

LA FAMIGLIA

ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ 2–3 ИГРОКОВ

ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ ИГРЫ

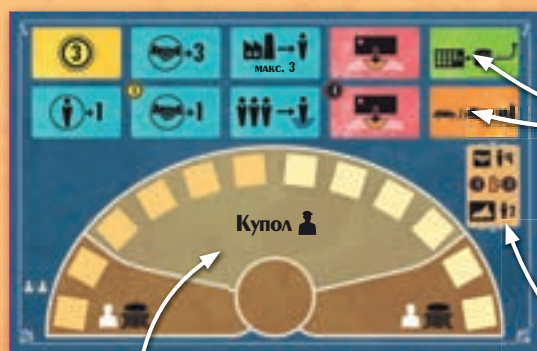
Перед вами вариант правил для 2 и 3 участников, созданный специально для игры составом меньше 4 человек, который позволяет избежать сложности управления двумя семьями сразу. Перед нами стояла задача разработки режимов игры «1 против 1» и «2 против 1», при использовании которых каждый из игроков управляет только 1 семьёй и делает столько же ходов, сколько остальные. К сожалению, игра в одиночку — особенно её исключительно стратегический режим «1 против 1» — не позволяет прочувствовать командные преимущества, которые мы так ценим, зато процесс становится ещё более напряжённым, особенно в режиме игры «2 против 1». Мы надеемся, что оба варианта принесут вам столько же радости, сколько получили мы, пока разрабатывали их.

Раймунд, Гидеон, Штефан, Максимилиан

Посвящается Ирми Катерине Тише и светлой памяти нашего замечательного друга, тестировавшего эту игру, Юргена Фукера (скончавшегося в 2023).

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

1 двусторонний планшет одиночной игры для 2 или 3 игроков



Купол



24 жетона
территорий

Клетки свободных
действий

Клетки для фишек
дополнительных
действий

Дополнительные
стартовые ресурсы

4 заблокированные клетки действий



7 двусторонних жетонов
блокировки



1 жетон запрета



НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ ИГРЫ

В целях улучшения игрового процесса рекомендуем внести изменения в следующие правила основной игры (в скобках указаны номера страниц буклета правил основной игры):

НЕЙТРАЛЬНЫЕ СОЛДАТЫ (с. 16)

У нейтральных (серых) солдат есть только 2 отличия от солдат других семей:

- А** Если вы используете «Грубую силу» для атаки нейтральных солдат либо для атаки с их помощью, убирайте 1 солдата вместо 2.
- Б** Установив контроль над территорией, занятой нейтральными солдатами, добавьте 2 солдат в штаб, независимо от количества нейтральных солдат, находившихся на этой территории. Нейтральных перебежчиков нет. Освободив нейтральную территорию, например, с помощью «Взрыва» или стукача, и затем заняв её, не добавляйте солдат в свой штаб (следуя правилам основной игры, убрав нейтрального солдата, вы должны были добавить 1 солдата в свой штаб).

ПОЛУЧЕНИЕ ВЛИЯНИЯ (с. 10 «ВЫБОР КОЛОНКИ И ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ФИШЕК»)

Фраза «Переместите фишки влияния на любые незанятые клетки действий в нижней таблице действий» теперь звучит так:

«Переместите фишки влияния на любые незанятые клетки действий в нижней таблице действий или **на любые пустые синие клетки** нижней таблицы действий».

СБОР (с. 15 «ПЕРЕМЕЩЕНИЕ (И АТАКА)»



Фраза «Однако этот приказ **не позволяет** вам переместить солдат или автомобили на эту территорию **с помощью катеров** либо переместить солдат **с этой территории** на другую» теперь звучит так:

«**Также** вы можете переместить солдат на данную территорию с помощью катеров **ровно с 1 территории**. Этот приказ **не позволяет** переместить автомобили на данную территорию **с помощью катеров** либо переместить солдат **с данной территории** на любую другую».



ФИШКИ ВЛИЯНИЯ НА ЖЕТОНАХ КОНТРОЛЯ (с. 13 «ЖЕТОНЫ КОНТРОЛЯ»)

В период затишья в конце этапа событий вы можете перемещать фишки влияния с одного жетона контроля на другой.

КОНЕЦ ИГРЫ (с. 19)



Фраза «Если ни одна из команд не контролирует Бронте, игра завершается ничьей» теперь звучит так: «Если ни одна из команд не контролирует Бронте, побеждает команда с фишкой первого игрока».

ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ИГРЫ ВДВОЁМ И ВТРОЁМ

ОДИНОЧНЫЙ ИГРОК

Одиночным игроком считается тот, в чьей команде есть только он сам. Каждый из одиночных игроков выбирает одну из семей и получает её компоненты.

В первые несколько игр одиночным игрокам рекомендуем выбирать жёлтую и зелёную семьи.

СОВЕТ МАФИИ (КУПОЛ)

Каждый одиночный игрок берёт фишки влияния невыбранной семьи. В режиме игры «1 против 1» вы также получаете солдат, которые становятся членами совета мафии. Эти компоненты считаются членами совета вашей семьи, и размещать их можно только в области купола на планшете одиночной игры. Исключением является подготовка к игре, когда вы размещаете фишки влияния на планшете семьи.

ФИКТИВНАЯ СЕМЬЯ

При подготовке к игре некоторые территории будут заняты солдатами одной из неиспользуемых семей. Единственное отличие солдат фиктивной семьи от солдат вашей семьи в том, что те никогда не атакуют. Если солдаты фиктивной семьи подверглись атаке, защиту разыгрывает соперник. Солдаты фиктивной семьи не считаются нейтральными, поэтому их нельзя переместить с помощью «Агитации» или добавить в штаб после захвата территории.

ОГРАНИЧЕННОЕ КОЛИЧЕСТВО СОЛДАТ

Количество солдат, доступное одиночному игроку, не меняется и соответствует количеству солдат в распоряжении командного игрока. Если солдаты закончились, завербовать новых будет невозможно.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КАТЕРА

В начале игры каждый одиночный игрок получает по 2 катера своих членов совета и может распоряжаться ими как собственными. Иначе говоря, у каждого одиночного игрока по 6 катеров, а не по 4.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ФИШКИ ВЛИЯНИЯ (ПЛАНШЕТ СЕМЬИ)

В начале игры одиночные игроки размещают по 1 фишке влияния цвета своих членов совета поверх каждой фишки влияния во вторых колонках областей «А» и «Б». Так, 5 ячеек на планшете вашей семьи будут содержать по две фишки влияния.



Одиночный игрок Лилия



Одиночный игрок Илья

Пример. Лилия выбрала синих членов совета в качестве своих. Она размещает 5 своих фишек влияния в соответствующих колонках поверх зеленых фишек влияния. Илья выбрал красных членов совета и размещает 5 фишек влияния в соответствующих колонках поверх желтых фишек влияния.

УДАЛЕНИЕ ФИШЕК ВЛИЯНИЯ ЧЛЕНОВ СОВЕТА

Убирайте фишки влияния своих членов совета, выполняя те же действия, что и с фишками влияния вашей семьи. Теперь, чтобы открыть новые ячейки на планшете семьи, вам придется выполнить больше действий.

Убирая фишку влияния со вторых колонок в областях «А» или «Б» при выполнении действия, сначала убирайте верхнюю из двух фишек. Фишку влияния вашей семьи вы сможете убрать при розыгрыше следующего действия (либо в рамках одного действия, которое позволяет убрать сразу 2 фишки влияния в одном ряду).

Одиночный игрок может размещать фишки влияния членов совета на клетках свободных действий на планшете одиночной игры и выполнять эти действия.



Примечание. Если в результате действия «Увеличить влияние на 2 института» вы убираете 2 фишки влияния членов совета, разместите обе на планшете одиночной игры и разыграйте их.



КОНЕЦ ЭТАПА ПЛАНИРОВАНИЯ

В отличие от правил для 4 игроков, этап планирования завершается, если фишки влияния остались только в 1 колонке верхней таблицы действий. Затем можете выполнить «Решающее действие». Разместите оставшиеся фишки в той же колонке таблицы действий для следующего раунда.

УСЛОВИЕ ПОБЕДЫ

Одиночный игрок побеждает, если в конце раунда контролирует не менее 5 округов. К командным игрокам применяются те же условия победы, что и при обычной игре — союзники должны вместе контролировать не менее 6 округов либо один из них должен контролировать не менее 5 округов. Если в конце раунда обе команды выполнили условие победы, либо в конце игры ни одна из команд не выполнила условия победы, победителем становится тот, кто...

- 1 ...контролирует больше всех округов.
- 2 ...контролирует Бронте.
- 3 ...имеет фишку первого игрока.

ИГРА «1 ПРОТИВ 1»

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Правила основной игры остаются без изменений за исключением следующего:

А ПЛАНШЕТ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

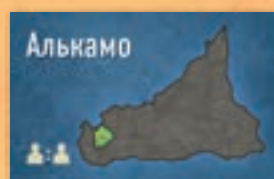
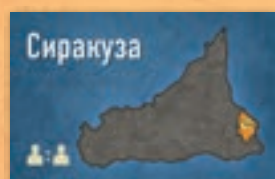
Каждый игрок размещает по 6 членов совета из запаса в куполе.

Пример: **Лиля** размещает 6 **членов совета**, **Илья** также размещает 6 **членов совета** в куполе.



Б ФИКТИВНАЯ СЕМЬЯ

Уберите 4 жетона территорий с символом (Марсала, Рагуза, Сиракуза, Алькамо) и разместите на каждой из этих территорий по 3 солдата фиктивной семьи (см. «Фиктивная семья» на с. 2).



Каждому игроку соответствует пара символов:



ЛИБО



Возьмите по жетону территории с каждым из символов и разместите на этих территориях по 3 солдата фиктивной семьи.

В НЕЙТРАЛЬНЫЕ СОЛДАТЫ

Без изменений.

Г ОДИНОЧНЫЕ ИГРОКИ

Каждый игрок размещает по 2 солдата своей семьи на каждой из оставшихся территорий согласно своим символам (игнорируйте символы, напечатанные на игровом поле). Так, в начале игры каждый игрок контролирует 8 территорий вместо 6.

А КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

На 11-м шаге подготовки к игре каждый игрок берёт по 2 карты персонажей вместо 1 и выбирает одну из них. Верните невыбранные карты персонажей в коробку.

Помимо ресурсов выбранного персонажа, каждый игрок:

- 1) Размещают по 4 солдата в своём штабе.
- 2) Первый игрок возвращает в запас 2 лиры, а второй игрок — 1 лиру.
В отличие от основной игры, первый игрок не обязан давать сопернику деньги.
- 3) Размещают по 2 солдата из запаса на игровом поле.

На 12-м шаге подготовки к игре каждый одиночный игрок четыре раза размещает по 1 из своих фишек влияния из запаса на свободной клетке (таким образом, вы разместите по 4 фишки влияния своей семьи вместо 2).



Ход игры

В целом, за исключением одного изменения в правилах и появления планшета одиночной игры в качестве нового компонента, игровой процесс не отличается от привычного.

А ИЗМЕНЕНИЕ ПРАВИЛ (с. 16 п. 3Б «ГРУБАЯ СИЛА»)

Фраза «Уберите 2 атакующих солдат из конфликта» теперь звучит так:
«Уберите 1 атакующего солдата из конфликта».



Б ПЛАНШЕТ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

На планшете одиночной игры находятся дополнительные клетки действий и купол, за большинство в котором тоже придётся побороться.

1) Фишки влияния на планшете семьи

Убрав фишку влияния члена совета с планшета семьи, вы можете поместить её на свободную клетку действия на планшете одиночной игры и выполнить это действие (см. «Удаление фишек влияния членов совета» на с. 3). Фишки влияния остаются на этих клетках до конца игры, поэтому каждое действие можно выполнить только 1 раз за игру.

2) Купол

Купол представляет собой 12 мест для членов совета мафии. На него можно оказывать влияние при подготовке к игре и на этапах планирования и событий. Игроки борются за большинство мест в куполе, поскольку победитель этой борьбы получит значительные бонусы.

Размещать в куполе можно только членов совета, но не обычных солдат. Следующие правила для членов совета распространяются как на все действия в таблице действий, так и на стартовые ресурсы, жетоны контроля и приказов:



Помещая солдат из запаса в штаб, вы решаете для каждого солдата отдельно — завербовать обычного солдата либо члена совета. На этапе подготовки стартовые ресурсы набираются тайно.



Получив возможность разместить солдат на игровом поле, вы решаете для каждого солдата отдельно — разместить обычного солдата либо члена совета.

Размещая члена совета в куполе, уберите оттуда одного из членов совета соперника (в его запас).



Если вы заняли все 12 мест в куполе, соперник больше не сможет выполнять действия на планшете одиночной игры. Вместо этого он должен убирать фишку влияния члена совета с планшета семьи в запас.

Период затишья после окончания этапа событий

Если в куполе вы заняли 11 и более мест, можете положить фишку контроля на соответствующую область в куполе либо заменить лежащую там фишку контроля своей. Если никто из игроков не сумел занять 11 и более мест в куполе, уберите оттуда все фишки контроля.

При проверке жетонов контроля и условий окончания игры купол считается округом. Если ваша фишка контроля находится в куполе, вы контролируете купол и можете немедленно отметить жетон контроля.

Примечание. Фишка контроля остаётся на месте до периода затишья в конце следующего раунда независимо от захвата купола.

Начало раунда



Если у вас большинство мест в куполе, вы можете разместить солдат на игровом поле — на одной пустой территории или на территории под вашим контролем. Количество размещаемых солдат определяется разницей между текущим количеством ваших членов совета и 6 стартовыми членами совета. Вместо каждого из солдат вы также можете разместить по 1 члену совета в куполе.



Затем у соперника появляется возможность восстановить начальную расстановку сил в куполе, разместив там членов совета из своего штаба максимум до шести. Вытесненные из купола члены совета соперника возвращаются в его запас.





Пример.

- 1 В конце раунда у **Ильи** в куполе 11 **членов совета**. Он может разместить в куполе одну из своих фишек контроля и, соответственно, занять жетон контроля.
- 2 В начале следующего раунда **Илья** решает разместить на территории 3 из 5 возможных **солдат**. Вместо 4-го солдата он размещает в куполе **члена совета** и теперь занимает все 12 мест в нём. **Илья** не хочет использовать своего последнего солдата.
- 3 У **Лили** в штабе только 4 **члена совета**, поэтому она может разместить в куполе 4 **членов совета** из возможных 6. Теперь у **Ильи** меньше 11 **членов совета** в куполе, но его **фишка контроля** остаётся на месте до конца раунда.

ИГРА «2 ПРОТИВ 1»

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В правила основной игры вносятся следующие изменения:

А ПЛАНШЕТ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Разместите по 1 фишке влияния членов совета на каждой из 7 клеток дополнительных действий. Эти фишки являются фишками дополнительных действий. Затем обсудите уровень сложности игры для одиночного игрока: простой, средний или сложный. Затем одиночный игрок размещает 3 (простой), 4 (средний) или 5 (сложный) жетонов блокировки поверх фишек дополнительных действий (см. рис. ниже).

Выбрав простой уровень сложности, одиночный игрок также кладёт 1 перевёрнутый жетон блокировки (зелёной стороной вверх) на любой из красных замков в верхней части планшета одиночной игры. Соответствующее дополнительное действие будет «разблокировано» уже в начале игры.



Простой: 3 жетона блокировки



Средний: 4 жетона блокировки



Сложный: 5 жетонов блокировки

Пример: **Лили** выбрала простой уровень сложности и разместила 7 **фишек дополнительных действий** на соответствующих клетках. Она закрывает жетонами блокировки (красной стороной вверх) последние 3 фишки дополнительных действий. Затем она кладёт жетон блокировки зелёной стороной вверх на один из напечатанных на планшете замков, чтобы разблокировать соответствующее действие.

Б ФИКТИВНАЯ СЕМЬЯ

Одиночный игрок берёт по 6 жетонов территорий, символы на обороте которых соответствуют двум символам на его стороне поля, и перемешивает их по отдельности.



Затем он случайным образом берёт ровно по 2 жетона из обеих стопок и расставляет по 3 солдата фиктивной семьи (см. «Фиктивная семья» на с. 2) на каждой из соответствующих территорий.

В КОМАНДНЫЕ ИГРОКИ И НЕЙТРАЛЬНЫЕ СОЛДАТЫ

Правила основной игры действуют без изменений.

Г ОДИНОЧНЫЙ ИГРОК

Одиночный игрок размещает по 2 своих солдата на каждой из оставшихся пустыми территориях (соответственно его жетонам). Игнорируйте символы, напечатанные на игровом поле. Так, одиночный игрок будет контролировать 8, а не 6 территорий.

А КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

На 11-м шаге подготовки к игре одиночный игрок получает 2 карты персонажей вместо 1 и выбирает одну. Как и в основной игре, каждый из командных игроков получает по одной карте персонажа. Верните невостребованные карты персонажей в коробку. Помимо ресурсов, указанных на карте персонажа, одиночный игрок получает:

- 1) 5 солдат и 1 лиру в свой штаб.
- 2) 5 солдат, 1 нарколабораторию, 1 автомобиль и 1 катер из запаса и размещает их на игровом поле.
- 3) Фишку первого игрока (платить при этом деньги сопернику не нужно).

На 12-м шаге подготовки к игре одиночный игрок может одновременно разместить 2 фишки влияния вместо 1, тем самым разместив всего 4 фишки влияния в верхней таблице действий вместо 2.



Ход игры

А ПЛАНШЕТ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

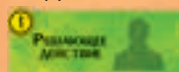
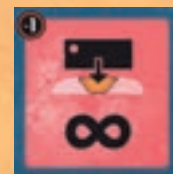
Планшет одиночной игры преимущественно состоит из клеток действий, доступных одиночному игроку в его ход дополнительно, что позволяет разыгрывать мощные комбинации. Однако дополнительные действия ограничены частотой их выполнения, а более сильные действия изначально заблокированы.

1) Фишка влияния на планшете семьи

Убрав фишку влияния члена совета со своего планшета, одиночный игрок может разместить её на свободной разблокированной клетке действия на планшете одиночной игры и выполнить соответствующее действие (см. «Удаление фишек влияния членов совета» на с. 3).

2) Фишки дополнительных действий

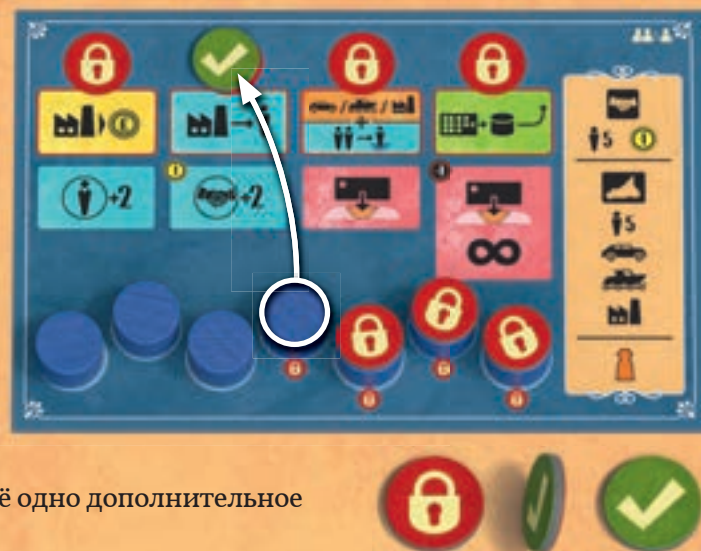
В каждый свой ход одиночный игрок может выполнить ровно 1 дополнительное действие, не учитывая перемещение фишек влияния с планшета своей семьи в текущем раунде. Для этого возьмите свободную фишку дополнительного действия, положите её на свободную разблокированную клетку действия либо на клетку действия с символом бесконечности и выполните соответствующее действие.



Примечание. Выполнение «Решающего действия» в конце этапа планирования не позволит вам выполнить это дополнительное действие.

3) Конец раунда

В конце раунда переместите фишки влияния с клеток свободных действий обратно на клетки фишек дополнительных действий. Если на клетках действий остались фишки влияния, перемещённые с планшета семьи, уберите их из игры. Одиночный игрок также может снять один из жетонов блокировки с фишки дополнительного действия, перевернуть его зелёной стороной вверх и положить на заблокированную клетку действия, чтобы разблокировать её. Убрав жетон блокировки, вы также получаете возможность выполнить ещё одно дополнительное действие.



Б ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДА

Начиная с первого игрока, передавайте ход по часовой стрелке. Оба члена команды ходят один за другим, при этом второй член команды не может «опустошить» ту колонку верхней таблицы действий, из которой первый член команды взял фишку влияния в предыдущий ход. Это значит, что вы не можете использовать последнюю фишку влияния в колонке, чтобы выполнить действие, а также не можете выполнить действие «Получение влияния» в этой колонке.



Чтобы отметить колонку, которую использует или хочет использовать первый из командных игроков, можете положить жетон запрета над соответствующей колонкой в качестве напоминания.

ПРИЛОЖЕНИЕ: КЛЕТКИ ДЕЙСТВИЙ



Если возможно, разместите либо по 1 солдату из своего штаба рядом с каждой из ваших нарколабораторий, либо рядом с каждой из не более 3 нарколабораторий. Играя в режиме «1 против 1», вместо каждого из солдат вы можете разместить в куполе члена совета.

Вы можете разместить 2 или 3 солдат из своего штаба на игровом поле там, где уже есть ваши солдаты (не на пустой территории). Играя в режиме «1 против 1», вместо каждого из 3 солдат вы можете разместить в куполе члена совета.

Прочие клетки действий знакомы вам по основной игре и разыгрываются аналогично.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Графический дизайнер: Андреас Реш

Поддержка: Франк Хеерен, Бастиан Винкельхаус, Мартин Цееб

Разработчики: Раймунд Бартоссек, Гидеон Лохнер, Штефан Шлёссер, Максимилиан Мария Тиль

Выпускающая команда и издатель выражает благодарность большому количеству тестировавших игру.

Русская версия игры подготовлена компанией

«Лавка Геймз». Редакция благодарит Игоря Трескунова, Всеволода Чернова, Романа Шамолина, Дениса Карпенко, Ксению Хацкалёву, Романа Дженбаза, Владимира Сахно, Илью Клеванова за помощь в подготовке игры к изданию.

Разработчики этого дополнения вдохновлялись механиками игры «7 чудес: дуэль».



Boardgame Atelier
Hanfelderstraße 56
82319 Starnberg
Germany

Email: info@boardgameatelier.de

Огромная благодарность Франку Хеерену из компании «Feuerland» за его огромную поддержку при основании этого издательства.