

A JÁTÉK TARTOZÉKAI

• **60 kártya:** 4 családhoz tartozó 15 kártya; 5 darab kártya 0-ás, 4 darab 1-es, 3 darab 2-es, 2 darab 3-as, 1 darab 4-es értékkel; (Bennük két kezdő készlettel, amelyek minden családból egy 0-ás értékű lapot tartalmaznak.)
• **szabályfüzet**

LAPKINÉZET

képes oldal

általános hátlap

1-es játékos kártyájának hátlapja

2-es játékos kártyájának hátlapja

érték

család szimbólum

különleges képesség

győzelmi pontok



TÖRTÉNET

A játékosok rivális bandákat irányítanak. Megpróbálnak az utcán bandatagokat toborozni a négy család tagjaiból (**La Famiglia**, **Könyvelők**, **Brutálisok**, **Zsoldosok**). Az a játékos nyeri a játékot, aki jobban tudja kihasználni a különböző családok különleges képességeit és ezzel a legbefolyásosabb bandát tudja megszervezni.

A JÁTÉK LEÍRÁSA

A játékosok egyre nagyobb értékű gengsztereket próbálnak gyűjteni a játék során. A legkisebb értékű gengszterek kivételével (0 értékkel rendelkezők) úgy lehet további gengsztereket gyűjteni, hogy két ugyanolyan értékű és azonos családból származó lappal egy eggyel magasabb értékű azonos családból tartozó bandatagot veszünk a kezünkbe. Ez úgy történik, hogy közben a két kisebb értékű gengszter valamelyikét a kezünkbe a saját játéktérületünkre (közvetlen a játékos előtt lévő részre az asztalon) tesszük. Magasabb értékű bandatag megszerzésének gyorsabb módja, ha a játékos a különböző családok különleges képességeit használja ki, de ennek ára, hogy több gengszter kerül a játéktérületünkre a kezünkbe. Ezzel csökkennek a lehetőségeink, ezért óvatosan kell ezeket az akciókat megtervezni, hogy a játék végén miénk lehessen legbefolyásosabb banda.

ELŐKÉSZÜLETEK

A játékosok a kezükbe veszik a kezdő 4 kártyájukat. A kezdőkártyák mindegyike 0 értékű és a hátlapjuk játékosonként eltérő számot tartalmaz. Mindkét játékosnak egy kis helyre lesz szüksége maga előtt a saját játéktérületéhez.

Keverjük meg a maradék 52 kártyát és képpel lefelé rakjuk az asztalra, ez lesz a húzópakli. Hagyjunk egy kis helyet a dobópaklinak mellette.

Véletlenszerűen válasszunk kezdőjátékost.

Végül vegyük fel a húzópakli legfelső 6 lapját és képpel felfelé tegyük egy sorba az asztalra, ez jelképezi az utcát.



JÁTÉKMENET

A játékosok felváltva követik egymást. Körökben sorrendben az alábbi akciófázisokat hajthatják végre. Minden család különleges képességeit használhatják egyszer a körökben családonként - bővebben a "Családok különleges képességei" résznél.

1. Ha nincs a kör kezdetén 0 értékű gengszter az utcán, a játékos kiválaszthat egy lapot az utcáról és a dobott paklira rakhatja. Majd a kártya értékének megfelelő számú lapot vesz fel a húzópakliból és az utcára rakja képel felfelé.

Ezt addig folytathatja, amíg nem kerül leglább egy 0 értékű kártya az utcára.

Példa:

Andrea eldob egy 2 értékű lapot az utcáról és húz két kártyát. Ezeket képpel felfelé az utcára rakja, a többi mellé.



2. A játékos kijátszhat a kezéből egy **Könyvelők** bandatag kártyát képpel felfelé a saját játéktérületére. Ez lehetővé teszi számára, hogy cseréljen a kijátszott kártya értéke szerinti (1-4) kártyát a kezéből a saját játéktérületén lévőkre (kivéve a most kijátszott Könyvelő kártyát) - bővebben a "Családok különleges képességei" résznél.

3. A játékos kijátszhat a kezéből egy **Brutálisok** bandatag kártyát (1-4) képpel felfelé a saját játéktérületére. Ez lehetővé teszi számára, hogy a következő fázisban nagyobb értékű kártyát vehessen el. Az elvehető kártya értéke a Brutálisok kártyájának értékével csökken, legfeljebb 0 értékig - bővebben a "Családok különleges képességei" résznél.

4. Ezután a játékos felvehet a kezébe egy kártyát az utcáról vagy passzolhat. A felvételre a következő két lehetősége van:

a) Elvehet egy 0 értékű kártyát (esetleg egy a 3. fázisban Brutálisok gengszterkártya által 0-ra redukált értékűt).

b) Ha 1-4 közötti értékű kártyát szeretne elvenni, szüksége van két azonos családból származó eggyel kisebb értékű kártyára. Ezeket a kártyákat az asztalra helyezi és a felvenni kívánt kártyát a kezébe veszi. Ha csak egy szükséges kártyája van meg esetleg a kettőből a kívánt értékű felvételéhez, akkor használhat egy **Zsoldosok** gengszterkártyát, ami legalább olyan értékű, mint a felenni kívánt - bővebben a "Családok különleges képességei" résznél.

Példa:

Van egy "Könyvelők 3" kártya az utcán. Anna, hogy ezt felvehesse kijátsza a kezéből a két "Könyvelők 2" kártyáját. Ezután az egyik "Könyvelők 2" kártyát maga elé teszi a saját játéktérületére, a másikat pedig visszaveszi a kezébe.



Ha a játékos a 4. fázis alatt nem tud vagy nem akar lapot elvenni, passzolhat. Ezután a másik játékos következik.

Pontos: Ha bármikor elfogyna az utcáról minden kártya, akkor azonnal újabb 6-ot kell felcsapni a húzópakliból.

Amikor először fogy el a húzópakli, keverjük meg a dobott lapokat és képezzünk belőle egy új húzópaklit.

Ezután az első fázis a következők szerint módosul:

1. Ha nincs a kör kezdetén 0 értékű gengszter az utcán, a játékos ugyanúgy egy kártyát választva az utcáról annak értéke szerinti kártyákat húzhat a húzópakliból, **de ezt csak egyszer teheti meg** (mivel elképzelhető, hogy nincs már 0 értékű lap a húzópakliban). Az utcáról kiválasztott eldobni kívánt lapot pedig nem a dobópaklira, hanem **a húzópakli aljára kell tennie** és ezután húzhatja fel a megfelelő számú új lapot.

Kiegészítés: Ha a játékos az utolsó kártyát is felhúzza a húzópakliból és még húznia kellene (és a húzópakli még nem fogyott el egyszer), akkor meg kell keverni a dobópaklit, új húzópaklit kell képezni és felhúzni a még hiányzó számú kártyát. Ha még mindig nem lenne 0 értékű kártya az utcán, akkor a játékos még egyszer végrehajthatja az 1-es akciófázist és ezután ér véget számára ez a fázis.

A JÁTÉK VÉGE ÉS A PONTOZÁS

Ha a húzópakli másodszorra is elfogy (minden kártya a játékban van már) és a játékos köre véget ér, akkor a másik játékos következik egy utolsó körre (így egyenlő számú kört hajt végre mindkét játékos), majd a játék véget ér.

Ha mindkét játékos egymás után a saját körében passzolna a 4. fázisban, akkor a játék ezek után azonnal véget ér.

Példa:

A köre elején Anna új kártyákat húz az utcára egy 3 értékű kártya eldobásával, amit a húzópakli aljára helyez. Ezzel három kártya maradt összesen a húzópakliban, ezek mindegyikét képpel felfelé az utcára teszi. A dobópakliból keverés után egy új húzópaklit képezzünk és a kör végén (mindkét játékos cselekvése után) a játék véget ér.

Mindkét játékos összeadja a győzelmi pontjait az megszerzett kártyiról (a kézben és saját játéktérületén lévő lapok).

Akinek több győzelmi pontja van, az nyeri a játékot. Döntetlen esetén a magasabb győzelmi ponttal rendelkező kártya tulajdonosa nyer.

A CSALÁDOK KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEI

A különböző családok különleges képességekkel rendelkeznek. A játékosok a körük alatt egy kártyát játszhatnak ki családonként, hogy azok különleges képességeit használhassák.

Megjegyzés: A 0 értékű gengsztereknek nincs különleges képességük.



KÖNYVELŐK



A **Könyvelők** lehetővé teszik, hogy a játékos megcseréljen adott számú lapot a kezéből a saját játéktérületén lévővel. A játékos kijátszik egy **Könyvelők** lapot a kezéből képpel felfelé maga elé (2. fázis). Ezután legfeljebb annyi kártyát vehet a kezébe a saját játéktérületéről, mint a **Könyvelők** kártya értéke és utána ennek megfelelő számút tesz maga elé a kezéből. A most lerakott **Könyvelők** lapot nem veheti ebben a körben fel.

Példa:

Annának egy "Zsoldosok 2" és egy "Brutálisok 3" kártyája van a saját játéktérületén. Lerak maga elé egy "Könyvelők 2" kártyát képpel felfelé és kezébe veszi a "Zsoldosok 2" és "Brutálisok 3" kártyát. A kezéből a "Brutálisok 0" és "Famiglia 1" kártyát választja és leteszi helyettük maga elé a "Könyvelők 2" kártya mellé.



BRUTÁLISOK



A **Brutálisok** megfélemlítik a többi gengsztert az utcán és ezzel csökkentik azok értékeit. A játékos kijátszhat egy **Brutálisok** kártyát maga elé a saját játéktérületére (3. fázis). Ezután választhat egy kártyát az utcáról, aminek az értékét legfeljebb az imént lerakott **Brutálisok** lap értékével csökkentheti (természetesen 0 alá nem). A 3. fázis után vagy ingyen veheti el ezt az értékcsökkentett kártyát, ha új értéke 0 lett, vagy egy eggyel kisebb azonos családból származó párt használhat az.

Példa:

Van egy "Zsoldosok 4" kártya az utcán. Anna kezében két "Zsoldosok 1" kártya van és kijátsza a "Brutálisok 2" kártyáját képpel felfelé maga elé ezzel csökkentve a "Zsoldosok 4" kártya értékét "2"-re. Ezután kijátszhatja a párban levő "Zsoldosok 1" kártyáit, hogy felvehesse a "Zsoldosok 4" kártyát. Lerakja az egyik "Zsoldosok 1" kártyát maga elé a másikat pedig visszaveszi a kezébe.



ZSOLDOSOK



A **Zsoldosok** elvégeznek bármilyen piszkos munkát, jokerként (legalább eggyel kisebb értékben) helyettesíthetik bármelyik más családba tartozó gengszterlapot. Ha a játékos kártyát venne föl a 4. fázisban, de nincs egy pár megfelelő értékű kártyája hozzá, használhatja a **Zsoldosok** család egy kártyáját helyettesíteni a pár egyik tagját. Például a "Zsoldosok 3" helyettesítheti a 0, 1 és 2 (de a 3 és 4 nem) bármely színű (azaz **Zsoldosok**hoz tartozót is) másik kártyát. Amikor a játékos a kezébe visszaveszi a használt kártyák közül valamelyiket, az lehet a pár normál tagja, de lehet a **Zsoldosok** kártya is.

Magyarázat: A játékos nem játszhat ki két Zsoldosok kártyát jokerként, hogy helyettesítsen egy bármilyen kártyát. Mindig csak egyet lehet kijátszani egy másik szín helyettesítésére.

Példa:

Van egy "Famiglia 3" kártya az utcán. Anna kijátszik a kezéből egy "Famiglia 2" és egy "Zsoldosok 3" (helyettesít 0, 1 vagy 2 értékű bármilyen színű kártyát) és felveszi a "Famiglia 3" kártyát a kezébe. Ezután lerakja maga elé a "Famiglia 2" kártyát és visszaveszi a kezébe a "Zsoldosok 3" kártyát. (Dönthetett volna úgy is, hogy a "Zsoldosok 3" kártyát teszi maga elé és a "Famiglia 2" kártyát veszi vissza a kezébe.)



LA FAMIGLIA

Az ehhez a családhoz tartozó lapok magasabb győzelmi pontot hoznak a tulajdonosának, mint a többi család lapjai. Ezen felül semmilyen más különleges képességük nincs.

Tervező: Friedemann Friese

Grafika és illusztrációk: Maura Kalusky

Kártya hátlap és illusztrációk: Frédéric Bertrand

Szabályfordítás: Simulacrum

© 2010 2F-Spiele, Bremen / Germany

Rio Grande Games

PO Box 1033

Placitas, NM 87043, USA

RioGames@aol.com

www.riograndegames.com

