroveren kost dat 1 *actiepunt.*
* Zodra een speler een vlakje veroverd heeft, dient hij of zij een veroverring boven het vlakje te plaatsen.
* Zodra een speler beslist een andere speler aan te vallen, moet er gedobbeld worden. Bij het dobbelen geldt wel dat de aanvaller het hoogst moet gooien om het vlakje te kunnen veroveren. Zodra de aanvaller verliest, moet de aanvaller terug naar zijn eigen startpunt, en begint weer opnieuw. Let op! Er mag maar 1x aangevallen worden, dus 1x dobbelen.
* Zodra een speler een vlakje mankracht veroverd, krijgt de speler een mankracht erbij voor de volgende rondes.

Zodra een speler een vlakje $oldi veroverd, krijgt de speler $50 die voor de volgende rondes kunnen worden gebruikt.

Zodra een speler een van de stars verovert, dient hij of zij minimaal 2 andere stars te veroveren om zo het spel te kunnen winnen.

* Wanneer de uitdager verliest mag deze geen actiepunten meer gebruiken, maar deze speler mag wel op het vak blijven staan.
* Zodra een speler zijn of haar actiepunt vlakje, mankracht vlakje en/of $oldi vlakje verliest, dient de verliezer die resource op te geven. Let op deze resource wordt vervolgens gegeven aan de winnaar, de veroveraar van het vlak.
* De speler die een gebouw verliest zal met de pion die op het veroverde gebouw stond weer terugkeren naar de *Homebase*.
* Veroverd is veroverd! Veroverde plekken kunnen niet meer worden opgegeven.
* Het is mogelijk om alle 2x2 cm vlakjes te veroveren.

## *Passeren*

* Spelers mogen tijdens het spelen van het spel, elkaar niet passeren. Dit houdt in dat spelers die met hun pionnen/mankracht op een van de vlakken staan elkaar niet mogen passeren/voorbij gaan.

## ***$oldi***

* $oldi is je geld, die je tijdens het spelen van het spel kan verdienen.
* Met $oldi, kunnen spelers bepaalde resources kopen (mankracht en actiepunten)
* Zodra een speler een bepaalde resource wilt kopen, moet de speler dat aan het begin van zijn of haar beurt aangeven.
* Door middel van de catalogus kan de speler resources bepalen en kopen.

*CATALOGUS*

ROADBLOCK **PLATINUM (550$)**

* *Obstakel dat de speller voor 3 beurten kan gebruiken*
* *Kan na de 2e ronde worden verplaatst*

ROADBLOCK **GOLD (350$)**

* *Obstakel dat de speller voor 3 beurten kan gebruiken*

ROADBLOCK **SILVER (250$)**

* *Obstakel dat de speller voor 2 beurten kan gebruiken*

ROADBLOCK **BRONZE** **(100$)**

* *Obstakel dat de speller voor 1 beurt kan gebruiken*