

Правила настольной игры «Семья» (Famiglia)

Автор: **Friedemann Friese**

Игра для **2 игроков**

Перевод правил на русский язык: **Купцова Светлана, ООО «Игровед» ©**

Состав Игры

- **60 карт: 4 семьи, в каждой по 15 карт**; 5 карт со значением «0», 4 карты со значением «1», 3 карты со значением «2», 2 карты со значением «3» и 1 карта со значением «4»; включая 2 стартовых набора по 4 карты со значениями «0» и уникальной рубашкой.

- **правила игры**

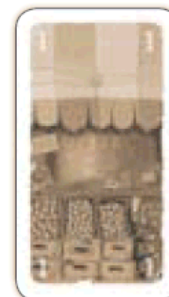
Устройство Карт



Рубашка
обычной
карты



Рубашка
карты из
стартового
набора 1-го
игрока



Рубашка
карты из
стартового
набора 2-го
игрока



Краткий Обзор

Игроки выступают в роли крёстных отцов, контролирующих 2 враждующие банды гангстеров. В процессе игры они будут стараться привлечь на свою сторону новых членов из 4-х мафиозных семей (**Итальянцы, Бухгалтеры, Вышибалы, Наёмники**). Игрок, который лучше, чем противник сможет воспользоваться специальными способностями членов семей, создаст наиболее влиятельную банду гангстеров.

Идея Игры

Игроки вербуют гангстеров, стремясь постепенно заполучить наиболее сильных их представителей. За исключением случаев вербовки слабейших гангстеров (с силой «0»), игрок должен использовать 2 одинаковых гангстера (одна семья, одинаковое значение), чтобы завербовать (получить) следующего по силе члена той же семьи. Когда игроку это удаётся, он должен выложить, одну из меньших по силе карт, в свою игровую зону (область на столе перед игроком). Чтобы быстрее завербовать сильного гангстера, игрок может использовать специальные способности разных семей, но при этом ему придётся жертвовать и выкладывать в своей игровой зоне больше карт. Принимая такое решение, игрок может ухудшить свои шансы на победу, поэтому действовать следует аккуратно, продумывая каждый свой ход, чтобы в итоге сколотить самую влиятельную банду в городе.

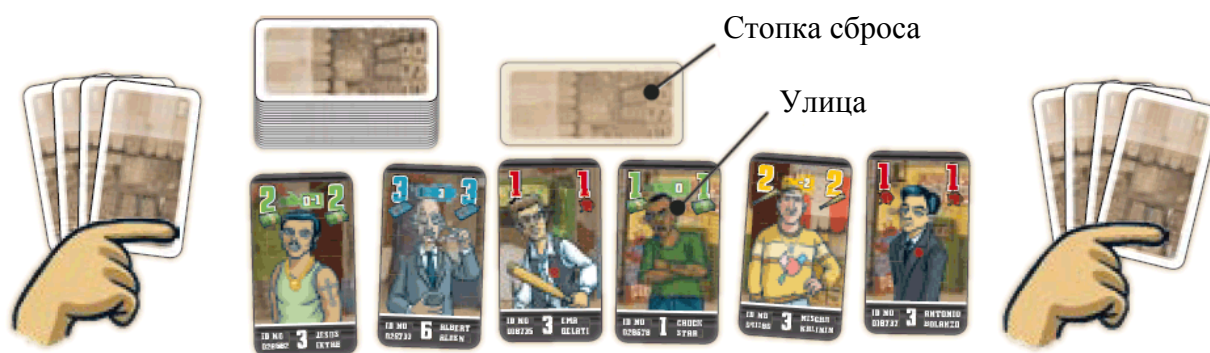
Подготовка к Игре

Каждый игрок берёт в руку стартовый набор из 4-х карт со значением «0» и уникальной рубашкой (на рубашках наборов имеются обозначение «1» и «2»). Перед каждым игроком должно быть небольшое свободное место (игровая зона), куда он будет в процессе игры выкладывать карты.

Перемешайте оставшиеся 52 карты, сформируйте из них колоду и поместите её лицом вниз на стол. Оставьте рядом с колодой пустое место для стопки сброса.

Случайным образом выберите первого игрока.

Возьмите верхние 6 карт из колоды и выложите их на столе в ряд, чтобы сформировать так называемую «Улицу».



Игровой Процесс

Игроки совершают действия по очереди. В свой ход игрок выполняет в указанном порядке перечисленные ниже действия. По одному разу в течение своего хода, игрок может использовать специальные способности каждой семьи – читайте главу «Специальные Способности Семей»:


1. Если в начале хода игрока на Улице нет карт со значением «0», игрок может сбросить одну из карт Улицы (поместить в стопку сброса). Игрок, затем открывает из колоды и добавляет к Улице новые карты, определяя количество в соответствии со значением, только что сброшенной им карты.


Игрок может **продолжать** совершать это действие, пока на Улице не появится хотя бы одна карта со значением «0».

Пример:

Андрей сбрасывает с Улицы карту со значением «2» и тянет 2 новые карты. Он кладёт эти карты на Улицу:




2. Игрок может выложить из руки в свою игровую зону одну карту **Бухгалтера**  (со значением 1-4) лицом вверх. Это позволяет ему обменять 1-4 (в зависимости от значения карты) карты из руки на карты, находящиеся в его игровой зоне (но вернуть только что выложенную карту Бухгалтера нельзя) – читайте главу «Специальные Способности Семей».

3. Игрок может выложить из руки в свою игровую зону одну карту **Вышибалы**  (со значением 1-4) лицом вверх. Это позволяет ему снизить значение одной из карт на Улице (для следующего, 4-го действия). Значение такой карты уменьшается на значение сыгранной карты Вышибалы, но не ниже значения «0» - читайте главу «Специальные Способности Семей».

4. После этого игрок может взять в руку одну карту с Улицы или спасовать. Существует две возможности:

а) Он всегда может взять одну карту со значением «0» (даже ту, чьё значение было снижено картой Вышибалы во время действия №3).

б) Если он хочет взять карту со значением 1-4, ему нужны 2 одинаковые карты из одной семьи с ближайшим меньшим значением. Игрок кладёт обе карты на стол и берёт с Улицы в руку, выбранную им карту. Затем он кладёт одну из двух сыгранных им карт в свою игровую зону и берёт другую карту обратно в руку. Если у игрока для вербовки есть только одна карта с необходимым ему значением, он может использовать вместо второй

карту **Наёмника**  того же значения – читайте главу «Специальные Способности Семей».

Пример:

На Улице находится карта «Бухгалтер 3». Анна выкладывает две карты «Бухгалтер 2», чтобы взять эту карту в руку. После этого она кладёт одну карту «Бухгалтер 2» в свою игровую зону и берёт вторую карту «Бухгалтер 2» в руку.



Если игрок не берёт карту во время действия №4, он пасует. Затем ход переходит к следующему игроку.

Важно: если в любой момент игры на Улице не оказывается карт, немедленно вытяните 6 новых карт из колоды и разместите их лицом вверх на Улице.

Когда в первый раз заканчивается колода карт, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду.

С этого момента порядок действия №1 изменяется:

1. Если в начале хода на Улице нет карт со значением «0», игрок может выложить на Улицу карты только **один раз** (потому что в колоде не осталось карт со значением «0»). Вместо того чтобы положить сброшенную карту в стопку сброса, игрок кладёт её лицом вниз под низ колоды и затем тянет соответствующее число новых карт и размещает их на Улице.

***Разъяснение:** если игрок вытягивает последнюю карту из колоды во время действия №1 и должен ещё тянуть карты (а колода при этом ещё ни разу не заканчивалась), он перемешивает стопку сброса и тянет недостающие карты из новой колоды. Если на Улице всё ещё нет карт со значением «0», игрок может использовать это действие ещё раз. После этого действие №1 завершается.*

Конец Игры и Подсчёт Очков

После того, как колода закончится во второй раз, текущий игровой ход завершается, предоставляя второму игроку шанс сделать ход в последний раз (оба участника совершают в игре одинаковое число ходов).

Если оба игрока друг за другом пасуют во время действия №4 в течение своих последовательных ходов, игра заканчивается досрочно.

***Пример:** в начале своего хода Анна хочет положить на Улицу новые карты и помещает 3 карты с Улицы под низ колоды. Так как в колоде осталось только 3 карты, она кладёт все оставшиеся там карты лицом вверх на Улицу. Так как стопка сброса уже была один раз использована для создания новой колоды, игра завершается в конце текущего хода.*

Оба игрока подсчитывают очки на своих картах (и карты в руке, и карты в своей игровой зоне).

Игрок, у которого очков больше, побеждает в игре. В случае ничьи побеждает игрок с самой сильной картой.

Специальные Способности Семей

У разных мафиозных семей разные способности. Во время своего хода игрок может сыграть по одной карте каждой семьи, чтобы использовать их специальные способности.

***Важно:** Гангстеры со значением «0» не имеют специальных способностей.*

**БУХГАЛТЕРЫ**

Бухгалтеры позволяют игроку обменять карты из своей игровой зоны на карты из руки. Игрок может выложить в свою игровую зону одного **Бухгалтера** лицом вверх (действие №2). Затем он берёт число карт, равное или меньше, чем значение этой карты, из своей игровой зоны в руку. Затем он должен выложить то же самое число карт из руки в свою игровую зону. Он не может вернуть в руку только что сыгранного **Бухгалтера**.

Пример: У Анны есть карты «Наёмник 2» и «Вышибала 3» в игровой зоне. Она выкладывает лицом вверх карту «Бухгалтер 2» и забирает в руку карты «Наёмник 2» и «Вышибала 3». Она кладёт в свою игровую зону из руки карты «Вышибала 0» и «Итальянец 1» рядом с картой «Бухгалтер 2».



ВЫШИБАЛЫ

Вышибалы запугивают других гангстеров на Улице, уменьшая их значения. Игрок может выложить в свою игровую зону лицом вверх одну карту **Вышибалы** (действие №3). Затем игрок выбирает карту на Улице и уменьшает значение этой карты на значение карты **Вышибалы** (но не ниже «0»). Затем, во время действия №4, он может или бесплатно взять эту карту, если её новое значение «0», или использовать более низкую по значению пару карт.

Пример: На Улице лежит карта «Наёмник 4». Анна, у которой в руке есть пара карт «Наёмник 1», выкладывает лицом вверх карту «Вышибала 2» в свою игровую зону, уменьшая значение карты «Наёмник 4» до «2». Теперь она использует свою пару карт «Наёмник 1», чтобы взять в руку карту «Наёмник 4». Она кладёт карту «Наёмник 1» в свою игровую зону и берёт обратно в руку другую карту.



НАЁМНИКИ

Наёмники выступают в роли джокеров (с любым более низким значением) и могут заменять вторую карту другой семьи в паре, задействованной для вербовки. Если игрок хочет взять карту с Улицы (действие №4), но у него нет пары карт соответствующего значения, он может использовать одну карту **Наёмника** как вторую подходящую карту. То есть карта «Наёмник 3» может выступить в роли карты любого цвета со значением «0», «1» или «2» (но не «3» и не «4»). Затем, по стандартным правилам, игрок может забрать одну использованную карту в руку – обычную карту или карту **Наёмника**.

Разъяснение: игрок не может выложить 2 карты Наёмников в качестве джокеров, чтобы взять какую-либо карту. Он всегда должен использовать одну карту соответствующей семьи.

Пример: На Улице лежит карта «Итальянец 3». Анна использует карту «Итальянец 2» и «Наёмник 3» (выступает в роли любой карты со значением 0, 1 или 2) и берёт в руку карту «Итальянец 3». Затем она кладёт в свою игровую зону карту «Итальянец 2» и берёт в руку карту «Наёмник 3» (вместо этого она могла бы взять в руку карту «Итальянец 2» и положить карту «Наёмник 3» в свою игровую зону).



ИТАЛЬЯНЦЫ

Карты этой семьи приносят игрокам самые высокие победные очки. У них нет других специальных особенностей.