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

**Spelregels “La famiglia Lucciano”**

## *Pionnen*

* Elke speler begint bij de rechthoek in het midden van elke rand.
* Elke speler begint met 1 Gangster pion, 3 manschaps-pionnetjes en 7 *actiepunten*.
* Per beurt mag de speler de pion naar zijn/haar wens verplaatsen.
* Wanneer een speler een gebouw verliest moeten zijn/haar pionnen terug naar het startpunt. Deze pionnen hebben een *cooldown* van 1 beurt.

## *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 kosten 2 actiepunten.
* Gewonnen manschap mag bewogen worden met de overgebleven actiepunten.

## ***Kans***

* Wanner 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.* Wanneer een andere speler dit gebouw wilt overnemen zal er door de twee spelers om het gebouw worden gedobbeld. De speler die het hoogste aantal punten gooit krijgt het gebouw.
* Wanneer een speler een gebouw verovert zullen de bijbehorende *resources* aan de speler worden toegekend.
* Wanneer de uitdager verliest mag deze geen actiepunten meer gebruiken, maar deze speler mag wel op het vak blijven staan.
* Na het veroveren van een gebouw gaat de limiet van een bepaalde resource omhoog.
* Wanneer een speler een gebouw verliest, daalt de resource limiet naar de vorige waarde daarvan (de gewonnen mankracht verliest de speler hierbij niet, maar zal ook niet meer tot het huidige aantal kunnen worden aangevuld).
* De speler die een gebouw verliest zal met de pion die op het veroverde gebouw stond weer terugkeren naar de *Homebase*

## ***Obstakels***

* Met *Soldi* kan een speler Obstakels kopen.
* Elke speler mag in het bezit zijn van maximaal 4 obstakels.
* aaaabbbbbfb

***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 Soldi*

***Soldi($):*** *betaalmiddel*

.

*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*