

Famiglia

Un jeu pour 2 gangsters de Friedemann Friese

Matériel

- **60 cartes : 4 familles de 15 cartes** chacune (chaque famille contient les valeurs suivantes : 5×"0", 4×"1", 3×"2", 2×"3" et 1×"4") – (2 sets de départ avec 4 "0" ont un dos différent).
- **1 règle du jeu** en allemand

Description des cartes

En haut, dans chaque coin, on voit la valeur de la carte ; entre les deux chiffres, un symbole pour la capacité spéciale de la carte ; sous les chiffres, on voit le symbole de la famille et au milieu en bas, le nombre de point de victoire.

Histoire

Les joueurs contrôlent des bandes rivales et essaient de recruter des membres des 4 familles (**La Famiglia, Les Comptables, Les Brutes, Les Mercenaires**). Le joueur qui arrivera au mieux à utiliser les capacités spéciales des familles pour monter la meilleure bande l'emportera.

Préparation

Chaque joueur prend un set de départ (cartes avec un "1" ou un "2" au dos, 4 cartes de valeur "0").

Chaque joueur a aussi besoin d'un peu de place devant lui pour poser ses gangsters. Cette zone est appelée le "gang".

Les 52 cartes restantes sont mélangés et posés en une pioche face cachée de manière à être accessible pour chaque joueur. Il faut laisser de la place pour une pile de défausse.

On choisit un premier joueur.

Ensuite, les 6 premières cartes de la pioche sont posées les unes à coté des autres au centre de la table. Elles forment la "rue".

La table ressemble alors à l'illustration du paragraphe "Spielvorbereitung" au milieu du recto de la règle allemande.

Déroulement du jeu

Les joueurs jouent chacun leur tour. Durant son tour, un joueur réalise les actions suivantes dans l'ordre indiqué. Il peut utiliser les différentes capacités spéciales des familles **une fois chacune au maximum** (voir plus loin "Capacités spéciales des familles").

1. Si, au début du tour, il n'y a aucun "0" dans la rue, le joueur peut défausser une carte de la rue (=la poser sur la pile de défausse) et prendre autant de cartes que la valeur de la carte défaussée de la pioche pour les poser sur la rue.

Cette action peut être répétée plusieurs, tant qu'il n'y a pas de 0 dans la rue.

Exemple (voir la 1° illustration du paragraphe "Spielablauf" du recto de la règle allemande) :

Andréa pose un "2" de la rue dans la défausse et pioche 2 nouvelles cartes qu'elle pose sur la rue.

2. Le joueur pose une carte **Comptable (bleu)** (valeur 1 à 4) de sa main dans son gang. Ensuite, il peut échanger 1 à 4 cartes de sa main avec son gang (mais pas le comptable qu'il vient de jouer) – voir aussi "Capacité spéciale des familles".

3. Le joueur pose une carte **Brute (jaune)** (valeur 1 à 4) de sa main dans son gang. Ensuite, il choisit une carte de la rue dont il diminue la valeur de 1 à 4 points (la valeur ne peut pas descendre en dessous de 0, mais 0 est évidemment possible) - voir aussi "Capacité spéciale des familles".

4. Maintenant, le joueur peut prendre une carte de la rue ou passer. Il y a alors 2 cas possibles :

a) Le joueur peut simplement prendre un "0" de la rue en main (même une carte dont la valeur a été réduite à 0 par le jeu d'une **brute** en 3° action).

b) Si le joueur veut prendre en main une carte de valeur supérieure à 0, il a besoin de 2 cartes identiques de la même famille de la valeur juste inférieure à la carte voulue. Il joue les deux cartes de sa main et met la carte de la rue dans sa main. Ensuite, le joueur pose l'une des deux cartes jouées dans son gang. Il reprend l'autre carte jouée en main. Si le joueur n'a qu'une seule carte, il peut l'accompagner d'un **Mercenaire (vert)** de la valeur correspondante - voir aussi "Capacité spéciale des familles".

Exemple (voir la 2° illustration du paragraphe "Spielablauf" du recto de la règle allemande) :

Il y a un "comptable" (bleu) de valeur 3 dans la rue. Eric a 2 "comptables" de valeur 2 en main. Il les joue, prend le "comptable" de valeur 3 et un "comptable" de valeur 2 en main et pose l'autre comptable de valeur 2 dans son gang.

Si le joueur ne réalise pas la 4° action, on considère qu'il passe. C'est ensuite au tour de l'autre joueur.

Si, à la fin d'un tour, il n'y a plus de cartes dans la rue, on repioche 6 nouvelles cartes que l'on pose dans la rue.

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

A partir de ce moment, la 1° possibilité d'action est modifiée :

Si, au début d'un tour, aucun "0" ne se trouve dans la rue, le joueur ne peut rajouter de nouvelles cartes dans la rue qu'une seule fois. Les cartes retirées de la rue ne sont plus mises dans la pile de défausse mais sont immédiatement placées sous

la pioche, avant de piocher de nouvelles cartes.

Remarque : Si un joueur pioche la dernière carte de la pioche lors de l'exécution de la 1^o action et qu'il a besoin d'autres cartes, il mélange normalement la défausse pour piocher les cartes manquantes. S'il n'y a pas de "0" dans la rue, le joueur peut refaire la 1^o action une dernière fois. Ensuite, sa 1^o action est terminée, même s'il n'y a pas de 0 dans la rue.

Fin du jeu et décompte

Lorsque la dernière carte de la pioche est posée dans la rue, et que toutes les cartes sont donc en jeu, on termine le tour en cours et la partie se termine avec le tour du 2^o joueur de manière à ce que chaque joueur ait joué le même nombre de fois. Si, plus tôt dans la partie, les deux joueurs ont passé lors de leur 4^o action, le jeu prend fin prématurément

Exemple : *Au début de son tour, Eric veut placer de nouvelles cartes dans la rue et remet donc un "3" sous la pioche. Il y a maintenant, en tout, 3 cartes dans la pioche. Toutes les cartes sont donc posées dans la rue. La partie prend fin après le tour en cours.*

Ensuite, les joueurs comptent les points de toutes leurs cartes (toutes les cartes en main et sur table (gang)).

Le joueur qui a le plus de points l'emporte. Si les deux joueurs ont le même nombre de points, c'est le joueur qui possède la carte qui rapporte le plus de points qui gagne.

Capacités spéciales des familles

Les différentes familles possèdent des capacités spéciales. Durant son tour, un joueur ne peut jouer qu'une seule carte de chaque famille pour utiliser la capacité spéciale de cette famille.

Remarque : Les gangsters de valeur "0" n'ont aucune capacité spéciale.

Les Comptables (bleu)

Les **comptables** permettent d'échanger des cartes de sa main contre des cartes de son gang. Pour cela, le joueur doit poser un **Comptable** face visible dans son gang (2^o action). Ensuite, il prend, au maximum, autant de cartes que la valeur du comptable joué, de son gang pour les mettre dans sa main. Il doit cependant, en échange, poser le même nombre de cartes de sa main dans son gang. La carte Comptable jouée ne peut pas être reprise en main lors de cette action.

Exemple (voir illustration du paragraphe DIE BUCHHALTER au verso de la règle allemande) :

Dans le gang d'Eric, il y a entre autre, un "Mercenaire 2" et une "Brute 3". Il joue le "Comptable 2" de sa main et peut reprendre les deux cartes citées dans sa main. En remplacement, il pose dans son gang la "Brute 0" et la "Famiglia 1".

Les Brutes (jaune)

Les **Brutes** attaquent les autres cartes de la rue pour en diminuer la valeur. Le joueur peut poser une carte **Brute** face visible dans son gang (3^o action). Il choisit ensuite une carte de la rue dont il diminue la valeur d'autant de points que la valeur de la **brute**. Au cours de la 4^o action, il pourra donc directement prendre la carte en main si il a diminué sa valeur à 0, ou la prendre grâce à deux cartes de valeur plus faible.

Exemple (voir illustration du paragraphe DIE BRUTALEN au verso de la règle allemande) :

Dans la rue se trouve un Mercenaire de valeur 4. Eric a 2 Mercenaires de valeur 1 en main. Il joue une Brute 2 dans son gang pour diminuer la valeur du Mercenaire de 4 à 2. Il peut maintenant récupérer cette carte en jouant ses deux Mercenaire 1. Il pose l'un des deux dans son gang et récupère l'autre en main.

Les Mercenaires (vert)

Les **Mercenaires** servent de joker pour n'importe quelle couleur et peuvent donc être jouée en remplacement d'une carte d'une autre couleur. Si un joueur veut prendre une carte de la rue (4^o action), mais qu'il n'a qu'une seule carte de la bonne couleur, pour la deuxième carte, il peut jouer un Mercenaire de la valeur correspondante (indiquée au milieu en haut de la carte). Par exemple, un "Mercenaire 3" peut prendre une valeur "0", "1" ou "2" de n'importe quelle couleur. Ensuite, comme d'habitude; le joueur peut reprendre l'une des deux cartes en main. Cela peut aussi bien être la carte normale que le **Mercenaire**.

Remarque : Un joueur ne peut pas utiliser 2 Mercenaires comme joker lors de la même action. Il faut toujours au moins une carte de la bonne couleur de la valeur inférieure.

Exemple (voir illustration du paragraphe DIE SÖLDNER au verso de la règle allemande) :

Dans la rue, il y a un "Famiglia 3". Eric joue une carte "Famiglia 2" et un "Mercenaire 3" (qui peut servir comme carte de valeur 0, 1 ou 2 pour n'importe quelle couleur et prend la carte "Famiglia 3" . Ensuite, il pose la "Famiglia 2" dans son gang et reprend la "Mercenaire 3" en main (il aurait aussi pu faire l'inverse).

La Famiglia (rouge)

Les cartes de cette couleur n'ont pas de capacité spéciale mais rapporte plus de points.