

Вступление

La Famiglia — это настольная игра, рассчитанная ровно на 4 игроков. Каждый игрок оказывается в роли главы мафиозной семьи, которая борется за контроль над Сицилией. Игроки делятся на две команды по два игрока. Поддерживая друг друга и планируя совместные действия, вы либо выигрываете как одна команда, либо проигрываете. Однако, если речь идёт о вашей семье, во главе которой вы находитесь, каждый игрок действует самостоятельно. Действие игры происходит во времена так называемой Второй войны мафии, которая велась между различными преступными кланами в 1980-х гг. Однако, семьи и персонажи, представленные в этой игре, являются полностью вымышленными.

Посвящается Irmì Caterina Tisha

Цель игры

Игровое поле представляет собой карту Сицилии (регион Италии), разделённую на 12 районов (Mandamento)* по три области в каждой. В начале игры каждая команда контролирует несколько областей. Игрокам предстоит получить влияние в соседних областях, чтобы взять под контроль целый район.

Каждый район под контролем команды не только даёт ей постоянное преимущество, но и приближает её на шаг к победе. Команда побеждает, если один из её членов контролирует 5 районов, или если оба члена команды контролируют в сумме 6 районов. Если ни одна из команд не выполняет этих условий, игра всё равно завершается после 4 раундов. В этом случае побеждает команда, под контролем которой находится наибольшее количество районов.

*Mandamento — мафиозный термин, обозначающий район или зону влияния.

Состав игры

Основные компоненты

- 1 игровое поле
- 4 планшета действий (для раундов 1-4)



- деньги: 50x 1 £, 42x 2 £  

- 6 карт персонажей



- 6 планшетов приказов (1 на семью)



- 2 больших и 2 маленьких бокса (для хранения)



Основные деревянные компоненты

- 30 нарко-лабораторий 
- 30 нейтральных солдат 
- 8 нейтральных фишек влияния 
- 1 фишка первого игрока «Primo Giocatore» 

Общие компоненты команды

- 2 набора жетонов контроля (⊙ * и ❖ ♦), Каждый набор содержит 11 жетонов на двух языках: английский и немецкий



- 2 подсказки: доступные действия и карта острова, разделённого на области для использования в тайных соглашениях.



Компоненты семьи (на примере красного)

6 наборов (чёрный, синий, зелёный, красный, белый, жёлтый), каждый из которых содержит:

Картонные компоненты

- 1 бокс (для хранения)



- 1 планшет семьи



- 13 жетонов приказов

- 5 простых приказов,
- 8 особых приказов



- 1 ширма (штаб-квартира)



- 3 карты конфликта



Деревянные компоненты

- 50 солдат 
- 4 катера 
- 5 автомобилей 
- 17 + 8 фишек влияния (для планшета семьи и планшета действий, плюс для жетонов контроля)



- 1 фишка для финального действия (Ultima Azione) 

- 6 жетонов контроля (с изображением) 

Все компоненты, кроме денег, ограничены. В маловероятном случае, если у вас закончатся деньги, используйте подходящую замену, например, из другой игры. Однако, если вы получите право на любой другой предмет, которого не осталось (в вашем цвете), вы не получите замену.

Подготовка к игре

1. Разложите **игровое поле** в центре стола.
2. Разместите **планшет действий 1** (номер указан в правом нижнем углу) в тёмно-синей области под **планшетом действий 0**, который напечатан в верхней части игрового поля. Планшеты действий со 2 по 4 понадобятся вам в следующих раундах.
3. Разместите боксы с деньгами и нейтральными серыми компонентами рядом с полем.
4. Разделитесь на 2 команды (по 2 игрока в команде). Займите свои места вокруг стола так, чтобы члены команды сидели рядом друг с другом на одной стороне. Каждый из вас теперь сидит близко к одному углу игрового поля (см. **Ход Игры** на странице 6).
5. Далее команды получают по 1 набору жетонов контроля. Одна команда случайным образом берёт 7 жетонов контроля из своего набора. Жетоны располагаются между игроками этой команды лицевой стороной вверх. Другая команда выбирает из своего набора соответствующие жетоны (такие же, как и у первой команды) и кладёт их лицевой стороной вверх между игроками своей команды. Остальные жетоны контроля больше не понадобятся.
6. Теперь между командами случайным образом распределяются шесть доступных цветов семей. Для этого можно использовать **маркеры Солдат** разных цветов. В результате команды берут по три планшета семей соответствующих цветов. Далее команда решает, кто будет руководить какой семьёй во время игры (с учётом ранее выложенных между ними жетонов контроля). После принятия решения, игроки выкладывают перед собой по одному планшету семей. Оставшиеся планшеты возвращаются обратно в коробку. Они больше не потребуются.

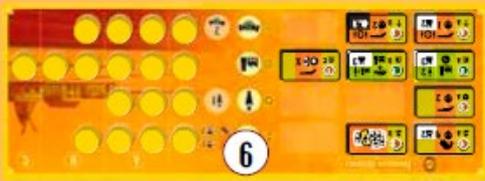
Для первой игры рекомендуется оставить белые и чёрные игровые компоненты в коробке, а оставшиеся четыре планшета семей распределить между игроками случайным образом.

7. Затем каждый игрок получает набор компонентов семьи своего цвета (деревянные и картонные компоненты) и выкладывает их на планшет своей семьи (см. подробнее правила подготовки ниже). Область за ширмой игрока называется штаб-квартирой . Не позволяйте команде соперника видеть, что у вас там находится. Только игроки одной команды имеют право заглядывать в штаб-квартиру  друг друга.
8. Каждая команда берёт планшеты приказов двух вражеских семей. Это даст вам лучшее представление о приказах, которые противники имеют в своём распоряжении. Также каждая команда получает один информационный лист. Он может использоваться для секретных соглашений во время игры.

Подготовка планшета семьи

- A. Поместите жетоны базовых приказов в свою штаб-квартиру  (за свою ширму).
- B. Поместите жетоны особых приказов на соответствующие изображения на вашем планшете семьи. Символ на жетоне всегда совпадает с символом в том же ряду в середине планшета. Жетоны, обозначенные буквой А, всегда располагаются в самой левой колонке, жетоны с буквой В — в середине, а жетоны с буквой С — в колонке справа (если она есть).
- C. Поместите по 1 фишке влияния своего цвета в каждое из 17 круглых углублений на правой стороне вашего планшета семьи. Их можно убрать во время игры, чтобы улучшить свои способности или получить новые жетоны приказов. В любой момент игры вы можете поднять фишки, чтобы увидеть, что находится под ними.
- D. Поместите бокс с оставшимися деревянными компонентами своего цвета в пределах досягаемости перед своей ширмой. Эти предметы находятся в вашем запасе.

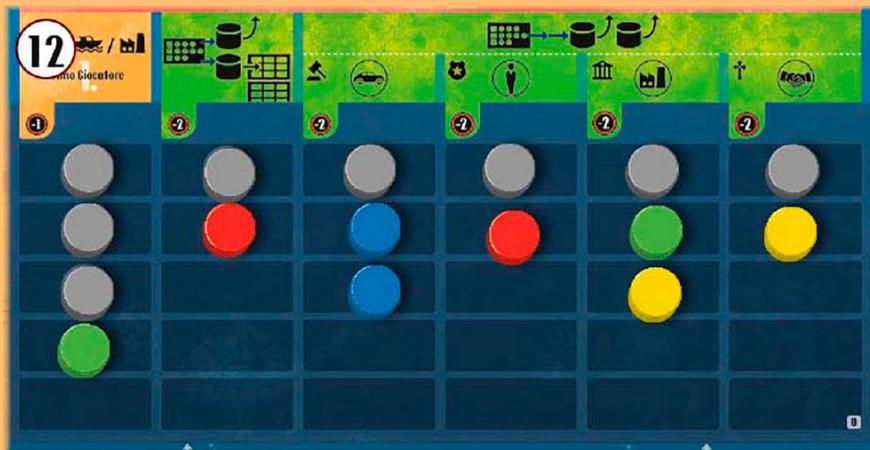
Типы жетонов приказов	
	Жетоны простых приказов имеют символ (●) под инициативой.
	Жетоны особых приказов имеют символ (▲ ● ■ †), а рядом буквенное обозначение.



- a. Возьмите из своего запаса столько **Лир** (денег) и **Солдат**, сколько указано на вашей карте, и поместите полученное в свою штаб-квартиру  (за свою ширму). Если вы первый игрок, отдайте **1 Лиру** игроку, который по порядку хода является последним (это игрок из другой команды; см. выше).
- b. Затем первый игрок берёт дополнительные боевые единицы, изображённые на его карте персонажа (Солдаты, Автомобили, Катера) из своего запаса и помещает их на игровое поле. Остальные игроки делают то же самое, следуя очередности хода. Игроки могут размещать дополнительных Солдат и автомобили в любых областях, где уже находятся их собственные Солдаты. Катер может быть размещён игроком только в морской области, прилегающей к области, в которой есть его собственные Солдаты.
- c. Следуя тому же порядку, разместите изображённое на карте количество Нарколабораторий на игровом поле. Добавьте их к тем областям, где уже находятся ваши собственные Солдаты. Однако учтите, что ни в одной области не может находиться более 2 Нарколабораторий одновременно (ни сейчас, ни в течение всей игры).



12. Подготовьте **планшет действий 0** (напечатан на игровом поле). Поместите нейтральные фишки влияния (серого цвета) в соответствующие места, обозначенные серым кругом. Затем, начиная со стартового игрока и продолжая в порядке очередности хода, положите 1 из своих фишек влияния из запаса на свободное место (под местами с серыми кругами). Повторите это ещё раз (в результате вы положите по 2 фишки влияния).



Карта Сицилии

Сицилия разделена на 12 районов (Mandamento), каждый из которых состоит из 3 областей (зон влияния). Области, каждого района, окрашены в один цвет только для упрощения визуального восприятия. Белые линии на карте обозначают границы между двумя областями. Коричневые линии разделяют между собой районы. Две области на игровом поле считаются соседними, если они имеют общую границу, независимо от её протяжённости. Кроме того, море, окружающее Сицилию, разделено на 9 отдельных морских областей. Пунктирные линии указывают, где отдельные морские области пересекаются. Две морские области считаются соседними, если они имеют общую морскую границу. Каждая сицилийская прибрежная область является соседней для 1 или 2 морских областей.



Три области **Caltanissetta**, **Agrigento** и **Camastra** образуют 1 район.
Enna и **Camastra** являются соседними областями, несмотря на свою короткую общую границу.
Licata является соседней областью с морскими областями **Mare Agrigento** и **Mare Licata**.

Ход игры

Длительность партии в La Famiglia составляет максимум 4 раунда. В каждом раунде вы по очереди выполняете следующие две фазы:

1. Фаза планирования
2. Фаза столкновений

Во время Фазы планирования вы можете усилить своё влияние на один из четырёх институтов (юстиция, полиция, экономика, церковь), а также усилить свои подразделения и отдать приказы.

В Фазе столкновений выполняются приказы. Сначала на позиции перебрасывается поддержка, затем семьи пытаются взять под контроль дополнительные территории, перемещая свои подразделения. После каждой фазы наступает период проверки. В это время вы проверяете кто контролирует тот или иной район. Кроме того, во время периода проверки в конце фазы столкновения проверьте, наступил ли конец игры.

Свободное действие

В любой момент игры, в свой ход или во время хода другого игрока, вы можете сделать следующее, чтобы получить больше денег:

- Возьмите 1 жетон приказа из-за ширмы (штаб-квартира) и удалите его из игры (положите этот жетон таким образом, чтобы все могли его видеть), затем возьмите 1 Лиру из запаса и поместите её в свою штаб-квартиру
- Передайте 1 Лиру своему напарнику по команде. В этом случае вы должны также вернуть в общий запас ещё 1 Лиру. Другими словами, вы тратите 2 Лiry, чтобы ваш напарник получил 1 Лиру.

Эта информация дублируется на вашей ширме.

1. Фаза планирования

Во время фазы планирования вы ходите по очереди в соответствии с очерёдностью хода (сначала ходит первый игрок) до тех пор, пока не закончатся фишки влияния на планшете действий. Один раз во время своего хода вы можете переместить фишки влияния с **верхнего планшета действий** на нижний.

Вы можете использовать **любую фишку влияния**: нейтральную (серую), вашу собственную или принадлежащую другому игроку. Однако если вы решите переместить фишку влияния **другого игрока**, вы должны дать этому игроку **1 Лиру** (независимо от того, является ли он вашим партнёром по команде или это ваш соперник).

Есть два основных варианта перемещения фишек влияния во время вашего хода:

- А. Совершение действий: Переместите 1 фишку влияния с верхнего планшета действий в свободную ячейку на нижнем планшете и выполните это действие.
- В. Получение влияния: Переместите все фишки влияния (по крайней мере 1) из колонки на верхнем планшете действий на нижний планшет действий и выполните действие, изображённое над колонкой.

А. Фаза планирования. Действия.



Переместите 1 фишку влияния с верхнего планшета действий в свободную или доступную ячейку на нижнем планшете действий (не обязательно в том же столбце!) и выполните это действие. Если ячейка содержит символ бесконечности — это действие считается всегда доступным. Это означает, что вы можете поместить фишку влияния в эту ячейку, даже если она уже содержит 1 или более фишек влияния.

Фишки влияния других игроков. Если вы перемещаете фишку влияния другого игрока (т.е. тот, который не является ни вашим, ни нейтральным), вы должны сначала заплатить этому игроку 1 Лиру, прежде чем получить какой-либо доход от этого действия. Если у вас недостаточно денег, чтобы переместить фишку влияния соперника, вы должны сначала получить деньги используя свободное действие (см. выше).

Ячейки действий с символами /

Если ячейка действий, в которую вы хотите переместить фишку влияния содержит в левом верхнем углу число, вы либо получите количество Лир, равное этому числу, в дополнение к действию , либо вам потребуется заплатить перед выполнением этого действия, столько Лир, сколько указано .

Частичные действия

Некоторые ячейки действий показывают несколько частичных действий.

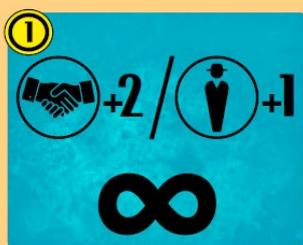
- A. Если они разделены знаком "/", вы должны выбрать один из вариантов и можете выполнить только это частичное действие.
- B. Если частичные действия соединены знаком "+", вы можете выполнить оба частичных действия в любом порядке.

Для любого частичного действия вы можете выбрать, в какой степени вы хотите выполнить его, если вообще хотите (например, если у вас не осталось достаточно компонентов в запасе или в вашей штаб-квартире).

Однако вы не можете отказаться от выполнения всех (то есть ничего не делать). В процессе игры станет доступно больше различных действий. Здесь описаны наиболее важные из них. Специальные действия объясняются в Приложении.



В этой ячейке действий может находиться только 1 жетон влияния. Чтобы выполнить действие, вы обязаны заплатить 1 Фунт. Вы можете выполнить оба частичных действия, в любой последовательности.



Эта ячейка действий имеет символ ∞ . Это означает, что вы можете поместить сюда жетон влияния, даже если она уже содержит другие жетоны влияния. Также вы получите 1 Фунт. Вы должны выбрать одно из двух доступных частичных действий.

Различные типы действий:

Наём Солдат.



Переместите Солдат из своего запаса (из своего бокса для хранения) в свою штаб-квартиру (за ширму). Количество Солдат определяются по следующим правилам:

- Базовое значение количества солдат равно наибольшему видимому числу (т.е. не закрытому фишками влияния) в церковном (нижнем) ряду вашего планшета семьи, ПЛЮС
- Бонус изображённый в ячейке действий.

Формула для расчёта: Базовое значение  + бонус = Количество Солдат.



Пример: вы получаете пять Солдат (базовое значение 4 + бонус 1) для этого действия.

Размещение Солдат.



Переместите Солдат из своей штаб-квартиры (из-за ширмы) на игровое поле. Все Солдаты перемещаются в одну область. Вы можете переместить Солдат, либо в ту область, где уже находятся ваши Солдаты, либо в которой их ещё нет. Если вы выбираете область, в которой ваших Солдат ещё нет, удалите из этой области 1 Нарколабораторию (если она там представлена). Количество перемещаемых Солдат определяется по следующим правилам:

- Базовое значение количества солдат равно наибольшему видимому числу (т.е. не закрытому фишками влияния) в полицейском (втором) ряду вашего планшета семьи, ПЛЮС
- Бонус изображённый в ячейке действий.

Формула для расчёта: Базовое значение  + бонус = Количество Солдат.



Пример: Вы можете переместить до 4 Солдат (базовое значение 2 + бонус 2) для этого действия. Вы переместили их в область, в которой уже находился 1 ваш Солдат.

Скрытые приказы.



Положите 1 жетон приказа из вашего штаба лицом вниз в область, в которой есть **хотя бы 1 ваш Солдат**, но **нет жетонов приказов**. Вы можете в любой момент посмотреть на свои жетоны приказов на игровом поле и показать их своему напарнику по команде. Однако вы не можете перемещать их или забирать обратно (чтобы заменить их другими жетонами приказов).

Пример: Вы размещаете фишку влияния на ячейку действий. Вы платите 1 Лиру, чтобы выполнить действие. Теперь вы можете выполнить два действия: разместить скрытый приказ и разместить Солдата в любой последовательности. Базовое значение  + 1. Ваше базовое значение +2.

- 1 Вы размещаете 3 Солдат в свободную область.
- 2 Для вашего второго частичного действия вы немедленно размещаете в эту область скрытый приказ. Если хотите, вы можете разместить скрытый приказ в любую другую область.



Обеспечение снаряжением.



Разместите 1 Автомобиль, 1 Катер или 1 Нарколабораторию на игровом поле.

- Автомобиль может быть размещён только в области, на которой присутствует как минимум 1 ваш Солдат;
- Катер может быть размещён только в морской области, находящейся по соседству с областью, в которой находится как минимум 1 ваш Солдат. После этого вы можете переместить катер в любую соседнюю морскую область. После перемещения, если в этой морской области находится ровно 3 Катера, уберите свой Катер, а также 1 другой Катер (из оставшихся 2).
- Нарколаборатория может быть размещена только в область, в которой находится как минимум 1 ваш Солдат и не более 1 любой другой Нарколаборатории.

Пример: Красный игрок размещает катер на игровом поле и перемещает его в соседнюю морскую область слева. Поскольку там уже присутствует два других катера, он должен удалить с игрового поля свой катер и один из двух оставшихся катеров. Красный игрок выбрал удалить жёлтый.



Отмывание денег.



Получите 1 Лиру за каждую вашу Нарколабораторию, расположенную на игровом поле (т.е. за каждую вашу Нарколабораторию в области, в которой есть минимум 1 ваш Солдат).

Влияние.

Уберите 1 фишку влияния с вашего планшета семьи. Возьмите фишку влияния из **левого ряда по своему выбору**. Что произойдет с фишкой влияния зависит от выбранного вами действия



Верните фишку влияния в запас



Поместите фишку влияния либо:

- в пустую ячейку верхнего планшета действий, в колонку, которая содержит как минимум ещё одну другую фишку влияния или
- в пустую ячейку на нижнем планшете действий (при этом вы не сможете выполнить это действие).

Для обоих действий: Есть вероятность, что вы получите 1 особый приказ (см. Новые ячейки на планшете семьи).

Последнее действие.



Поместите свою фишку последнего действия рядом с фишкой влияния в эту ячейку. В конце фазы планирования, когда все фишки влияния находятся на своих местах, вы можете выполнить 1 последнее действие планирования (Ultima Azione). Для этого переместите фишку влияния из этой ячейки в другую ячейку действий и выполните его. Применяются те же правила, как и при размещении фишек влияния в эти ячейки, за исключением того, что вам не потребуется снова платить за использование фишки влияния другого игрока. Верните свою фишку последнего действия в запас.

В. Фаза планирования. Получение влияния.

Переместите **все фишки влияния** (как минимум 1) из **столбца** на верхнем планшете действий на нижний планшет действий.

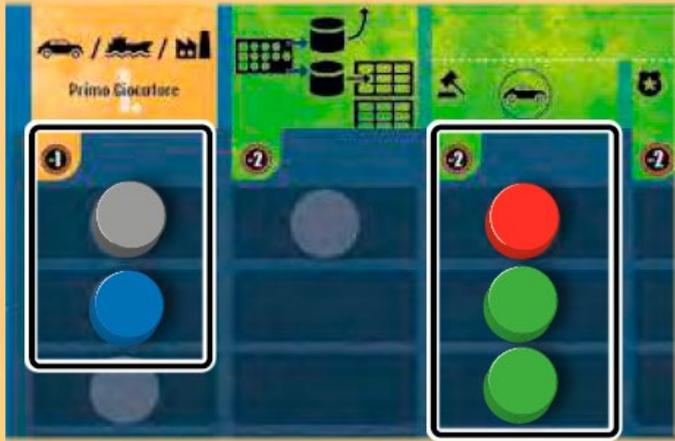
Выполните действие, указанное **над столбцом**.

Выбор столбца и перемещение фишек влияния. Вы можете выбрать только тот столбец, в котором есть как минимум 1 фишка влияния. Переместите фишки влияния из этого столбца на любые свободные ячейки действий на нижнем планшете действий. Действия при этом не выполняются! На ячейки с символом бесконечности может быть перемещено сколько угодно фишек влияния. Все остальные ячейки могут содержать не более одной фишки влияния. Не забывайте об этом!

Оплата. Перед выполнением действия (над выбранным столбцом), вы должны заплатить:

- Сумму, указанную в левой части, рядом с типом действия, в запас;
- 1 Лирю за каждую фишку влияния, которую вы переместили (независимо от того, кто ей владеет. Также применяется к нейтральным фишкам влияния) в запас;
- 1 Лирю за каждую фишку влияния, которая принадлежит другому игроку. Деньги выплачиваются хозяину этих фишек.

Пример: Красный игрок хочет получить влияние



Чтобы выполнить действие слева, **Красный игрок** должен заплатить 4 Лирю. 3 в запас (за 2 фишки влияния + 1 за специальный символ) и 1 Лирю **Синему игроку**.

Чтобы выполнить действие справа **Красный игрок** должен заплатить 7 Лирю. 5 в запас (за 3 фишки влияния + 2 за специальный символ) и 2 Лирю **Зелёному игроку**.

Красный игрок не может выполнить среднее действие, поскольку там нет фишек влияния.

Типы действий для получения влияния



Станьте первым игроком и подготовьте снаряжение.

Если вы выполнили это действие, возьмите фишку первого игрока «Primo Giocatore» и начните последующие фазы. Это не влияет на порядок игры в текущей фазе. Вы также можете выставить на игровое поле либо 1 Автомобиль, либо 1 Катер, либо 1 Нарколабораторию. На данное действие распространяются все те же правила, описанные выше.

Влияние на один институт.



Это действие относится к 4 рядам на вашем планшете семьи — Юстиция, Полиция, Экономика и Церковь. Удалите две фишки влияния из левой части одного ряда и верните их в запас. Ряд, из которого вы убираете фишки влияния, определяется столбцом на верхнем планшете действий, с которого вы переместили фишки влияния. Если в ряду находится только 1 фишка влияния, удалите её. Если в ряду не осталось фишек влияния, вы не можете ничего из него. Обратите внимание, что вы не можете удалять фишки влияния из других рядов.

Как правило это действие даёт вам 1 особый приказ.

Влияние на два института.



Если вы выполняете это действие, удалите две фишки влияния с планшета семьи. Возьмите две фишки влияния из двух разных рядов (Юстиция, Полиция, Экономика и Церковь) по своему выбору. Верните одну в запас, а вторую поместите:

- в пустую ячейку на верхнем планшете действий (в колонку, которая содержит как минимум 1 фишку влияния) или
- в пустую ячейку на нижнем планшете действий.

Есть вероятность, что, выполнив этой действие вы сможете получить 1 или 2 особых приказа.



Со всеми тремя вышеупомянутыми действиями, вы можете разместить дополнительно 1 скрытый приказ. Об этом свидетельствует розовая полоска, которая охватывает все эти столбцы. Вы можете разместить скрытый приказ до или после действия. Обратите внимание, что вы можете использовать скрытый приказ, который только что получили.

Новые ячейки на планшете семьи

Новое базовое значение и моментальные эффекты

Убирая жетон влияния с планшета семьи (например, выполняя действие Влияние на один институт), вы открываете новые ячейки. На них изображены либо новое базовое значение (светлый фон) или моментальный эффект. **Моментальные эффекты** срабатывают сразу и **только один раз**. **Новое базовое значение** меняет цену конкретных действий до окончания игры (или до тех пор, пока вы не раскроете новое базовое значение в том же ряду).

В ряду Юстиции  базовое значение для Атаки/Подрыва с помощью автомобиля и моментальный эффект автомобиля указаны попеременно. Этот моментальный эффект позволяет сразу же выставить 1 Автомобиль в область, где есть как минимум 1 ваш Солдат. 

В ряду Полиции  вы открываете новое базовое значение для Размещения солдат.

В ряду Экономики  открываются только моментальные эффекты. Они позволяют вам моментально получить указанное количество денег или, если возможно, разместить 1 Нарколабораторию в одну из своих зон, где расположено менее двух Нарколабораторий.   

Или вы можете сразу получить по 1 Лире за каждую свою нарколабораторию (Действие Отмывание денег).

В ряду Церкви  вы открываете новое базовое значение для Найма Солдат.

Особые жетоны приказов

Как только вы убираете первый жетон влияния из одной из трех колонок A|B|C на планшете семьи, вы получаете особый приказ. Переложите жетон приказа, который совпадает с буквой из соответствующего ряда в свою штаб-квартиру. 



1 Синий игрок использует действие ячейки Влияние.

2 Синий игрок решает убрать левый жетон из колонки «В» в ряду Юстиция 



3 За это **3** получает жетон приказа  В. Это второй жетон приказа слева из ряда Юстиция.  Синий игрок кладёт новый жетон приказа в свою штаб-квартиру.

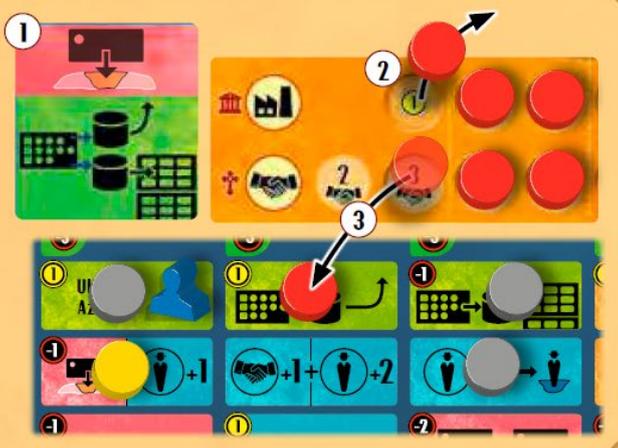
4 Раскрытый моментальный эффект позволяет Синему игроку выставить на поле один Автомобиль. 

Пример: Красный игрок выполняет действие «Влияние на один институт». Оплатив стоимость данного действия, Красный игрок перемещает фишки влияния под действием «Влияние на один институт» из ряда Полиции  После этого Красный игрок может убрать две самых левых фишки из ряда Полиции  с планшета своей семьи и получить особый приказ. После этого Красный игрок может отдать приказ.



Пример: ① **Красный игрок** выполняет действие «Влияние на два института». Оплатив стоимость, **Красный игрок** перемещает фишки влияния под это действие. После этого **Красный игрок** может убрать 2 фишки влияния из разных рядов на своем планшете семьи и поместить одну из них в верхнюю или нижнюю ячейку на планшете действий.

② **Красный игрок** убирает 1 фишку влияния из ряда Экономики  и возвращает его в общий запас. За это **Красный игрок** сразу же получает 1 Лирю. ③ За вторую фишку влияния **Красный игрок** убирает левый жетон из ряда Церкви  и кладёт на нижнюю ячейку планшета действий. Таким образом **Красный игрок** блокирует ячейку действия. **Красный игрок** не может выполнить действие этой ячейки. После этого **Красный игрок** может отдать приказ.



Конец фазы планирования: Проверка

Как только вы переместили все фишки влияния с верхнего планшета действий на нижний и выполнили Ultima Azione (если это возможно), фаза планирования закончена, и вы начинаете **проверку**.

Проверка также происходит в конце фазы столкновений. Оно одинаково в обеих фазах, но с одним исключением: игра заканчивается **только** во время проверки, после фазы столкновений.

Во время проверки вы смотрите, не перешёл ли **контроль над районом** другому игроку.

КОНТРОЛЬ НАД РАЙОНОМ

Чтобы получить контроль над районом вы должны контролировать в нём как минимум две области. Это значит, что у вас должно быть, как минимум по 1 Солдату минимум в двух областях.

Важно: Обе области должны контролироваться одной семьей (т.е. быть одного цвета). Если две семьи из одной команды контролируют две области, то условие не выполняется.

Получение контроля над районом

Если вы получаете контроль над районом отметьте его жетоном контроля своего цвета. Положите свой жетон в круг на море, который соединён с областью, входящей в регион.

Совет: если вы получили контроль над новым районом во время фазы планирования или столкновений, сразу положите один жетон своего цвета в место, отмеченное на карте, но эмблемой вниз. Это позволяет отслеживать какие районы контролируют игроки. Контроль над этим районом всё ещё может перейти к другому игроку во время фазы столкновений, но не в фазе планирования.

Если вы всё ещё контролируете регион во время проверки (в конце фазы планирования или столкновений), переверните жетон эмблемой вверх.

Важно: невозможно контролировать район после фазы планирования в первом раунде. В последующих раундах в фазе планирования вы можете захватить пустые области и таким образом получить контроль над районом.

Потеря контроля над регионом

Пример: **Красный игрок** получил Licata и теперь контролирует две области в районе. Это значит, что **Красный игрок** получает контроль над районом и кладёт одну фишку контроля в соответствующее место.



Если вы потеряли контроль над регионом, уберите жетон своего цвета из соответствующего места.

Совет: немедленно убирайте жетон контроля, как только изменение происходит в фазе планирования или столкновений.

Командная работа

Важным аспектом игры в La Famiglia является совместная работа в команде. Но не забывайте, что каждый из вас самостоятельно управляет своей мафиозной семьей.

Вы и ваш напарник по команде можете:

- **Договариваться** или показывать друг другу скрытые компоненты.
- **Обмениваться деньгами**, но при одном условии: за каждую 1 Лиру, которую вы отдаёте напарнику по команде, вы должны сбросить 1 Лиру в общий запас (см. Свободное действие).
- Вместе использовать **катера**.

В остальном, вы играете независимо друг от друга.

Например, вы и ваш напарник по команде не можете:

- Иметь Солдат из разных семей в одной области.
- Передвигаться или контролировать области, контролируемые семьей другого игрока.
- Отдавать приказы в областях, контролируемых семьей другого игрока. Контролировать регион, где каждая семья контролирует по одной области.



Нарколаборатории

- Нарколабораториями владеет игрок, контролирующий область, в которой они расположены.
- Когда в области происходит Атака/Подрыв, каждая Нарколаборатория даёт 1 бонус защиты.
- 1 Нарколаборатория убирается с поля, как только Солдат новой семьи (или спровоцированный нейтральный Солдат) получает контроль над областью. Это может произойти в результате Передвижения (и Атаки), или после действия, в результате которого Солдат выставляется в свободную область.

Жетоны контроля

Отмеченные жетоны контроля дают вам преимущество во время фаз планирования или столкновений. За каждый район, который вы контролируете, отметьте один из жетонов контроля своей команды фишкой влияния из запаса.

На каждом жетоне контроля может находиться не больше одной фишки влияния. Это значит, что только одна семья в команде получает преимущество от этого жетона. Следовательно, вы должны сперва обсудить с напарником по команде, кому из вас поможет каждый конкретный жетон.

Проверив, кто контролирует каждый район и поместив, убрав или перевернув все жетоны контроля во время проверки, посмотрите, сколько районов находится под вашим контролем. После этого подсчитайте количество фишек влияния на жетонах контроля и сравните с количеством контролируемых районов.

- Если под вашим контролем больше районов, чем фишек влияния на жетонах контроля: положите фишки влияния на жетоны контроля, пока их значения не будут равны.
- Если под вашим контролем меньше районов, чем фишек влияния на жетонах контроля: уберите фишки влияния с жетонов контроля, пока их значения не будут равны. Уберите лишние фишки влияния в общий запас.
- Если под вашим контролем столько же районов сколько и фишек влияния на жетонах контроля: ничего не убирайте и не докладывайте.

Нельзя перекладывать фишки влияния с одного жетона контроля на другой. Их можно только убирать, если количество районов под вашим контролем уменьшилось, или добавлять, если вы получили контроль над новыми районами.

Если один игрок в команде контролирует меньше районов чем раньше, а другой игрок контролирует больше, сначала уберите фишки влияния, а затем поместите новые фишки влияния, принадлежащие другой семье, на жетоны контроля.

Подробная информация о жетонах контроля в Приложении.

СТРОЕНИЕ ЖЕТОНА КОНТРОЛЯ

- 1 В верхней части расположены название и символ команды, которой он принадлежит (в игре есть по два жетона контроля каждого вида, по одному на семью).
- 2 Под названием, на оранжевом фоне, находится иллюстрация вместе с ячейкой под фишку влияния, чтобы отметить, какой именно семье принадлежит жетон.



- 3 Слева, на пересечении иллюстрации и описания, находятся обозначения, в какой фазе можно использовать тайл



Фаза планирования



Фаза столкновений

- 4 Символы и текст внизу жетона описывают способность, которую можно применить в ходе игры. Цвет фона зависит от функции жетона.

Пример: В фазе управления после окончания фазы планирования **Красный игрок** контролирует 2 района. Поскольку у **Красного игрока** только 1 фишка влияния на жетонах влияния команды, **Красный игрок** должен добавить 1 фишку влияния. После обсуждения с **Зелёным игроком** (напарник по команде), он размещает фишку влияния на жетон «Вербовка». **Красный игрок** может применить способность жетона в последующей фазе столкновений.



2. Фаза столкновений

В фазе столкновений исполняются приказы, которые вы отдали ранее. Во-первых, раскройте все жетоны приказов на поле.

Важно: все (частичные) действия на приказах необязательны. Это значит, что вы можете решить не выполнять весь приказ или его части.

Приказы выполняются в следующем порядке:

1. Снабжение 
2. Атака 

Приказы Снабжения и Атаки выполняются в порядке **возрастания** значения **инициативы** (начиная с самого низкого и заканчивая самым высоким). Если у нескольких приказов одинаковое значение инициативы, они выполняются в порядке хода, т.е. первый игрок применяет свой приказ раньше.

После выполнения приказа, уберите все жетоны без бронезилов в штаб-квартиру . Всё что угодно кроме бронезилов больше не играет роли после выполнения приказа. В конце фазы столкновений (до проверки) уберите все жетоны приказов с поля в свою штаб-квартиру .

Если вы потеряли контроль над областью (то есть, у вас не осталось там Солдат), также заберите оттуда свой жетон приказа и уберите в свою штаб-квартиру  (даже если он ещё не выполнен).

Символы действий

Выполняя приказы, обратите внимание на символы для размещения Солдат

 **3** Если изображен только символ Солдата с числом, вы можете выставить точно такое же количество Солдат (в данном примере, три).

 Если символ Солдата находится в круге (как ячейка действия), количество Солдат, которых вы можете выставить, рассчитывается следующим образом: базовое значение  + бонус  (в данном примере +1)

Жетоны приказов

Информация на жетонах приказов

- 1 Цвет фона демонстрирует, какой семье принадлежит жетон (в данном случае, Жёлтый).
- 2 Точка внизу обозначает, что это простой приказ. Тогда как символ и буква означают, приказ особый (это информация не имеет значения в фазе столкновений)
- 3 Значение инициативы показано наверху в круге (снабжение) или в звезде (атака). Это обозначение порядка, в котором приказы будут выполнены.

Виды приказов

Приказы снабжения 

Приказы снабжения выполняются первыми. Они позволяют выставить на поле элементы, получить деньги или передвинуть Солдат из запаса в штаб-квартиру . У приказов снабжения зелёный фон.

Использование жетонов приказов для размещения подразделений

Выставляя на поле Солдат и Автомобили с помощью приказа, всегда добавляйте их в область с приказом. Катера должны находиться на расположенной рядом морской области (после чего их можно передвинуть в соседнюю). Если рядом с областью, где расположен приказ, нет моря, не выставляйте катер.

Финальное частичное действие: Провокация



На некоторых приказах атаки есть подобное действие. Оно всегда выполняется после обычного действия атаки. Подробнее смотрите на странице с объяснением правил

Пассивная способность: защита



Эта пассивная способность появляется на приказах обоих видов: снабжения и атаки. Она дает вашим Солдатам в данном районе бонус защиты. Это не частичное действие, которое прямым образом влияет на игру. Скорее, оно защищает ваших Солдат во время всех атак до окончания фазы. Читайте подробнее ниже.

Остальные места:

- 4 Справа находятся одно или два частичных действия, которые вы можете выполнить с этим приказом. В данном случае применяются обычные правила (см. Фаза планирования), за исключением выставления элементов (см. ниже)



Приказы атаки 

Приказы атаки выполняются вторыми. Они позволяют вам атаковать соседние области. На них также могут присутствовать действия снабжения с зелёным фоном. В отличие от приказов снабжения, выполнение приказов атаки иногда можно отменить. Так происходит, если вы остались без Солдат в области до применения приказа

Приказы снабжения

В большинстве случаев все приказы снабжения можно применять одновременно, так как любое взаимодействие или скрытая информация на данном этапе отсутствует. Однако, игрокам стоит обсудить это заранее. Вы можете выполнять частичные действия в любом порядке по своему желанию.

ЧАСТИЧНОЕ ДЕЙСТВИЕ: ПОЛУЧИТЬ ДЕНЕГ

 Если на жетоне приказа изображена монета, вы получаете количество Лир, равное значению в частичном действии. Это частичное действие может также присутствовать на приказах атаки.

Приказы атаки

После всех приказов снабжения наступает время приказов атаки.

Важно: если вы потеряли контроль над областью, где находится один из ваших приказов (т.е. у вас не осталось Солдат в этой области), уберите этот жетон обратно в штаб-квартиру. В таком случае, ни одно из частичных действий не срабатывает.

Передвижение (и Атака)



Чаще всего на приказах атаки изображен дробовик. Это **единственный тип атаки**, который вы можете использовать для получения контроля в области. Другие типы атак предназначены в первую очередь для уничтожения вражеских Солдат. Их нельзя использовать для захвата областей для своей семьи.

При передвижении (и атаке), полностью отыграйте следующие шаги:



Сбор — если на приказе изображен этот символ, вы сперва можете передвинуть любое количество Солдат и Автомобилей из **соседних** областей в область, **содержащую приказ**. В противном случае, пропустите этот шаг.

Важно помнить: этот приказ **не** позволяет вам передвигать Солдат и автомобили в эту область **через катера** или передвигать Солдат **из этой области** в другую.

Перемещение всех солдат из одной области в область с приказом может привести к потере контроля над изначальной областью. В таком случае, уберите жетоны приказов, которые могли остаться в этой области, в штаб-квартиру. В таком случае, вы также потеряете все Автомобили в изначальной области (так что их определённо стоит передвинуть).

- 1. Передвижение.** После этого, вы можете передвинуть любое количество Солдат (минимум одного) из области с приказом в одну соседнюю область. **Исключение:** Вы не можете перемещаться в область, которую контролирует ваш напарник по команде.



Если область с приказом соседствует с морем, в котором есть хотя бы один Катер вашей команды, вы можете выполнить Передвижение (или Атаку) **через воду** (смотри пример ниже). В таком случае вы можете переместиться в любую область, расположенную рядом с морем, в котором есть катер. Если у вашей команды есть катера в нескольких соседствующих морских областях, вы можете переместиться в область, связанную по цепочке с областью, содержащей приказ.

При передвижении (и атаке) по суше, вы можете переместить **один Автомобиль** из области с приказом. Это невозможно, если вы атакуете через катера.

В любом случае, вы должны определиться, сколько Солдат перемещаете до следующего шага. Это касается также решения, будете ли вы перемещать Автомобиль или нет.

В зависимости от состояния области, куда производится перемещение, может произойти следующее:

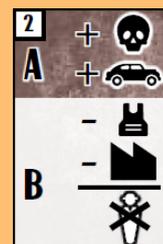
- Область пустая (без Солдат)** – передвижение (и атака) заканчиваются. Если в области есть 1 или 2 Нарколаборатории, уберите одну из них.
- Область под вашим контролем** – передвижение (и атака) заканчиваются.
- Область контролируется нейтральными Солдатами или командой противников** – за передвижением следует атака. Переходите к шагу 2.

2. Бонусы атаки и защиты

Атака



- Если на жетоне приказа изображен череп, вы получаете бонус к атаке, равный значению рядом с ним.
- При атаке автомобилем вы также получаете бонус к атаке. Это значение зависит от того, сколько жетонов влияния вы убрали из ряда Юстиции  (верхний) на своем планшете семьи. Примените самое высокое видимое значение рядом с черепом в верхней половине (но не сумму всех видимых значений рядом с черепом). Автомобиль может помочь только в атаке и бесполезен при защите.



Пример: Выполняя атаку с одним дробовиком, ваш Автомобиль добавляет к атаке бонус +2.



Защита

- Если в области есть Нарколаборатории, каждая из них даёт бонус защиты +1.
-  Если в области есть жетон приказа с символом бронежилета, защищающаяся семья получает бонус защиты равный числу, изображённому рядом. После этого необходимо вычесть бонус защиты из бонусов атаки.

а) Если бонус атаки выше

Согласно результату, удалите из области защищающихся Солдат и верните их в запас. Если вы, как атакующая семья, убираете нейтральных Солдат, возьмите столько же своих Солдат и положите в штаб-квартиру . После этого, если в области не осталось вражеских Солдат, вы можете взять над ней контроль. Получив контроль, немедленно уберите одну Нарколабораторию (если есть). Также уберите Автомобили, принадлежащие защищающейся семье. Теперь атака завершена. В противном случае, перейдите к третьему шагу.

б) Если бонус защиты равен или выше

Ничего не происходит. Перейдите к третьему шагу.

3. Разборки

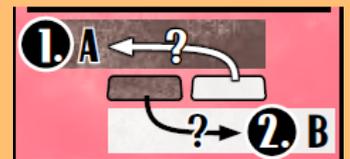
Как атакующая семья, вы можете решить, атаковать с помощью а) тактики или б) грубой силы

А. Тактика – атакующая и защищающаяся семьи берут свои три карты разборок (конфликта). Если вы атакуете область с нейтральными Солдатами, другая команда может решить, какая семья их защищает.

Противники одновременно выбирают одну из своих карт и играют их в закрытую перед собой. Атакующая семья ходит первой и решает: взять карту семьи противника или оставить ее на столе. После этого, защищающаяся семья принимает то же самое решение относительно карты противника.



Важно: ваше решение не касается карты, сыгранной вами, даже если её возьмёт атакующая семья.



После этого перед каждым противником будет лежать по карте (опять), либо у одной семьи будет две карты, а у другой – ноль. Раскройте обе карты и примените описанные эффекты к вашей стороне разборок.



Сперва примените эффект карт Перебежчиков **I**, после чего эффект карт Трусов **II**. Всегда применяйте эффект обеих карт, даже если у одной из сторон не осталось Солдат после действий первой карты. После этого, переходите к четвертому шагу.

Важно: если при сражении с нейтральными Солдатами их убирает Трус, возьмите столько же Солдат своего цвета и переместите в штаб-квартиру .

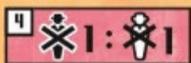
Вариация: если вы хотите, чтобы разборки были более предсказуемыми на более поздних этапах игры, можете по желанию применить следующее правило: если у одной из сторон оказалось две одинаковые карты, примените эффект только одной карты, не обеих.

В. Грубая сила – уберите двух своих Солдат из разборки (в общий запас).

Переходите к четвертому шагу.



4. Нокаут



Поочередно убирайте из разборки одного атакующего и одного защищающегося Солдата, пока у одной из сторон (как минимум!) не останется Солдат. Если вы, как **атакующая** семья, убираете **нейтрального Солдата**, возьмите столько же Солдат своего цвета и переместите в штаб-квартиру .

Итог – если в ходе разборок вы потеряли всех своих Солдат, вы также теряете все Автомобили в оспариваемой области (независимо от того, атаковали вы или защищались).

- Если вы, как атакующая семья, потеряли всех своих Солдат, атака заканчивается.
- Если защищающаяся семья потеряла последнего Солдата, а у вас, как атакующей семьи, остался в разборке хотя бы один Солдат, вы получаете контроль над областью. Получив контроль, немедленно уберите одну Нарколабораторию (если есть).

Карты разборок (конфликта)

На картах разборок присутствуют следующие символы:

I Перебежчик
 Верните одного вражеского Солдата из оспариваемой области в запас и выставьте взамен одного своего Солдата из запаса

II Трус
  Верните одного или двух ваших Солдат из оспариваемой области в свою штаб-квартиру  Если вы сражаетесь с нейтральными Солдатами и их убрали, возьмите столько же Солдат своего цвета и переместите в штаб-квартиру 

Пример: Разборка (конфликт)

1.) У приказа атаки **Красного игрока** инициатива 4, самое низкое значение на поле. Это значит, что в этом раунде **Красный игрок** выполняет первую атаку.

Красный игрок отправляет 5 Солдат в соседнюю область, чтобы начать бой с **Синим игроком**. **Красный игрок** также берёт с собой Автомобиль, чтобы получить дополнительный бонус к атаке. **Красный игрок** оставил Солдата, чтобы сохранить контроль над оригинальной областью.



2.) Автомобиль даёт **Красному игроку** бонус к атаке +2. Приказ принёс дополнительные +2 к атаке.

Две Нарколаборатории дают **Синему игроку** бонус к защите +2. Бронезиловый на его приказе даёт дополнительные +1.

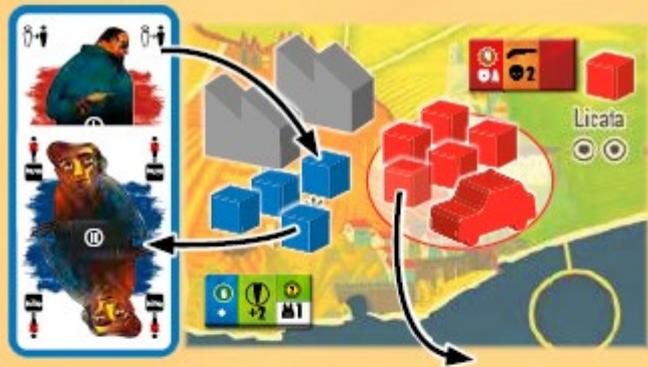
Сумма бонусов атаки **Красного игрока** ($2+2=4$) выше, чем сумма бонусов защиты **Синего игрока** ($2+1=3$).

Следовательно, **Синий игрок** из-за разницы теряет одного Солдата.



3.) **Красный игрок** решает сражаться с помощью Тактики. **Красный** и **Синий** игроки выбирают по одной карте разборок и кладут их в закрытую перед собой.

Как атакующий, **Красный игрок** выбирает первым и не берёт карту разборок противника. Следующим, **Синий игрок** решает взять карту разборок **Красного игрока**. Теперь у **Синего игрока** обе карты. **Синий игрок** раскрывает их и должен применить эффекты к своим игровым подразделениям: **Синий игрок** убирает из разборки одного **Красного** Солдата и заменяет его одним **Синим** Солдатом (Перебежчик). Однако **Синий игрок** также должен убрать в штаб-квартиру одного из своих Солдат (Трус).



4.) После этого **Красный** и **Синий** игроки каждый возвращают в запас по одному Солдату три раза. Из-за этого **Синий игрок** теряет всех своих Солдат в области. Разборка заканчивается. **Синий игрок** забирает жетон приказа из области в штаб-квартиру. После перемены контроля одна Нарколаборатория в области уничтожена.



5.) Теперь, поскольку в области остался только **Красный игрок**, он получает над ней контроль. Вторая Нарколаборатория остаётся и теперь контролируется **Красным** игроком.



Пример: Атака через Катера



Красный и **Зелёный** игроки в одной команде. **Красный игрок** выполняет приказ атаки и может переместиться через **красный катер** и **зелёный катер** из **Camastra**, чтобы атаковать **Ragusa** (**Синего игрока**). **Красный игрок** берёт с собой 4 Солдат. **Красный игрок** не может взять с собой автомобиль.



Если на вашем жетоне приказа изображено два дробовика, вы можете **немедленно** выполнить второе **Передвижение (и Атаку)** после первого Передвижения (и Атаки). (Не забывайте, что вы всё равно можете взять с собой только один автомобиль).

Вы можете выполнить действие либо из области с приказом, либо из области, куда вы переместились первым Передвижением (и Атакой).

Применяются те же правила, как и при первом Передвижении (и Атаке). Ваши автомобиль и черепа на приказе (если есть) полностью приносят бонусы для обеих атак.

Подрыв (Бомба)



Этот символ позволяет выполнить подрыв Солдат противника. Это действие способно **только нанести урон** и может очистить область, лишив команду противника контроля на ней (и помешать им позже применить свой приказ). Подрыв **нельзя** использовать для получения контроля над областью.

Выполняя Подрыв, полностью отыграйте следующие шаги:

1. Целью становится область, соседствующая с областью, содержащей приказ. Подрыв нельзя выполнить через Катер.
2. Если в области с приказом есть хотя бы один Автомобиль, вы можете выполнить Подрыв с помощью заминированной машины. В таком случае, добавьте самое высокое видимое значение рядом с черепами (но не сумму всех видимых чисел) в нижней части в ряду Юстиции  к числу рядом с черепом на жетоне приказа. После Подрыва автомобиль убирается с поля.

Пример: Выполняя Подрыв, ваш автомобиль дает дополнительный бонус к атаке +3 (нижнее значение).



Подсчитайте **бонусы атаки и защиты** как при Передвижении (и Атаке) (см. пункт 2 в разделе Приказы атаки). Бронежилеты и Нарколаборатории также дают бонус защиты.

Если значение атаки выше, уберите необходимое количество Солдат из выбранной области (значения выше этого не учитываются). Если вы убрали **нейтральных** Солдат, возьмите столько же Солдат своего цвета и переместите в штаб-квартиру . Если в выбранной области не осталось Солдат, уберите из области любые оставшиеся автомобили и жетоны приказов



Если на вашем жетоне приказа изображено две бомбы, вы можете **немедленно** выполнить **второй Подрыв** после первого Подрыва.

Для второго Подрыва вы можете выбрать **ту же область или другую**. Применяются те же правила, как и при первом Подрыве. Если вы хотите использовать Автомобили для обоих Подрывов, в вашей области с приказом должно быть два Автомобиля (первый был уничтожен во время первого Подрыва). Черепа на приказе дают бонус к обоим Подрывам. То же касается Нарколабораторий и бронежилетов, когда выбираете одну и ту же область дважды.

Покаяние



Если на вашем приказе изображён такой символ, уберите **одного своего Солдата** из области с приказом. После этого вы можете убрать изображенное количество **вражеских Солдат** из **соседних** областей (в данном примере, уберите по два Солдата из двух областей и одного из другой).

Бонусы защиты **не** применяются.

Таким образом можно убрать только нейтральных Солдат или Солдат, принадлежащих команде противника. Вы можете убрать из области на одного вражеского Солдата меньше, чем изображено на приказе. Если вы убрали нейтральных Солдат, возьмите столько же Солдат своего цвета и переместите в штаб-квартиру

Провокация



Этот символ означает, что в качестве **последнего действия** приказа (т.е. только **после** атаки) вы можете провести провокацию среди нейтральных Солдат. Выберите область с нейтральными Солдатами рядом с областью, содержащей приказ. Число рядом с символом обозначает максимальное расстояние между двумя областями.

1 = соседние области

2 = через одну область

3 = через две области

Вы можете использовать **любое количество** нейтральных Солдат из выбранной области, чтобы выполнить Передвижение (и Атаку) в соседнюю область. **Нельзя** выбрать область, которую контролирует ваша команда. В остальном всё работает как приказ с одним дробовиком и без других символов.

За каждого **нейтрального** Солдата, убранного с поля во время этой атаки, **защищающаяся семья** может взять столько же Солдат своего цвета и переместить в штаб-квартиру

Если нейтральные Солдаты получили контроль над областью, уберите оттуда одну Нарколабораторию (если есть).
Дополнительные символы, не описанные в этом разделе, подробнее разбираются в приложении.

Пример провокации: *Красный игрок* выполняет приказ в *Callagirone*. В качестве финального шага *Красный игрок* использует Провокацию, чтобы передвинуть 2 Солдат из *Scordia* в *Palagonia*. Там они выполняют атаку, словно *Красный игрок* только что выполнил приказ Передвижение (и Атака).

Красный игрок может выполнить атаку используя всех нейтральных Солдат из области или оставить одного или нескольких позади.



Окончание фазы столкновения: Проверка

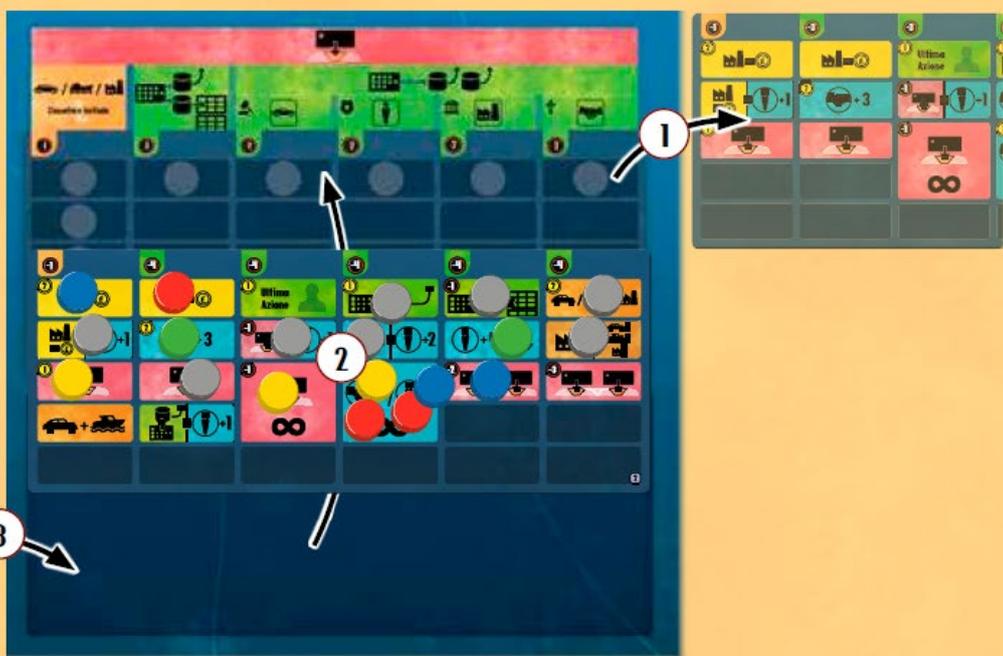
Проверка в конце фазы столкновения работает точно так же, как и проверка в конце фазы планирования (см. выше).

В дополнение к этому проверьте, достигнуты ли условия окончания игры (см. ниже Окончание игры).

Если игра не закончилась, положите **нижний** планшет действий (с фишками влияния) на верхний планшет действий, напечатанный на поле. Если там уже лежит планшет действий после предыдущего раунда, сперва уберите его в коробку. Убедитесь, что числа на верхней части планшета действий перекрывают числа, напечатанные на поле. Затем подготовьте следующий планшет действий (планшет действий 2, 3 и 4 для 2, 3 и 4 раундов), в качестве нового нижнего планшета действий.

Пример: закончился второй раунд.

- 1 Верните планшет действий 1 в коробку.
- 2 Переложите планшет действий 2 вместе с жетонами влияния наверх.
- 3 Положите планшет действий 3 в место для нижних планшетов действий. Теперь вы готовы к следующему раунду.



Окончание игры

Если в период **проверки после фазы столкновения** вы **один** контролируете как минимум 5 регионов, или ваша команда контролирует как минимум **6 регионов**, вы побеждаете в игре. Если ни одна команда не выполняет эти условия **к концу четвёртого раунда**, побеждает команда, которая контролирует **больше всего регионов**. В случае ничьей (в конце четвертого раунда или, например, обе команды контролируют 6 регионов), побеждает команда, контролирующая область **Bronte**. Если **ни одна** команда не контролирует эту область, игроки делят победу (если ничья происходит до четвёртого раунда, просто играйте дальше).

Пример: В конце четвёртого раунда, каждая команда контролирует 5 регионов. Однако *Синяя\Красная* команда контролирует **Bronte**, а значит они становятся победителями.



Приложение

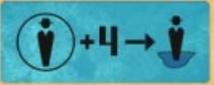
Часть 1: Ячейки действий



Выложите по одному жетону приказа из штаб-квартиры лицом вниз в две области, где есть хотя бы один ваш Солдат и нет ни одного жетона приказа.



Выложите два жетона приказа из штаб-квартиры лицом вниз в область, где есть хотя бы один ваш Солдат и нет ни одного жетона приказа. Вам не обязательно контролировать тайл «Субординация» (Chain of Command), который позволяет игроку выложить два жетона приказа в одну область. Даже с этим тайлом, в одной области не может быть больше двух жетонов приказа.



Можете выставить на поле из штаб-квартиры количество Солдат, равное базовому значению +4. Их можно выставить лишь в область, где есть хотя бы один ваш Солдат, и не в пустую область.



Получите 1 Лир за каждую свою Нарколабораторию и выберите область, где есть хотя бы один ваш Солдат. Можете передвинуть любое количество Солдат и автомобилей из соседней области в эту (не через Катера).



Можете убрать два жетона влияния с планшета семьи. Уберите жетоны с самой левой ячейки одного ряда и сбросьте в коробку. Это дает вам возможность получить особый приказ.

Часть 2: Жетоны приказов



Зелёный **† A** | После того, как вы решили, сколько Солдат переместить в какую область, вы можете заменить одного защищающегося Солдата на одного из своих из запаса. Верните другого Солдата в запас.



Жёлтый **🏠 B** | Выставьте на поле один Автомобиль и одну Нарколабораторию. Выставьте по одному Солдату за каждую свою Нарколабораторию (не только в этой области). Это относится к только что выставленной Нарколаборатории. Если в области находятся две Нарколаборатории, поместите туда двух Солдат. Если в вашей штаб-квартире недостаточно Солдат, вы сами решаете, куда их разместить.



Жёлтый **🏠 C** | После того, как вы решили, сколько Солдат переместить в какую область, вы можете заплатить X Лир, чтобы убрать из разборки X вражеских Солдат.



Чёрный **† B** | После того, как вы решили, сколько Солдат переместить в какую область, вы можете заменить двух защищающихся Солдат на своих. Верните других Солдат в запас.



Синий **🏠 B** | Вы можете выполнить Подрыв и обычную атаку с дробовиком. Их можно выполнить в любом порядке. Если вы сперва получили контроль над областью, можете выполнить Подрыв из нее или из области с приказом. Если вы атакуете одну и ту же область дважды, Нарколаборатории и бронежилеты дают бонусы защиты в обоих случаях.



Белый **† A** | Поместите двух Солдат из штаб-квартиры в область с приказом, а также в максимум две соседние области, где уже есть хотя бы один ваш Солдат. Две соседние области (или только одна) могут контролироваться игроком из вашей команды, и вы можете позволить своему напарнику по команде вместо вас выставить туда двух своих Солдат.



Белый **☛ B** | Замените трех вражеских Солдат в одной или более соседних областях на своих Солдат из запаса, после чего передвиньте этих Солдат в область с приказом. Верните других Солдат в запас.

Часть 3: Жетоны контроля

Союзники (Allies) – можете применить эту способность к каждому Передвижению (и Атаке), если вы не используете катер. Если атака позволяет вам выбрать пустую область или область с нейтральными игровыми элементами, вы можете заплатить 1 Лиру, чтобы вместо этого атаковать соседнюю область.

Подкуп (Bribery) – можете применить эту способность к каждому Передвижению (и Атаке) (но не к Подрыву) сразу же после того, как вы выбрали область, куда перемещаетесь. Верните убранных Солдат в запас. Если на жетоне приказа изображено два дробовика, можете применить способность к обоим.

Субординация (Chain of Command) – можете поместить жетон приказа в область, где уже есть один ваш приказ.

Отложенная детонация (Delay Detonator) – при использовании автомобиля для Подрыва, выбранная область может не соседствовать с областью, где лежит приказ. Между ними может быть не больше одной области. Неважно, пустая это область или ее кто-то контролирует.

Влияние (Influence) – в начале каждой фазы планирования можете выбрать, сбросить или нет одного Солдата из своей штаб-квартиры, чтобы применить эту способность.

Пулемёты (Miniguns) – можете применить эту способность к каждому Передвижению (и Атаке), если вы используете катер. Атакуя через море, вы получаете дополнительный бонус к атаке +1. Способность также применима, если область, которую вы атакуете через катер, может быть атакована и без нее.

Наём (Recruitment) – для получения контроля, после атаки у вас должен остаться в области хотя бы один Солдат. После этого вы можете применить способность этого тайла контроля. Возьмите Солдат из своей штаб-квартиры. Если у вас там недостаточно Солдат, вы не можете применить эту способность.

Катера (Speedboats) – выставьте на поле катер по обычным правилам.