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

## *Basis*

* Het speel moet door 4 mensen worden gespeeld.
* 2 dobbelstenen.
* max. 10 mankracht per speler.
* Iedere speler begint met 7 actiepunten.
* $oldi = geld, in het begin krijgt iedereen 50$.
* Ieder vlakje is te veroveren, behalve de 1x1 vakjes.
* Doel van het spel: Doormiddel van 2 rand sterren en de middelste ster te veroveren heb je gewonnen.

## *Begrippenlijst*

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

***Cooldown:*** *is een beurt niet kunnen bewegen met de gangster.*

***Homebase:*** *startpunt*

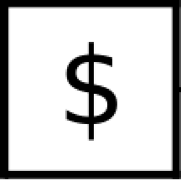
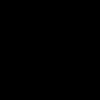
***Kanskaart:*** *kaart met een willekeurige uitkomst positief of negatief.*

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

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

***Mankracht:*** *Alle gangsters die actief op het veld staan.*

## *Legenda*

 Mankracht  Villa’s $oldi  kanskaart** 1x1 vlakje  Shortcut

 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 vlakje verliest waar een gangster op staat moet zijn/haar pionnen terug naar het startpunt. Deze pionnen hebben een *cooldown*.
* 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*

* Iedere speler begint met 7 actiepunten.
* Elke speler heeft aan het begin van zijn beurt het maximaal aantal actiepunten wat staat aangegeven door jouw fiches kleur op het puntenbord.
* Actiepunten die je overhoudt in een ronde gaan niet mee naar de volgende ronde, je begint dus altijd met het aantal punten wat maximaal staat aangegeven op het puntenbord met jouw fiches.
* Veroverde actiepunten kunnen in de volgende ronde worden gebruikt bovenop het aantal van de voorgaande ronde.
* Shortcuts nemen kosten 2 actiepunten.
* Iedere speler kan door middel van het puntenbord, de actiepunten bijhouden.
* Elke actie die je doet zoals bewegen of veroveren, kost 1 actiepunt. Dus als je 7 actiepunten hebt en je beweegt 3 vakjes resulteert dat in 5 actiepunten.

## ***Kans***

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

## ***Aanvallen/Veroveren***

* Zodra een speler een vlakje veroverd heeft, dient hij of zij een veroverring op het vlakje te plaatsen.
* 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 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. (Behalve als de verliezende partij geen $oldi heeft krijgt de winnende partij 50$oldi van de bank.)
* Veroverd is veroverd! Veroverde plekken kunnen niet meer worden opgegeven.
* Het is mogelijk om alle 2x2 cm vlakjes te veroveren.
* De speler die een vlakje verliest zal met de pion die op het veroverde vlakje stond weer terugkeren naar de *Homebase*.
* 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. De verdediger wint als

Aanvaller en verdediger hetzelfde gooien.

## *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.
* Als op een vlak een gangster van de tegenstander staat mag je daar niet langs, dan moet je vechten om erlangs te kunnen.
* Je mag wel met je gangster over vijandelijk gebied bewegen, zodra er geen spelers opstaan.

## ***$oldi***

* $oldi is je geld die je tijdens het spelen van het spel kan verdienen door kanskaarten of het $oldi vlakje te veroveren.
* 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.

## ***Puntenbord***

* Het puntenbord houdt bij hoeveel actiepunten en mankracht een speler op dat moment heeft.
* Er zijn verschillende kleuren fiches voor elke speler.
* Je legt de fiches op het aantal actiepunten/mankracht dat je op dat moment hebt, dus in het begin heb je 7 actiepunten en 1 mankracht.
* Speler 1 is degene die het hoogst heeft gegooid bij het bepalen wie er begint, en speler 2 is degene die er met de klok mee van diegene zit enz.

*CATALOGUS*

1 mankracht **(200$)**

* *Mankracht, kan in alle rondes gebruikt worden. Zodra de gekochte mankracht vermoord wordt, dan is het poppetje ook daadwerkelijk weg uit het spel.*

1 actiepunt **(200$)**

* *De actiepunt kan je alleen in 1 ronde gebruiken, dat is de ronde wanneer je de actiepunt aankoopt.*