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

**Spelregels “La famiglia Lucciano”**

* Elke speler begint met 1 spelers pion, 3 manschap-pionnetjes en 7 *actiepunten*.
* Per beurt mag de speler de pion naar zijn/haar wens verplaatsen.
* Wanner een speler zich over een kans symbool beweegt moet hij/zij een kanskaart trekken.
* Elke speler krijgt per ronde 7 actiepunten.
* Veroverde actiepunten kunnen in de volgende ronde worden gebruikt.
* Wanneer een speler een gebouw verliest moeten zijn/haar pionnen terug naar het startpunt. Deze pionnen hebben een *cooldown* van 1 beurt.
* 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.
* 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).
* Met *Soldi* kan een speler voor één beurt agenten omkopen of extra mankracht inhuren.
* Elke nieuwe ronde zal er worden gedobbeld om te beslissen waar de politieagenten zullen worden geplaatst.
* De agenten mogen willekeurig in de districten worden geplaatst.
* Gevangengenomen manschappen kunnen worden bevrijd door het trekken van een *kanskaart* of door een succesvolle uitbraak uit te voeren.
* Shortcuts kosten 2 punten.
* Gewonnen manschap mag bewogen worden met de overgebleven actiepunten.
* Obstakels kunnen met *soldi* worden gekocht.

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

***Resources:*** *Hieronder vallen Actiepunten, Mankracht en Soldi*

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

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

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