

FAMIGLIA

v1.2 – Kuentin – Novembre 2010

Histoire

Les joueurs contrôlent 2 gangs rivaux et tentent de recruter dans la rue des membres supplémentaires de chaque famille (La Famiglia, Les Comptables, Les Brutes, Les Mercenaires). Le joueur qui utilisera au mieux les capacités spéciales des différentes familles possédera le gang le plus influent et gagnera la partie.

But du jeu

Les joueurs recrutent des gangsters dans le but de collectionner les gangsters de forte valeur. A part pour les gangsters de plus faible valeur (les cartes "0"), un joueur a en général besoin de deux gangsters identiques (même famille, même valeur) pour pouvoir prendre en main un gangster de valeur directement supérieure. Le cas échéant il place un des ces 2 gangsters de sa main vers sa zone de jeu (devant lui sur la table). Pour obtenir des gangsters plus rapidement le joueur peut utiliser les capacités spéciales des différentes familles en jouant des gangsters dans sa zone de jeu. Ce faisant le joueur risque de réduire ses options et doit planifier minutieusement ses actions afin de terminer la partie avec le gang le plus influent.

Préparation

Chaque joueur prend un set de 4 cartes numérotées comme main de départ. Chaque set comprend 4 cartes de valeur 0 avec un dos unique et différent du dos des autres cartes du jeu. Chaque joueur a besoin de place devant lui pour sa zone de jeu.

Mélangez les 52 cartes restantes et placez-les en pioche face cachée sur la table. Laissez un peu de place à côté de la pioche pour la défausse.

Choisissez au hasard le 1er joueur.

Enfin, prenez les 6 premières cartes de la pioche et placez les face visible en ligne (pour former "La Rue").

Déroulement du jeu

Les joueurs jouent chacun leur tour.

Pendant un tour le joueur joue les phases d'actions suivantes dans l'ordre. Il peut utiliser les différentes capacités de chaque famille une fois par tour - voir aussi "Capacités spéciales des familles":

Phase 1 : S'il n'y a pas de 0 dans la rue au début de son tour, le joueur peut choisir de défausser une carte de la rue. Le joueur pioche ensuite un nombre de cartes équivalent à la valeur de la carte défaussée et les place dans la rue.

Le joueur peut continuer jusqu'à ce qu'il y ait au moins un 0 dans la rue.

Exemple: Andrea défausse un "2" de la rue et pioche deux cartes qu'elle place dans la rue.

Phase 2 : Le joueur peut jouer une carte de la famille des "Comptables" (valeur 1 à 4) face visible depuis sa main vers sa zone de jeu. Cela lui permet d'échanger de 1 à 4 cartes (suivant la valeur de la carte) de sa main contre des cartes de sa zone de jeu - voir aussi "Capacités spéciales des familles".

Phase 3 : Le joueur peut jouer une carte de la famille des "Brutes" (valeur 1 à 4) face visible depuis sa main vers sa zone de jeu.

Cela lui permet de prendre une carte de la rue (phase 4) pour une valeur moindre, la carte ciblée étant réduite de la valeur de la carte jouée - voir aussi "Capacités spéciales des familles".

Phase 4 : Ensuite le joueur peut soit prendre une carte de la rue dans sa main, soit passer. Il y a 2 moyens de prendre une carte :

a) Le joueur peut toujours prendre une carte de valeur 0 (ou une carte réduite à 0 par une brute pendant la phase 3).

b) S'il veut prendre une carte de valeur de 1 à 4, il lui faut 2 cartes de la même famille dont les valeurs sont directement inférieures. Il place les 2 cartes sur la table et prend la carte de la rue dans sa main. Il place ensuite une des 2 cartes jouées dans sa zone de jeu et récupère l'autre dans sa main. Si le joueur n'a qu'une carte de la valeur nécessaire il peut jouer un Mercenaire de la même valeur que cette carte en tant que seconde carte - voir aussi "Capacités spéciales des familles".

Exemple : Il y a un "Comptable 3" dans la rue. Anna joue ses deux "Comptables 2" pour prendre la carte en main. Ensuite elle place un "Comptable 2" dans sa zone de jeu et reprend l'autre "Comptable 2" en main.

Si le joueur ne prend pas de carte pendant la phase 4, il passe.
Ensuite c'est au tour de l'autre joueur.

A tout moment, s'il n'y a plus de carte dans la rue, piochez immédiatement 6 nouvelles cartes de la pioche et placez les dans la rue.

Lorsque la pioche est épuisée une première fois, mélangez la défausse pour former la nouvelle pioche.

A partir de ce moment la phase 1 change :

S'il n'y a pas de 0 dans la rue au début du tour, le joueur peut placer des nouvelles cartes dans la rue seulement une fois (puisque'il n'y a plus de 0 dans la pioche). A la place de défausser la carte dans une pile de défausse elle est placée face cachée sous la pioche. Puis le joueur pioche autant de cartes que nécessaire et les place dans la rue.

Précision : si un joueur pioche la dernière carte de la pile pendant la phase 1 et qu'il doit piocher d'autres cartes (et que la pioche n'a pas déjà été épuisée une première fois), il mélange la défausse et pioche les cartes restantes de la nouvelle pile. S'il n'y a pas de 0 dans la rue il peut à nouveau refaire cette action.

Fin du jeu et décompte

Lorsque la pioche est épuisée une seconde fois (lorsque toutes les cartes sont en jeu), le tour de jeu se termine puis le second joueur a une dernière chance de jouer (même nombre de tours pour les 2 joueurs).

Si les deux joueurs passent successivement pendant leur tour en phase 4, le jeu prend fin prématurément.

Exemple : Au début du tour, Anna souhaite placer de nouvelles cartes dans la rue et défausse un "3" de la rue sous la pioche. Comme il ne reste que trois cartes dans la pioche, elle place les cartes restantes face visible dans la rue. Puisque la défausse a déjà été mélangée une fois pour former la nouvelle pioche, le jeu se termine à la fin de ce tour.

Les 2 joueurs comptent ensuite les points de victoire de leur cartes (celles de leur main et de leur zone de jeu).

Le joueur avec le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité c'est le joueur possédant la carte dont la valeur est la plus élevée qui gagne.

Capacités spéciales des familles

Les différentes familles ont des capacités spéciales. Pendant son tour un joueur peut jouer une carte de chaque famille afin d'exploiter leurs capacités spéciales.

Note: Les cartes "0" n'ont pas de capacité spéciale.

Les Comptables

Les Comptables permettent au joueur d'échanger des cartes précédemment jouées dans sa zone de jeu contre des cartes de sa main. Le joueur joue un seul comptable face visible dans sa zone de jeu (phase 2). Puis il reprend en main depuis sa zone de jeu un nombre de cartes inférieur ou égal à la valeur de la carte. Ensuite il doit placer le même nombre de cartes de sa main dans sa zone de jeu. Il ne peut pas reprendre le comptable qui vient d'être joué.

Exemple : Anna a un "Mercenaire 2" et une "Brute 3" dans sa zone de jeu. Elle place le "Comptable 2" face visible dans sa zone de jeu et reprend en main le "Mercenaire 2" et la "Brute 3" puis elle choisit la "Brute 0" et la "Famiglia 1" de sa main en échange et les place dans sa zone de jeu à côté du "Comptable 2".

Les Brutes

Les Brutes effrayent les autres cartes de la rue et réduisent leurs valeurs. Le joueur joue une seule brute face visible dans sa zone de jeu (phase 3). Il choisit une carte de la rue et la réduit d'une valeur inférieure ou égale à la valeur de la carte brute jouée. Ensuite en phase 3 il peut soit prendre la carte gratuitement si sa nouvelle valeur est 0, soit utiliser 2 cartes de valeur inférieure.

Exemple : Il y a un "Mercenaire 4" dans la rue. Anna a deux cartes "Mercenaire 1" en main et joue la "Brute 2" face visible dans sa zone de jeu pour réduire la valeur du "Mercenaire 4" à "2". Elle peut ensuite utiliser sa paire de "Mercenaire 1" pour prendre le "Mercenaire 4" en main. Elle place un "Mercenaire 1" dans sa zone de jeu et reprend l'autre en main.

Les Mercenaires

Les Mercenaires servent de joker pour n'importe quelle carte (de valeur inférieure) et peuvent être jouées avec une autre carte de n'importe quelle famille. Si un joueur veut prendre une carte de la rue (phase 4) mais ne possède pas la paire de la bonne valeur, il peut utiliser un seul mercenaire comme seconde carte. i.e.: Un mercenaire de valeur 3 peut servir de joker pour une carte de valeur 0, 1, 2 (mais pas 3 ni 4) de n'importe quelle couleur. Ensuite le joueur peut reprendre en main une des cartes jouées, soit la carte normale, soit le mercenaire.

Précision: Un joueur ne peut pas jouer 2 mercenaires comme jokers. Il faut toujours une carte de la bonne couleur.

Exemple : Il y a une "Famiglia 3" dans la rue. Anna joue une "Famiglia 2" et un "Mercenaire 3" et prend la "Famiglia 3" en main. Ensuite elle place la "Famiglia 2" en jeu et reprend le "Mercenaire 3" en main (ou l'inverse).

La Famiglia

Les cartes de cette famille n'ont pas de capacité spéciale mais octroient plus de points de victoire.