

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



LA FAMIGLIA

LA GRANDE GUERRE DE LA MAFIA



Auteur
Maximilian Maria Thiel

FEUERLAND

Illustrations
Weberson Santiago

Table des Matières

INTRODUCTION & BUT DU JEU	2	→ Travail d'équipe	12
MISE EN PLACE	4	→ Labos clandestins	12
DÉROULEMENT	7	→ Pose des tuiles Contrôle	13
→ Actions gratuites	7	2. Phase d'exécution	14
I. Phase de planification	7	→ Symboles Action	14
A) Utiliser un emplacement d'action	8	→ Jetons Ordre	14
• Recruter des miliciens / Placer des miliciens	8	Ordres de logistique / Ordres d'attaque	15
• Donner un ordre	9	• Déplacement (et attaque)	15
• Fournir de l'équipement	9	→ Cartes Conflit	16
• Blanchir de l'argent	9	• Attentat (bombe)	18
• Exercer de l'influence	9	• Repenti	18
• Action finale	9	• Semer la discorde	18
B) Gagner de l'influence	10	Fin de la phase d'exécution : Vérification	19
→ Révéler des cases du plateau Famille	11	FIN DE LA PARTIE	19
Fin de la phase de planification : Vérification	12	APPENDICE	20

Introduction

La Famiglia est un jeu pour 4 joueurs. Chaque joueur dirige une famille de la mafia et lutte pour le contrôle de la Sicile.

Vous jouez en deux équipes de deux joueurs chacune. Vous gagnerez (ou perdrez !) en équipe, en veillant à soutenir votre partenaire et en planifiant des opérations ensemble. En revanche, vous êtes le seul maître de votre famille.

Le jeu se déroule lors de la *Deuxième Guerre de la Mafia* qui opposa plusieurs clans rivaux dans les années 80. Les familles et personnages représentés dans ce jeu appartiennent cependant à la fiction.

Pour Irmi Caterina Tisha

But du Jeu

Le plateau de jeu représente la Sicile. Il se divise en 12 régions, les *mandamenti*, elles-mêmes divisées en plusieurs territoires.

Au début de la partie, chaque équipe contrôle quelques territoires, mais aucune ne contrôle de *mandamento*. Vous devrez donc prendre le contrôle de nouveaux territoires pour atteindre cet objectif. Pour gagner de l'argent, vous pourrez monter des labos de drogue clandestins, qui protégeront aussi vos miliciens des attaques ennemies.

Tout *mandamento* contrôlé par une équipe accorde un avantage permanent et rapproche cette équipe de la victoire. Une équipe remporte une victoire immédiate dès lors que l'un de ses membres contrôle 5 *mandamenti*, ou si ses membres, à eux deux, contrôlent un total de 6 *mandamenti*. Sinon, la partie se termine au bout de 4 manches, et l'équipe qui contrôle le plus de *mandamenti* l'emporte.

Credits

Auteur : Maximilian Maria Thiel

Conception graphique : Luis Francisco, Christof Tisch

Illustrations : Weberson Santiago

Rédaction : Frank Heeren, Bastian Winkelhaus, Gideon Lochner, Stefan Schlösser

Révision : Inga Keutmann

Traduction : "Toni" Prono (Transludis)

Nous remercions Andreas Resch pour la création de la maquette du jeu. L'auteur et l'éditeur tiennent à remercier :

Testeurs principaux :

Dominik Jetzen, Ferdinand Schnitzler, Jürgen Fucker (Fuggi), Luis Schraml, Marcel Brand, Martin Bickel, Jörg Wagner, Steffen König

Testeurs additionnels :

Achim Hiller, Ed Thor, Frank Bleckmann, Holger Siefke, Jan Götz, Jan Kopietz, Jürgen Wilhelm, Lennart Eing, Li Carlos Rendler, Marc Bayerdörfer, Marcel Gehrman, Markus Kautner, Ramin Khalili, Tim Pellemeier, Mark Beckmann, Frank Otte, Martin Zeeb, Michaela Kowalski, Nico Rendler, Peter Heintz, René Rössler, Simon Schutz, Sven Kieneringer, Simon Rothmeier, Marcel Labus, Jonas Bug, Dirk Schmitz, Pan Pollack, Klaus Lottmann, Carsten Stürmer, Olaf Darge, Jan Henry, Holger Pfaff

Les mécanismes des titres suivants ont servi d'inspiration pendant le développement du jeu : Le Trône de Fer (Christian T. Petersen), Caylus (William Attia), Imperial (Mac Gerdts), Hansa Teutonica (Andreas Steding), Die Speicherstadt (Stefan Feld).



© 2022 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH
Wilhelm-Reuter-Str. 37
65817 Eppstein
www.feuerland-spiele.de



Super Meeple
193, rue du Faubourg Saint-Denis
75010 Paris, France
www.supermeeple.com

Super Meeple remercie Grégory Sévin pour la relecture française.
Distribué en France par :
Neoludis - 9 avenue Maréchal Joffre - 14000 Caen

Version 1.1

Matériel

MATÉRIEL GÉNÉRAL

- 1 plateau de jeu
- 4 fiches d'action (pour les manches I à 4)



- 50 pièces de 1 £, 42 de 2 £  

- 6 cartes Personnage



- 6 tableaux d'ordres (1 par famille)



- 2 grandes boîtes et 2 petites boîtes de rangement



PIONS EN BOIS

- 30 labos clandestins 

- 30 miliciens neutres 

- 8 pions Influence neutres 

- 1 pion Premier joueur 

MATÉRIEL D'ÉQUIPE

- 2 séries de tuiles Contrôle (☉ * et ♦ ♦), comportant 11 tuiles chacun



- 2 aides de jeu avec au recto les actions et les territoires de l'île (utile pour passer des accords secrets) et au verso un rappel de la résolution des conflits.



MATÉRIEL PAR FAMILLE (ici, la famille rouge)

Chaque famille (noir, bleu, vert, rouge, blanc et jaune) comporte :

- 1 boîte de rangement



- 1 plateau Famille



- 13 jetons Ordre
 - 5 ordres de base,
 - 8 ordres avancés



- 1 paravent (le QG)



- 1 groupe de 3 cartes Conflit



- 50 miliciens 

- 4 vedettes 

- 5 voitures 

- 17+8 pions Influence (pour les fiches Famille et Action, + tuiles Contrôle) 

- 1 buste Action finale 

- 6 pions Contrôle (avec un motif au recto) 

Tous les éléments du jeu, à l'exception des pièces de monnaie, sont limités aux exemplaires disponibles. Si vous épuisez les pièces de monnaie disponibles, utilisez des équivalents. Si vous devez recevoir un élément de votre couleur mais qu'il n'y en a plus, vous ne recevez rien à la place.

Mise en place

- 1 Placez le **plateau** au centre de la table.
- 2 Placez la **fiche Action 1** (numéro en bas à droite) sur l'emplacement qui se trouve juste en dessous de la fiche Action 0 imprimée en haut à gauche du plateau. Vous aurez besoin des fiches Action n°2, 3 et 4 lors des manches à venir. La fiche du haut est la **fiche supérieure**, celle du bas est la **fiche inférieure**.
- 3 Placez les boîtes de rangement contenant l'argent (£) et les éléments neutres (gris) à portée de main.
- 4 Répartissez les joueurs en **2 équipes**. Les deux joueurs d'une même équipe doivent s'asseoir côte à côte d'un côté de la table, les deux autres de l'autre côté. Chaque joueur se trouve donc près d'un coin du plateau de jeu (voir *Ordre de jeu* p.6).
- 5 Chaque équipe reçoit maintenant une série de **tuiles Contrôle**. La première équipe tire 7 tuiles depuis cette série et place ces tuiles devant elle, face visible. L'autre équipe cherche les 7 tuiles correspondantes dans sa propre série et les place de la même façon. Rangez les tuiles Contrôle inutilisées : elles ne serviront pas.
- 6 Chaque équipe se voit maintenant attribuer 3 couleurs au hasard (utilisez 1 milicien de chaque couleur pour faire le tirage) et prend les **plateaux Famille** correspondants. Chaque joueur choisit alors la famille qu'il veut jouer parmi les 3 qui ont été attribuées à son équipe. Dans chaque camp, la famille non choisie est remise dans la boîte.
- 7 Chaque joueur prend maintenant **l'ensemble des éléments** de sa famille (paravent, boîte de jetons Ordre, pions, cartes Conflit) et procède à la mise en place de son plateau Famille (voir ci-dessous). La zone cachée par votre paravent est votre QG . L'équipe adverse ne doit pas voir ce qui s'y trouve - votre partenaire, en revanche, a le droit d'y jeter un œil.
- 8 Chaque équipe prend le **tableau des ordres** des deux familles ennemies. Cela vous donne un bon aperçu des ordres à disposition de vos adversaires. Chaque équipe reçoit également une **aide de jeu**, qu'elle pourra utiliser pour passer des accords secrets.

1^{ère} partie : ne distribuez que les familles des couleurs suivantes : rouge, bleu, jaune, vert. Laissez noir et blanc de côté.

Voyez la suite p.6

7 Mise en place du plateau Famille

- A Placez les jetons **Ordre de base** de votre famille dans votre QG  (derrière votre paravent).
- B Placez vos jetons **Ordre avancé** sur les emplacements correspondants de votre plateau Famille. Chaque jeton est identifié par un symbole (voir p.5) qui définit la ligne où il doit être placé, et visible au milieu de la fiche, et une lettre qui définit la colonne où il doit être placé (A : première colonne, B : deuxième colonne, C : troisième colonne).
- C Placez 1 pion Influence de votre couleur sur chacune des 17 cases du côté droit de votre plateau Famille. Ces pions pourront être retirés en cours de partie pour améliorer vos capacités ou recevoir de nouveaux jetons Ordre. Vous pouvez consulter les cases recouvertes par les pions à tout moment.
- D Placez la boîte qui contient les éléments en bois qui vous restent à portée de main. Ces éléments forment votre réserve.

Types de jeton Ordre



Sur les jetons **Ordre de base**, un point (•) apparaît sous la valeur d'initiative.



Les jetons **Ordre avancé** se distinguent par un symbole spécifique (⚔, ⚙, ⚙, ⚔) et une lettre.





Votre plateau Famille

Votre plateau Famille se divise en 4 rangées. Chacune représente votre influence sur les institutions suivantes : la **justice** ⚖️, la **police** 🚔, l'**économie** 🏠, et l'**église** ✝️. Chaque rangée, sauf celle de l'économie, détermine votre valeur de base pour une action donnée (voir p.8 et p.9) : pour chaque rangée, cette valeur apparaît dans la case dévoilée la plus à droite. C'est en retirant des pions Influence que vous dévoilerez ces cases.

Les cases de la **rangée Économie** 🏠 (et certaines de la rangée Justice ⚖️) rapportent des effets à usage unique au moment où vous retirez le pion qui se trouve dessus (gagner de l'argent, construire un labo ou recevoir une voiture). Ce bonus obéit aux mêmes règles que les actions correspondantes.

De plus, ces rangées sont subdivisées en plusieurs colonnes marquées en pointillé. Lorsque vous retirez le pion Influence de la première case d'une **nouvelle colonne**, vous recevez un nouvel **ordre avancé**. Retirez alors le jeton Ordre correspondant à la case que vous avez révélée sur votre plateau Famille et placez-le dans votre QG 🤝.

Voir aussi *Révéler des cases du plateau Famille* p.II.

Mise en place (SUITE)

- 9 **Déploiement** : repérez le symbole du coin du plateau qui est le plus proche de vous : c'est votre symbole de départ. Placez les **miliciens** de votre réserve dans les **six territoires** marqués du ou des mêmes symboles, à raison d'un **milicien** par symbole (donc 2 à 3 par territoire).

Certains territoires sont marqués de 2 à 3 **silhouettes grises**. Ce sont les territoires neutres. Placez-y **1 milicien neutre** par icône de silhouette.

Chaque territoire du plateau doit maintenant être occupé par 2 ou 3 miliciens.

Ordre de Jeu



La flèche qui est représentée près de votre symbole indique l'ordre de jeu.



Le symbole ne sert qu'au déploiement. La flèche indique la personne qui jouera après vous.

Cela sera forcément une personne de l'équipe d'en face, soit directement face à vous, soit en diagonale.



Jaune, Rouge, Bleu, et Vert placent leurs miliciens dans les territoires marqués du symbole de leur coin du plateau. Les **miliciens neutres** sont également placés dans les territoires appropriés.

- 10 Déterminez au hasard qui jouera le premier. Ce joueur reçoit le pion Premier joueur.

- 11 Mélangez maintenant les **cartes Personnage**. Chaque joueur en pioche une au hasard.

1. Prenez dans la réserve le nombre de **pièces (£)** et de **miliciens** indiqué sur votre carte et stockez-les dans votre QG (derrière votre paravent).

Si vous êtes le **premier joueur**, donnez £E au dernier joueur dans l'ordre de jeu (ce sera forcément un joueur de l'équipe adverse, voir plus haut).

2. Ensuite, chaque joueur, en commençant par le premier puis dans l'ordre du jeu, reçoit de la réserve les **unités combattantes** indiquées sur sa carte (miliciens, voitures, vedettes) et les place sur le plateau. Placez vos miliciens et voitures dans des territoires déjà occupés par vos miliciens. Placez vos vedettes dans des zones maritimes adjacentes aux territoires occupés par vos miliciens.

3. Dans le même ordre, chaque joueur place le nombre de **labos de drogue clandestins** indiqués (ici, 3 - appelés simplement "labos" dans la suite de ces règles) sur le plateau. Placez vos labos dans des territoires déjà occupés par vos miliciens. Notez cependant qu'un même territoire ne peut **jamais** accueillir plus de 2 labos en même temps.



- 12 Préparez la **fiche Action O** (imprimée sur le plateau). Placez 1 pion influence neutre (gris) sur chaque case avec un **cercle gris**.

Ensuite, en commençant par le premier joueur puis dans l'ordre du jeu, chaque joueur place 1 pion Influence de sa réserve sur une case vide (sous les cercles gris). Répétez cette opération de telle sorte que chaque joueur ait placé **2 pions Influence**.



Le plateau de jeu

La Sicile est divisée en **12 mandamenti**, chacun d'entre eux étant divisé en **3 territoires**. Les territoires d'un même *mandamento* ont un fond coloré uni pour mieux les distinguer. Les couleurs n'ont aucune autre signification. Les lignes blanches marquent la frontière entre deux territoires ; les lignes marron sont les frontières des *mandamenti*.

Deux territoires sont considérés comme adjacents s'ils ont une frontière commune, quelle que soit sa longueur.

De plus, l'océan qui entoure la Sicile se divise en 9 **zones maritimes**, séparées par des lignes en pointillé. Deux zones maritimes sont adjacentes si elles ont une frontière commune. Chaque **territoire côtier** est adjacent à une ou deux zones maritimes.

Les territoires *Caltanissetta*, *Agrigento*, et *Camagra* forment un *Mandamento*.

Enna et *Camagra* sont adjacents, même s'ils ne se touchent qu'à peine.



Licata est adjacent aux zones maritimes *Mare Agrigento* et *Mare Licata*.

Déroulement

Déroulement de la manche

Une partie de *La Famiglia* se déroule en 4 manches maximum. Chaque manche se divise en deux phases. Lors de chaque phase, les joueurs jouent l'un après l'autre, dans l'ordre du jeu.

1. Phase de planification

2. Phase d'exécution

Lors de la **PHASE DE PLANIFICATION**, vous pouvez étendre votre influence sur les différentes institutions de la Sicile (police, justice, économie, église) tout en renforçant vos unités via des ordres précis.

Lors de la **PHASE D'EXÉCUTION**, vous résolvez les ordres donnés. Dans un premier temps, chaque famille gère sa logistique ; ensuite, les familles tentent de prendre le contrôle de territoires supplémentaires en déplaçant leurs unités.

Chaque phase est suivie d'une étape de **vérification** durant laquelle vous ajustez le contrôle des *mandamenti*.

De plus, lors de l'étape de vérification qui suit

la phase d'exécution, vous devez vérifier si les conditions de fin de partie ont été réunies.

Actions gratuites

À tout moment de la partie, même en dehors de votre tour, vous pouvez faire ces actions pour gagner plus d'argent (£):

• **Retirez du jeu** 1 de vos jetons Ordre. Prenez-le dans votre QG  (derrière votre paravent) et mettez-le de côté, visible de tous. En échange, recevez 1£ de la réserve et stockez cet argent dans votre QG .



• **Donnez 1£ à votre partenaire**, auquel cas vous devez aussi payer 1£ à la réserve. Vous devez donc dépenser 2£ pour que votre partenaire reçoive 1£.



Ces deux actions gratuites sont rappelées à l'intérieur de votre paravent.

1. PHASE DE PLANIFICATION

Lors de la phase de planification, en commençant par le premier joueur puis dans l'ordre du jeu, les joueurs jouent chacun à leur tour, jusqu'à ce qu'il ne reste aucun pion Influence sur la fiche Action de cette manche. Lors de votre tour, vous pouvez déplacer un ou des **piens Influence** depuis la **fiche supérieure** vers la **fiche inférieure** (lors de la première manche, de la fiche Action O vers la fiche Action I, et ainsi de suite).

Vous pouvez déplacer **n'importe quel pion Influence**. Si toutefois vous déplacez le pion d'un autre joueur, alors vous devez lui payer 1£ (qu'il s'agisse de votre partenaire ou non).

Vous disposez de deux options de base pour déplacer un pion Influence lors de votre tour :

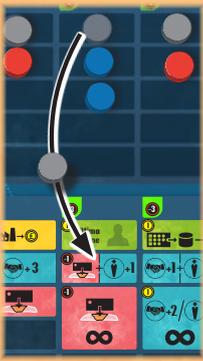
A) Utiliser un emplacement d'action :

Déplacez un **pion Influence** depuis la fiche Action **supérieure** vers un **emplacement d'action libre de la fiche inférieure**, puis effectuez cette action.

B) Gagner de l'influence :

Déplacez **tous les piens Influence** (min. 1) **d'une colonne de la fiche supérieure** sur la fiche inférieure et effectuez l'action indiquée au-dessus de la colonne choisie.

A) Utiliser un emplacement d'action



Prenez 1 pion Influence de la fiche Action supérieure et déplacez-le sur un emplacement d'action libre de la fiche inférieure pour effectuer cette action.

Les emplacements d'actions de grande taille avec le symbole ∞ sont toujours considérés comme libres, même s'ils contiennent déjà d'autres pions Influence.

PIONS INFLUENCE DES AUTRES JOUEURS

Si vous déplacez le pion Influence d'un autre joueur (autre que les vôtres ou les neutres), vous devez **d'abord** payer 1£ à ce joueur (si l'action que vous faites vous rapporte de l'argent, vous ne le touchez qu'après).

Si vous n'avez pas assez d'argent pour déplacer un pion Influence, vous **devez** d'abord en récupérer via une **action gratuite** (voir p.7).

EMPLACEMENT D'ACTION AVEC X / X

Si un chiffre sur fond jaune X apparaît en haut à gauche de l'emplacement d'action où vous souhaitez placer le pion Influence, vous recevez ce montant en £. S'il apparaît sur fond noir X , vous devez payer ce montant en £ à la réserve avant de faire votre action.

ACTIONS MULTIPLES

Certains emplacements d'action donnent accès à des actions multiples :

- Si ces actions sont séparées par un symbole "+",

alors vous devez choisir une des deux options.

- Si elles sont séparées par un symbole "+", alors vous pouvez faire ces deux actions dans n'importe quel ordre.

Vous pouvez choisir de résoudre partiellement une action multiple (par ex. si vous n'avez pas assez d'éléments en réserve ou dans votre QG X).

Cependant, vous **ne pouvez pas** choisir de renoncer à l'**intégralité** de l'action (et ne rien faire du tout).

D'une manche à l'autre, vous constaterez que vous pourrez accéder à des actions de plus en plus intéressantes.

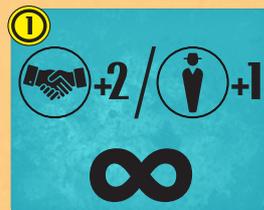
Les actions les plus importantes sont expliquées ici. Voyez l'appendice p.20 pour les actions spéciales.



Vous pouvez placer un pion Influence ici uniquement si aucun pion ne s'y trouve déjà.

Utiliser cet emplacement coûte 1£.

Vous pouvez faire les deux actions de cet emplacement.



Cet emplacement est marqué du symbole ∞ . Vous pouvez y placer un pion Influence même si d'autres s'y trouvent déjà. Utiliser cet emplacement rapporte 1£. Vous devez choisir une seule action parmi les deux proposées.

ACTIONS DISPONIBLES

RECRUTER DES MILICIENS



Ajoutez des miliciens de votre réserve à votre QG X (derrière votre paravent).

Le **nombre de miliciens** recrutés est la somme de :

- La **valeur de base**, soit le **nombre le plus élevé visible** (non couvert par un pion) de la **rangée Église** † de votre **plateau Famille**,
- Et du **bonus** de l'emplacement d'action utilisé.

Formule : **Valeur de base** † + **bonus** = **nombre de miliciens**.

Exemple : vous recevez ici un total de 5 miliciens (valeur 4 + 1 de bonus).

PLACER DES MILICIENS



Prenez des **miliciens** de **vosre QG** X (derrière votre paravent) et placez-les sur le plateau, **dans le même territoire**.

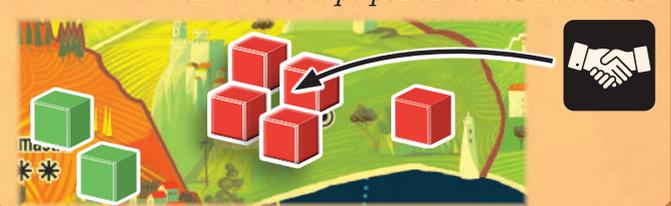
Ce peut être un territoire occupé par vos miliciens, ou un territoire qui ne contient encore aucun milicien. Si vous choisissez un territoire vide de tout milicien, retirez un labo du territoire visé (s'il y en a un).

Le **nombre de miliciens** à placer est la somme de :

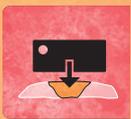
- La **valeur de base**, soit le **nombre le plus élevé visible** (non couvert par un pion) de la **rangée Police** ★ de votre **plateau Famille**
- Et du **bonus** de l'emplacement d'action utilisé.

Formule : **Valeur de base** ★ + **bonus** = **nombre de miliciens**

Exemple : vous pouvez ici placer un total de 4 miliciens (valeur 2 + 2 de bonus) sur le plateau. Vous décidez de les placer dans ce territoire occupé par un de vos miliciens.



DONNER UN ORDRE



Placez un jeton **Ordre** de votre QG  face cachée dans un territoire **occupé par au moins un de vos miliciens** qui ne contient pas déjà un jeton **Ordre**. Vous

pouvez consulter les jetons **Ordre** que vous avez placés à tout moment, et même les montrer à votre partenaire. Vous ne pouvez cependant ni les déplacer, ni les remplacer par de nouveaux jetons.

Exemple : vous payez 1€ pour placer 1 pion **Influence** sur cet emplacement, qui vous permet de donner un ordre et de placer des miliciens (valeur de base  + 1). dans l'ordre que vous souhaitez. Votre valeur de base est de 2.



- 1 Vous placez 3 miliciens dans un territoire vide.
- 2 Puis vous donnez un ordre. Vous décidez de le faire dans cette même région, mais vous auriez pu placer cet ordre dans une autre région que vous occupez.



FOURNIR DE L'ÉQUIPEMENT



Placez 1 voiture, 1 vedette ou 1 labo sur le plateau.

VOITURE : peut être placée dans un territoire qui contient **au moins un de vos miliciens**.

VEDETTE : peut être placée dans une zone maritime adjacente à un territoire qui contient **au moins un de vos miliciens**. Vous pouvez ensuite déplacer la vedette sur une zone maritime adjacente. **Après le déplacement**, s'il y a exactement 3 vedettes dans cette zone maritime, retirez **votre** vedette du plateau, ainsi que l'une des 2 vedettes restantes.

LABO : peut être placé dans un territoire qui contient **au moins un de vos miliciens** et moins de 2 labos.

BLANCHIR DE L'ARGENT



Recevez 1€ pour chaque labo que vous possédez sur le plateau (donc chaque labo dans un territoire occupé par au moins un de vos miliciens).

EXERCER DE L'INFLUENCE

Retirez 1 pion **Influence** de votre **plateau Famille**, en partant de la **gauche** d'une rangée de votre choix. Ensuite, ce qu'il advient de ce pion dépend de l'action choisie.



Renvoyez le pion **Influence** dans la **réserve**.



Placez le pion **Influence** :

- **SOIT** dans un emplacement libre de la fiche Action **supérieure**, dans une colonne qui contient déjà **au moins un autre pion Influence**,
- **SOIT** dans un emplacement libre de la fiche Action **inférieure**. Vous ne pouvez cependant pas effectuer cette action.

Dans les deux cas : cela peut vous faire gagner un ordre avancé (voir *Révéler des cases du plateau Famille* p.II).

ACTION FINALE

Ultima Azione



Placez votre pion **Buste** à côté du pion **Influence** de cet emplacement ("Ultima Azione").

À la fin de la **phase de planification**, lorsque tous les pions **Influence** ont été placés, vous pouvez faire une dernière action de planification. Pour cela, déplacez le pion **Influence** de cet emplacement sur un autre emplacement d'action, et effectuez l'action correspondante. Toutes les règles de placement standard s'appliquent, sauf que vous ne devez pas payer d'argent si vous utilisez le pion **Influence** d'un autre joueur. Remettez ensuite votre pion **Buste** à la réserve.

Exemple : **Rouge** place une vedette sur le plateau, puis la déplace dans la zone maritime adjacente. Puisque cette zone comporte maintenant 3 vedettes, **Rouge** doit retirer la vedette qui vient d'y entrer, ainsi qu'une autre vedette de son choix. **Rouge** choisit de retirer la vedette **Jaune** de l'autre équipe.



I. PHASE DE PLANIFICATION (SUITE)

B) Gagner de l'influence

Prenez **tous les pions Influence** (il doit y en avoir au moins 1) d'une **colonne** sur la fiche Action supérieure et déplacez-les sur la fiche inférieure. Effectuez ensuite l'action indiquée **au-dessus** de la colonne choisie.

Choisir une colonne et déplacer des pions | Vous pouvez uniquement choisir une colonne qui comporte au moins un pion Influence. Déplacez les pions Influence sur n'importe quel(s) emplacement(s) libre(s) de la fiche inférieure. Vous pouvez placer autant de pions que vous voulez sur les emplacements **∞**, les autres emplacements étant limités à un seul pion. Cependant, vous **n'effectuez pas** ces actions.

Coûts | Avant d'accomplir l'action indiquée au-dessus de la colonne choisie, vous devez payer :

- le **montant** indiqué sur fond noir, en bas à gauche de l'action,
- **+1€** par pion Influence que vous **déplacez** (quel qu'en soit le propriétaire),
- **de plus**, vous devez payer 1€ au propriétaire de **chaque pion** déplacé (sauf neutre, et sauf vous-même naturellement).

Les deux premiers points sont à payer à la réserve, le troisième au(x) joueur(s) concerné(s).

Exemple : Rouge veut "gagner de l'Influence".



Pour effectuer l'action de gauche, **Rouge** doit payer 4€ en tout : 3 à la réserve (coût de l'action + 2 pions à déplacer) et 1 à **Bleu**.

Pour effectuer l'action de droite, **Rouge** doit payer 7€ en tout : 5 à la réserve (coût de l'action + 3 pions à déplacer) et 2 à **Vert**.

Rouge ne peut pas effectuer l'action centrale car aucun pion ne s'y trouve.

ACTIONS DISPONIBLES

Devenir premier joueur et Fournir de l'équipement



Si vous effectuez cette action, prenez le pion **Premier joueur** ("Primo Giocatore") ; vous jouerez les **phases** à venir en premier, mais cela n'affecte

pas la phase en cours.

De plus, vous pouvez immédiatement placer 1 voiture, 1 vedette ou 1 labo sur le plateau, en respectant les règles standard de cette action (voir p.9).

Influencer une institution

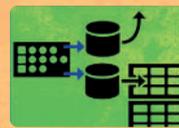


Cette action s'étend sur 4 colonnes : **retirez 2 pions Influence d'une même rangée** de votre

plateau Famille, en partant de la gauche, et remettez-les dans la réserve. Le choix de la rangée n'est pas libre : il dépend de la **colonne** de laquelle vous avez retiré les pions pour faire votre action. Normalement, cette action vous fera gagner un ordre avancé (voir *Révéler des cases du plateau Famille* p.II).

S'il ne vous reste qu'un seul pion Influence à retirer dans la rangée désignée, retirez-le. Si vous n'en avez aucun, n'en retirez aucun. Vous ne pouvez pas retirer des pions Influence d'une autre rangée à la place.

Influencer deux institutions



Si vous effectuez cette action, choisissez **deux rangées différentes** de votre plateau Famille et retirez-en le pion Influence le plus à gauche.

Remettez le premier pion retiré dans la réserve.

Placez le second pion retiré :

- **SOIT** dans un emplacement libre de la **fiche Action supérieure** (dans une colonne contenant **au moins un** autre pion Influence),
- **SOIT** dans un emplacement libre de la **fiche inférieure** (sans faire l'action associée).

Cette action peut vous faire gagner un ou deux ordres avancés (voir *Révéler des cases du plateau Famille* p.II).



En plus de ces 3 actions (Devenir premier joueur, Influencer une institution, Influencer deux institutions), vous pouvez faire une action *Donner un ordre*, en respectant les règles standard de cette action (voir p.9). Le bandeau rose qui s'étend sur toutes les colonnes vous le rappelle. Vous pouvez donner cet ordre avant ou après votre action. Vous avez tout à fait le droit d'utiliser un ordre que vous venez de recevoir.

Révéler des cases du plateau Famille

NOUVELLES VALEURS DE BASE ET EFFETS IMMÉDIATS

Chaque fois que vous retirez 1 pion Influence de votre plateau Famille (par ex. en faisant l'action *Influencer une institution*), vous révélez une nouvelle case. Cette case affiche soit une valeur de base (fond clair), soit un effet immédiat.

Un effet immédiat s'exerce immédiatement et est à usage unique. Une valeur de base modifie la valeur de base de certaines actions pour le reste de la partie (jusqu'à ce que vous révéliez une meilleure valeur de base de cette rangée).

Dans la **rangée Justice** ⚖️, les valeurs de base d'**Attaque / Attentat à la voiture piégée** alternent avec l'effet immédiat **Voiture**. Cet effet immédiat vous permet de placer une voiture dans un territoire occupé par au moins un de vos miliciens.



Dans la **rangée Police** 🚔, vous révélez systématiquement une valeur de base pour **déployer des miliciens**.



Dans la **rangée Économie** 🏠, vous ne révélez que des effets immédiats. Ceux-ci vous permettent de gagner de l'**argent**, de placer **un labo** dans un de vos territoires qui n'en contient pas déjà deux, ou de gagner 1€ par labo que vous possédez (action *Blanchir de l'argent*).

Dans la **rangée Église** ✝️, vous révélez systématiquement une valeur de base pour **recruter des miliciens**.

JETONS ORDRE AVANCÉ

Lorsque vous retirez le premier pion Influence de l'une des trois colonnes A|B|C de votre plateau Famille, vous recevez un nouvel ordre avancé. Prenez le jeton Ordre marqué de la **lettre** correspondante dans cette rangée et placez-le dans votre QG.



Exemple :

1 **Bleu** utilise l'emplacement d'action *Exercer de l'influence*.

2 **Bleu** choisit de retirer le premier pion de la colonne B dans la rangée Justice ⚖️.



En conséquence, 3 **Bleu** reçoit le jeton Ordre ⚖️ B. Il s'agit du 2^e jeton Ordre en partant de la gauche de la rangée Justice ⚖️. **Bleu** place ce jeton dans son QG.

4 Notons aussi qu'en révélant cette case, **Bleu** déclenche un effet immédiat à usage unique : il place immédiatement une voiture sur le plateau.

Exemple : **Rouge** effectue l'action "Influencer une institution". Après avoir payé les coûts associés à cette action, **Rouge** retire tous les pions de la colonne Police 🚔 pour les placer sur la fiche inférieure. **Rouge** retire ensuite les deux premiers pions de sa rangée Police 🚔 et reçoit un jeton Ordre avancé. De plus **Rouge** peut faire l'action *Donner un ordre*.



Exemple : 1 **Rouge** effectue l'action "Influencer deux institutions". Après avoir payé les coûts associés à cette action, **Rouge** retire tous les pions de la colonne associée à cette action pour les placer sur la fiche inférieure. **Rouge** peut maintenant choisir deux rangées de son plateau Famille et retirer 1 pion de chacune.

2 **Rouge** retire 1 pion Influence de la rangée Économie 🏠 et le remet dans la réserve. Il touche 1€ en échange. 3 Il retire ensuite 1 pion Influence de sa rangée Église ✝️ et le place sur la fiche inférieure. **Rouge** n'effectue pas cette action, mais la bloque pour les autres. De plus, **Rouge** peut faire l'action *Donner un ordre*.



Fin de la phase de planification : Vérification

Une fois que tous les pions sont passés de la fiche supérieure à la fiche inférieure et que les joueurs ont effectué leur **Action finale**, le cas échéant, la phase de planification est terminée et vous résolvez une étape de **vérification**.

Il y aura aussi une étape de vérification à la fin de la phase d'exécution. Les deux sont identiques, à une seule exception près. La fin de la partie peut **uniquement** se déclencher lors de l'étape de vérification d'une phase d'exécution (voir p.19).

Lors de la phase de vérification, vous vérifiez le **contrôle** de chaque *mandamento*.

CONTRÔLER DES MANDAMENTI

Pour contrôler un *mandamento*, vous devez y contrôler au moins **2 territoires**. Cela signifie que vous devez posséder au moins 1 milicien dans chacun de ces territoires.

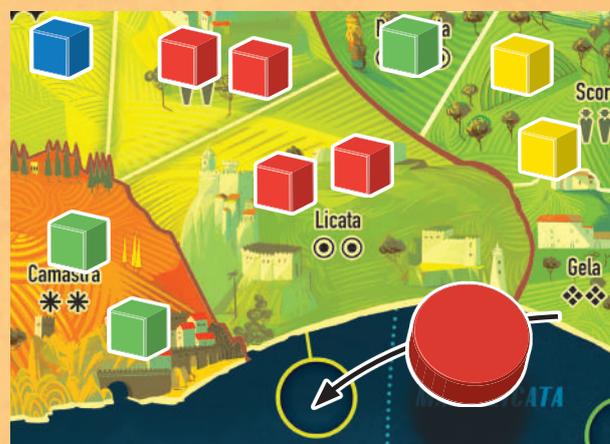
Note : les 2 territoires doivent être contrôlés par la même famille (même couleur). Si 2 familles de la même équipe contrôlent un territoire chacun, cela ne suffit pas pour contrôler le *mandamento*.

Prendre le contrôle d'un mandamento

Si vous **prenez** le contrôle d'un mandamento, placez un de vos **pions Contrôle** sur la case ronde prévue à cet effet dans la zone maritime adjacente.

Conseil : si vous prenez le contrôle d'un nouveau mandamento lors de la phase de **planification** ou **d'exécution**, placez-y immédiatement un de vos pions Contrôle, avec le côté imprimé tourné vers le plateau. Cela vous permet de compter facilement le nombre de mandamenti contrôlés par chaque joueur et de distinguer ceux qui viennent de changer de main. Le contrôle d'un tel mandamento pourra changer lors de la phase d'exécution, mais pas pendant la phase de planification.

Exemple : Rouge s'est emparé de Licata et contrôle donc 2 territoires dans ce mandamento. Il prend donc le contrôle du mandamento et y place 1 pion Contrôle de sa couleur.



Si vous contrôlez toujours le *mandamento* lors de l'étape de **vérification** (à la fin d'une phase de planification ou d'exécution), retournez votre pion côté imprimé visible.

Note : il n'est pas possible de contrôler un *mandamento* dès l'étape de vérification de la première phase de planification. Lors des manches suivantes, il sera possible de prendre le contrôle de territoires vides lors de la phase de planification, et donc de prendre le contrôle de certains *mandamenti*.

Perdre le contrôle d'un mandamento

Si vous **perdez** le contrôle d'un *mandamento*, retirez votre pion Contrôle de la case adjacente.

Conseil : faites ceci **immédiatement** lorsque cela se produit lors de la phase de planification ou d'exécution.

Travail d'équipe

Même si chaque joueur mène sa famille de manière indépendante, le travail d'équipe est une notion essentielle dans **La Famiglia**.

VOUS ET VOTRE PARTENAIRE POUVEZ :

- **passer des accords** et dévoiler des éléments cachés derrière votre paravent,
- **vous prêter de l'argent** - gardez cependant à l'esprit que donner 1€ à votre partenaire vous coûte toujours 1€ supplémentaire (voir *Actions gratuites* p.7),
- utiliser des **vedettes** ensemble.

En dehors de cela, vous jouez indépendamment.

VOUS ET VOTRE PARTENAIRE NE POUVEZ PAS :

- occuper un même territoire avec vos miliciens respectifs,
- vous déplacer à travers ou prendre le contrôle des territoires occupés par votre partenaire,
- donner des ordres à des territoires occupés par votre partenaire,
- contrôler un *mandamento* si chaque famille y contrôle un seul territoire.

Labos clandestins

- Un labo appartient forcément au joueur qui contrôle le territoire où il se trouve.
- Lorsqu'une Attaque / Attentat a lieu dans un territoire, chaque labo fournit un **bonus de défense de 1**.
- Un territoire qui change de propriétaire **perd** toujours un labo lors de l'arrivée de la nouvelle force qui l'occupe. Cela peut survenir suite à un *Déplacement* (et *Attaque*) ou suite à une action qui permet de placer des miliciens dans un territoire vide.

Tuiles Contrôle

Chaque *mandamento* que vous contrôlez vous permet de placer 1 pion Influence de la réserve sur une des tuiles Contrôle de votre équipe. Ces tuiles vous fournissent un **avantage** lors de la phase de planification et d'exécution.

Une tuile Contrôle ne peut accueillir qu'un **seul** pion Influence. Cela signifie qu'une seule famille de l'équipe profite de son avantage. L'avantage donné par une tuile peut être plus intéressant pour une famille que pour l'autre : à vous d'en discuter avec votre partenaire.

Après avoir vérifié qui contrôle quels *mandamenti* et placé, retiré ou retourné les pions Contrôle lors de l'étape de vérification, faites la somme des *mandamenti* que vous contrôlez en comptant vos pions Contrôle sur le plateau. Puis comparez cette somme au nombre de pions Influence que vous avez placés sur les tuiles Contrôle :

- Si vous avez **plus** de *mandamenti* que de pions Influence sur des tuiles Contrôle, prenez dans la réserve les pions manquants pour équilibrer les comptes, et placez-les sur des tuiles Contrôle libres ;
- Si vous avez **moins** de *mandamenti* que de pions Influence sur des tuiles Contrôle, retirez autant de pions Influence que nécessaire pour équilibrer les comptes, et remettez-les dans la réserve ;
- Si vous avez exactement autant de *mandamenti* que de pions Influence sur des tuiles Contrôle, alors ne touchez à rien.

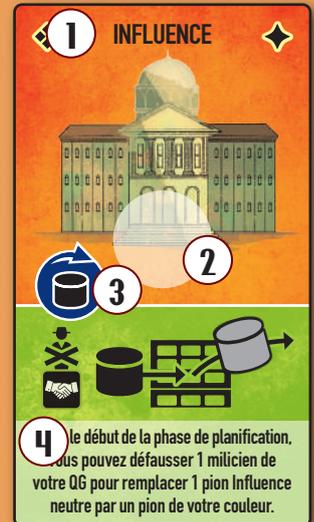
Vous **ne pouvez pas** déplacer un pion Influence d'une tuile Contrôle à une autre. Vous pouvez uniquement en retirer si vous contrôlez moins de *mandamenti* que précédemment, ou en ajouter sur vous contrôlez plus de *mandamenti* que précédemment.

Si un joueur d'une équipe contrôle moins de *mandamenti* que précédemment mais que l'autre en contrôle davantage, commencez par retirer les pions Influence excédentaires du premier avant de placer les pions Influence manquants du second.

Voir p.20 pour le détail des tuiles Contrôle spécifiques.

Aperçu des tuiles Contrôle

- 1 Nom et symboles d'équipe de la tuile (chaque tuile Contrôle existe en deux exemplaires, un par équipe).
- 2 Illustration et emplacement de pion Influence réservé à la famille qui s'y placera.
- 3 Ce symbole indique lors de quelle phase vous pouvez utiliser l'avantage de cette tuile.
- 4 Les symboles et le texte du bas de la tuile décrivent l'avantage qu'elle procure. La couleur de fond dépend de son mode de fonctionnement.



Planification



Exécution

Exemple : lors de l'étape de vérification de la fin de la phase de planification, **Rouge** contrôle 2 *mandamenti*. Puisque **Rouge** n'a qu'un seul pion Influence sur les tuiles Contrôle de son équipe, il doit en ajouter un second. Après discussion avec son partenaire **Vert**, **Rouge** décide de placer 1 pion Influence sur la tuile Contrôle "Recrutement".

Rouge pourra appliquer l'avantage de cette tuile Contrôle dès la phase d'exécution de cette même manche.



2. Phase d'exécution



C'est lors de la phase d'exécution que les ordres donnés au préalable sont exécutés. D'abord, révélez **tous** les jetons Ordre du plateau.

Note : les actions d'un ordre sont toutes facultatives. Vous pouvez choisir de **ne pas exécuter** un ordre, soit en partie, soit en totalité.

Les ordres doivent être exécutés dans cet ordre :

1. Logistique
2. Attaque

Les ordres de logistique et d'attaque doivent être exécutés dans l'ordre **croissant** de leur valeur d'**initiative** (de la plus faible à la plus élevée). Si plusieurs ordres ont le même niveau d'initiative, alors ils sont exécutés dans l'ordre du jeu, à partir du premier joueur.

Une fois que tous les ordres ont été exécutés, récupérez tous les jetons Ordre **sans gilet pare-balles** et rangez-les dans votre QG

Tout autre symbole ne joue plus aucun rôle après que les ordres ont été exécutés.

À la fin de la phase d'exécution (avant l'étape de vérification), récupérez le reste de vos jetons Ordre du plateau et rangez-les dans votre QG

Si vous **perdez le contrôle** d'un territoire (parce que vous n'y avez plus aucun milicien), retirez vos jetons Ordre de ce territoire et rangez-les dans votre QG , et ce même si vous n'avez pas eu le temps de les résoudre.

Symboles Action

Lorsque vous exécutez un ordre qui vous permet de placer des miliciens, faites bien la distinction entre ces icônes :

3 Si l'icône de milicien apparaît seul avec un chiffre, vous pouvez placer **exactement** le nombre de miliciens (*ici, 3 miliciens*) dans ce territoire ;

S'il y a un **cercle** autour de l'icône (comme sur les emplacements d'action), le nombre de miliciens que vous ajoutez est déterminé comme suit : **valeur de base** + **bonus** (+ 1 dans cet exemple).

Information au sujet des jetons Ordre

SECTION DE GAUCHE :

- 1 La couleur de fond indique à quelle famille ce jeton appartient (ici, jaune).
- 2 Les ordres de base sont identifiés par un point, tandis que les ordres avancés se distinguent par un symbole et une lettre.
- 3 L'**initiative** apparaît dans un cercle (logistique) ou une étoile (attaque) et définit l'ordre de résolution.

Types d'ordres

ORDRES DE LOGISTIQUE

Les **ordres de logistique** doivent être exécutés en **premier**. Ils vous permettent de placer des unités sur le plateau, de gagner de l'argent ou d'ajouter des miliciens de votre réserve à votre QG

Utiliser des jetons Ordre pour placer des unités

Chaque fois qu'un ordre vous permet de placer des **miliciens** ou des **voitures** sur le plateau, vous **devez** ajouter ces éléments dans le territoire contenant le jeton Ordre. Les **vedettes** doivent être placées dans une zone maritime **adjacente** (et peuvent être déplacées d'une zone). S'il n'y a pas de zone maritime adjacente au territoire où vous avez joué le jeton Ordre, vous ne placez pas de vedette sur le plateau.

Action finale : Semer la discorde

Certains ordres d'attaque proposent cette action (au sein d'une action multiple). Elle ne peut être résolue qu'**après** votre action d'attaque régulière. Voir p.18 pour plus de détails.

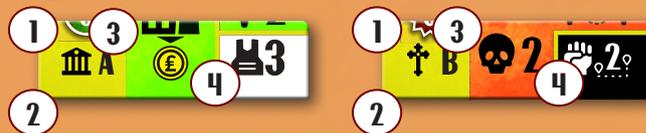
Capacité passive : Protection

Cette **capacité passive** peut apparaître sur les ordres de logistique ou d'action. Elle fournit un **bonus de défense** à vos miliciens.

Il ne s'agit pas d'une action à utiliser ou à dépenser pour affecter le cours du jeu, mais plutôt d'un bonus permanent qui protège vos miliciens pour le reste de cette phase. Voir p.16 pour plus de détails.

AUTRES SECTIONS :

- 4 Les sections restantes mettent une ou plusieurs actions à votre disposition. Les règles standard s'appliquent pour ces actions (voir *Phase de planification* p.7), sauf lorsqu'il est question de placer des unités (voir ci-dessous).



ORDRES D'ATTAQUE

Les **ordres d'attaque** doivent être exécutés **après** les ordres de logistique. Ils vous permettent d'attaquer des territoires adjacents. Certains affichent également des actions de logistique sur fond vert. Contrairement aux ordres de logistique, un ordre d'attaque n'est pas garanti : si vous perdez tous les miliciens d'un territoire avant d'avoir pu exécuter l'ordre qui leur a été donné, alors il n'y aura plus personne pour obéir...

Ordres de logistique

Dans la plupart des cas, les ordres de logistique peuvent tous être exécutés simultanément, car il n'y a quasiment pas d'interaction ou d'information secrète à ce stade. Vous pouvez toutefois décider de les résoudre dans un ordre **conjointement** défini entre vous.

RECEVOIR DE L'ARGENT

 Si un jeton Ordre affiche une icône de **pièce** sur fond jaune, gagnez le montant indiqué. Cette action peut apparaître au sein d'une action multiple, et sur des ordres d'attaque.

Ordres d'attaque

Une fois que vous avez terminé de résoudre les ordres de logistique, passez aux ordres d'attaque.

Note : si vous perdez le contrôle d'une zone (faute de miliciens sur place) qui contient un de vos jetons Ordre, remettez ce jeton Ordre dans votre QG. Cet ordre ne sera pas résolu, même partiellement.

DÉPLACEMENT (ET ATTAQUE)



L'icône de fusil est le plus fréquent sur les ordres d'attaque. C'est le **seul type d'attaque** qui puisse vous permettre de prendre le contrôle d'un territoire. Les autres types d'attaque permettent simplement d'éliminer des miliciens adverses et ne vous permettent pas de prendre le contrôle d'un territoire.

Lorsque vous effectuez un *Déplacement (et attaque)*, procédez selon les étapes suivantes (voir aussi le dos de l'aide de jeu) :



O. Rallier | Cette icône vous permet d'amener autant de vos miliciens et voitures que vous le souhaitez depuis des territoires adjacents vers **le territoire qui contient cet ordre**, avant de le résoudre.

Cette icône **ne vous permet pas** de déplacer des miliciens ou voitures **via une vedette**, ou de déplacer des miliciens **depuis** le territoire qui contient l'ordre.

Si vous videz un territoire de vos miliciens à cette occasion, vous en perdez le contrôle : si cela arrive, retirez tout jeton Ordre qui s'y trouve dans votre QG. Vous perdez également les voitures du territoire de départ (et devriez donc plutôt les rallier).

I. Déplacement

Ensuite, vous pouvez déplacer **autant de miliciens** (min. 1) du territoire où vous avez donné l'ordre vers un territoire **adjacent**.

Exception : vous **ne pouvez pas** vous déplacer dans un territoire contrôlé par votre partenaire.

Si le territoire où se trouve l'ordre est adjacent à une zone maritime et qu'au moins une vedette de votre

équipe s'y trouve, vous pouvez résoudre votre *Déplacement (et attaque)* à travers cette zone maritime (voir exemple p.17). Dans ce cas, vous pouvez vous déplacer dans tout territoire adjacent à cette zone maritime. Si votre équipe dispose de vedettes dans plusieurs zones maritimes adjacentes, vous pouvez même traverser plusieurs zones maritimes de cette façon, avec une chaîne de vedettes.

Si votre *Déplacement (et attaque)* se fait **par voie terrestre**, vous pouvez prendre **une voiture** depuis le territoire où vous avez donné l'ordre. Cela n'est pas possible pour une attaque menée via une zone maritime, pour d'évidentes raisons de flottabilité.

Dans tous les cas, vous devez annoncer le nombre de miliciens que vous souhaitez déplacer, avec une voiture ou non, **avant** de passer à l'étape suivante. Selon le territoire ciblé, il se passe ceci :

- le territoire ciblé est vide (aucun milicien) :**
le *Déplacement (et attaque)* se termine. Retirez un labo du territoire ainsi envahi.
- le territoire ciblé est déjà sous votre contrôle :**
le *Déplacement (et attaque)* se termine.
- le territoire ciblé est contrôlé par des miliciens neutres ou adverses :**
votre déplacement donne lieu à une attaque. Passez à l'étape 2.

2. Bonus d'attaque et de défense

Attaque

-  S'il y a une icône de **crâne** sur le jeton ordre, vous recevez un bonus d'attaque égal au nombre inscrit à côté.
- Si vous attaquez avec une **voiture**, vous recevez également un bonus d'attaque, qui dépend du nombre de pions Influence que vous avez retiré de votre rangée **Justice** .
La **valeur la plus élevée** visible parmi les crânes dans la **moitié supérieure** de la rangée s'applique (ne faites pas la somme de tous les crânes de votre fiche).
Une voiture ne fournit ce bonus qu'en **attaque**. Elle ne fournit aucun bonus en défense.

2	+	
A	+	
	-	
B	-	
		

Exemple : si vous exécutez un ordre d'attaque avec fusil, votre voiture vous fournit un bonus d'attaque de 2.



Suite p.16

Défense

- Chaque **labo** du territoire attaqué fournit un bonus de défense de I.
-  Si le territoire attaqué contient des jetons Ordre avec un **gilet pare-balles**, alors la famille en défense reçoit un bonus de défense égal à la somme des valeurs imprimées dessus.
Dédouez maintenant les bonus de défense des bonus d'attaque.

a) Si les bonus sont supérieurs en attaque qu'en défense

Retirez autant de miliciens en défense que la différence et placez-les dans la réserve. Si un **attaquant** retire des miliciens **neutres** de cette façon, sa famille reçoit aussitôt dans son QG  autant de miliciens de sa réserve que de miliciens neutres vaincus.

- Si le territoire ne contient plus que des miliciens vous appartenant, prenez-en le contrôle. Lorsque vous **prenez le contrôle** d'un territoire, retirez-en immédiatement un labo, le cas échéant. Retirez aussi toute voiture appartenant au défenseur. L'attaque est terminée.

• Sinon, passez à l'étape 3.

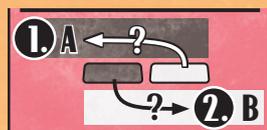
b) Si les bonus sont égaux ou supérieurs en défense qu'en attaque

Passez à l'étape 3.

3. Conflit

L'attaquant peut résoudre le conflit **en finesse** ou **par la force**.

a) En finesse | L'attaquant et le défenseur prennent leurs 3 **cartes Conflit** en main. Si vous attaquez un territoire qui contient des miliciens neutres, l'équipe adverse choisit une famille pour jouer le défenseur.



L'attaquant et le défenseur choisissent **simultanément** une de leurs cartes et la placent **face cachée** devant eux. **L'attaquant** décide ensuite s'il **prend** la carte jouée par le défenseur, ou s'il la **laisse** devant son adversaire. Puis le défenseur décide à son tour.

*Note: la décision que vous prenez ne concerne pas **vosre** carte, même si l'attaquant a décidé de la ramasser : c'est toujours la carte adverse que vous prenez ou laissez.*

Selon la situation, vous allez donc vous retrouver avec 0, 1 ou 2 cartes devant vous. **Révéléz** les deux



cartes et appliquez les **effets** des cartes qui se trouvent devant vous, pour votre propre compte.

Appliquez l'effet des **Traîtres**  en premier, suivis de ceux des **Lâches** . Appliquez **toujours** les effets des deux cartes, même si un camp n'a plus de miliciens après l'application de la première carte.

Ensuite, passez à l'étape 4.

Note : Si un **Lâche** retire des miliciens **neutres** de votre conflit, recevez aussitôt dans votre QG  autant de miliciens de votre réserve que de miliciens neutres retirés.

Variante : pour amoindrir la part de hasard lors des parties suivantes, vous pouvez décider que lorsqu'un joueur a deux cartes identiques devant lui, il n'en applique qu'une seule.

b) Par la force | L'attaquant retire 2 de ses miliciens (remettez-les dans la réserve). Passez à l'étape 4.



4. Résolution

L'attaquant retire I milicien attaquant **et** I milicien défenseur du conflit, puis le défenseur fait de même, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un des deux (au moins) ait perdu tous ses miliciens. Les miliciens vaincus regagnent la réserve. Si un **attaquant** retire des miliciens **neutres** de cette façon, sa famille reçoit aussitôt dans son QG  autant de miliciens de sa réserve que de miliciens neutres vaincus.



Résultat | Si vous perdez tous vos miliciens lors du conflit, vous perdez également toutes vos voitures dans le territoire ciblé (que vous soyez attaquant ou défenseur).

- Si l'attaquant perd tous ses miliciens, l'attaque est terminée.
- Si le défenseur perd son dernier milicien et que l'attaquant dispose encore d'au moins I milicien dans le conflit, l'attaquant **prend le contrôle** du territoire et en retire un labo, le cas échéant.

Cartes Conflit

Les cartes Conflit affichent les icônes suivantes :

Traître (1 carte)

 →  Renvoyez I milicien adverse du territoire contesté à la réserve et déployez depuis la réserve un de vos propres soldats dans le territoire contesté.

Lâche (2 cartes)

  Renvoyez 1 ou 2 de vos propres miliciens du territoire contesté dans votre QG . Si cette carte retire des miliciens **neutres** de votre conflit, recevez aussitôt dans votre QG  autant de miliciens de votre réserve que de miliciens neutres retirés.

Exemple de conflit

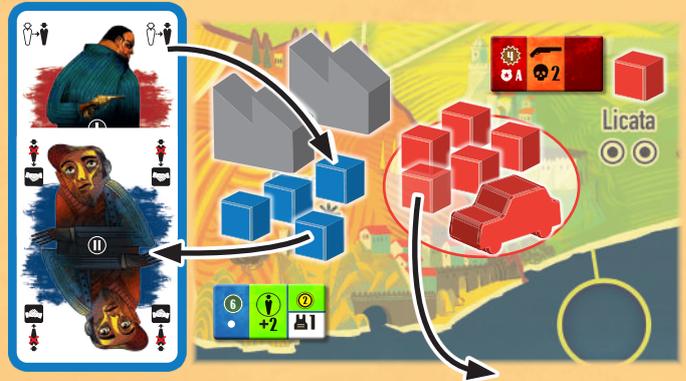
1. L'ordre d'attaque de **Rouge** a une initiative de 4, la plus faible valeur du plateau. Cela signifie que **Rouge** exécute la première attaque de la manche. **Rouge** envoie 5 miliciens dans le territoire adjacent, accompagnés d'une voiture pour profiter d'un bonus d'attaque supplémentaire, pour attaquer **Bleu**. Il laisse tout de même 1 milicien dans le territoire de départ pour éviter d'en perdre le contrôle.



2. La voiture fournit à **Rouge** un bonus d'attaque de 2. Le jeton Ordre lui-même rapporte un bonus d'attaque supplémentaire de 2. Les deux labos fournissent à **Bleu** un bonus de défense de 2 en tout. Le gilet pare-balles de son propre jeton Ordre y ajoute 1. La somme des **bonus d'attaque de Rouge** ($2+2=4$) est supérieure à la somme des **bonus de défense de Bleu** ($2+1=3$). En conséquence, **Bleu** perd $4-3=1$ milicien dès cette étape.



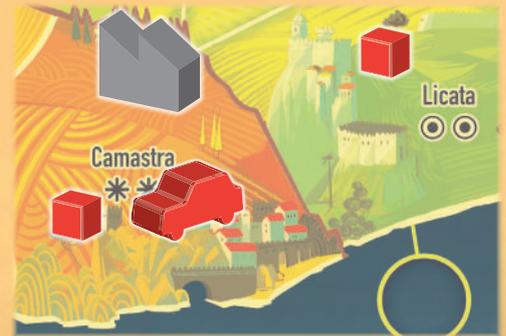
3. **Rouge** décide d'attaquer en finesse. **Rouge** et **Bleu** choisissent une de leurs cartes Conflit et la placent face cachée devant eux. **Rouge**, l'attaquant, parle le premier : il laisse la carte Conflit de son adversaire. **Bleu**, de son côté, décide de prendre la carte jouée par **Rouge**. **Bleu**, qui a maintenant les deux cartes devant lui, les révèle et doit en appliquer les effets pour son propre compte. Le **Traître** lui permet de retirer **1 milicien rouge** et de le remplacer par **1 de ses propres miliciens**. Le **Lâche** le force en revanche à retirer **1 de ses propres miliciens** et à le renvoyer dans son QG.



4. On retire ensuite autant de miliciens de chaque côté, jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul camp. **Bleu** perd ses 3 miliciens, **Rouge** en perd 3 sur les 4 qui lui restaient. Le conflit est terminé : **Bleu** remet son jeton Ordre dans son QG, et puisque le territoire change de main, un labo est détruit.



5. **Rouge** a donc pris le contrôle de ce territoire. Il conserve du même coup le second labo qui s'y trouvait.



Exemple d'attaque en vedette



Rouge et **Vert** sont dans la même équipe. **Rouge** exécute son ordre d'attaque et emprunte la vedette rouge puis la vedette verte pour partir de Camastra et débarquer à Ragusa (**Bleu**), avec 4 miliciens - sans la voiture, qui ne peut pas embarquer.



S'il y a deux fusils sur votre jeton Ordre, vous pouvez mener un second *Déplacement* (et *attaque*) **immédiatement** après un premier *Déplacement* (et *attaque*). Malgré tout, vous restez limité à une seule voiture. Vous pouvez lancer la seconde attaque depuis le territoire du jeton Ordre, ou depuis le territoire ciblé par le premier *Déplacement* (et *attaque*).

Les règles du premier *Déplacement* (et *attaque*) s'appliquent pour le second. Votre voiture et les crânes du jeton Ordre, le cas échéant, fonctionnent pour les deux attaques.

ATTENTAT (BOMBE)



Cette icône vous permet de commettre un attentat contre les miliciens ennemis. Cela peut **faire des victimes** et même vider un territoire de ses occupants, et ainsi priver l'équipe adverse de son contrôle (en plus de l'empêcher d'y exécuter un ordre d'attaque qui s'y trouverait). Cependant, un attentat **ne peut pas** permettre de prendre le contrôle d'un territoire.

Lorsque vous commettez un attentat, procédez comme suit :

1. Ciblez un territoire directement adjacent au territoire où se trouve cet ordre. Vous **ne pouvez pas** faire un attentat via une vedette.
2. Si vous disposez d'au moins une voiture dans le territoire où se trouve cet ordre, vous pouvez faire un **attentat à la voiture piégée**. Dans ce cas ajoutez la **valeur la plus élevée** visible parmi les crânes de la **moitié inférieure** de votre rangée **Justice** (ne faites pas la somme de tous les crânes de votre fiche) à la valeur inscrite à côté du crâne de votre jeton Ordre. La voiture est remise dans la réserve après l'attentat.

Exemple : lorsque vous commettez un attentat, votre voiture vous rapporte un bonus d'attaque supplémentaire de 3 (valeur du bas).



3. Déterminez les **bonus d'attaque et de défense** comme vous le feriez pour un *Déplacement* (et *attaque*) (étape 2, voir p.15 f.). Les gilets pare-balles et les labos comptent pour la défense, même contre un attentat.

Si les bonus d'attaque sont supérieurs, **retirez** le nombre de miliciens approprié du territoire ciblé (tout excédent est perdu). Si vous retirez des miliciens **neutres** de cette façon, recevez aussitôt dans votre QG autant de miliciens de votre réserve que de miliciens neutres retirés. S'il n'y a plus de soldats dans le territoire ciblé, **retirez** toute voiture et jeton Ordre qui s'y trouverait encore.



S'il y a deux bombes sur votre jeton Ordre, vous pouvez mener un second **attentat** **immédiatement** après un premier **attentat**.

Vous pouvez viser le **même** territoire, ou un **territoire différent**. Les règles du premier attentat s'appliquent pour le second. Si vous voulez utiliser une voiture pour chaque attentat, vous devez avoir deux voitures dans le territoire où se trouve cet ordre (une même voiture ne pouvant évidemment pas exploser deux fois). Les crânes du jeton Ordre fonctionnent pour les deux attentats. Les gilets pare-balles et les labos s'exercent deux fois si vous visez deux fois le même territoire.

REPENTI



Cette icône vous permet de retirer **un de vos propres miliciens** du territoire où se trouve cet ordre : c'est un *repenti* (ou *pentito*). Vous pouvez ensuite retirer le nombre de **miliciens adverses** ou **neutres** indiqué depuis les territoires adjacents (*ici, 2 territoires perdent 2 miliciens chacun, et un troisième territoire perd 1 milicien*).

Les bonus de défense **ne s'appliquent pas** - un gilet pare-balles n'a jamais protégé de la délation...

Vous pouvez retirer moins de miliciens que ce qui est indiqué. Si vous retirez des miliciens **neutres** de cette façon, recevez aussitôt dans votre QG autant de miliciens de votre réserve que de miliciens neutres retirés.

SEMER LA DISCORDE



Cette icône signifie que pour la **dernière action** de cet ordre (après toute attaque), vous pouvez semer la discorde chez des miliciens **neutres**. Choisissez un territoire à proximité du territoire où se trouve cet ordre (le chiffre imprimé définit la portée de cette action) :

- 1 ► le territoire choisi doit être adjacent
 - 2 ► il peut être à un territoire de distance
 - 3 ► il peut être à deux territoires de distance
- Vous pouvez choisir **autant de miliciens neutres** que vous voulez dans ce territoire pour mener un *Déplacement* (et *attaque*) contre un territoire adjacent. Vous **ne pouvez pas** cibler un territoire contrôlé par votre équipe. Cet ordre est équivalent à une icône de fusil sans symbole supplémentaire. Pour **chaque milicien neutre** retiré lors de cette attaque, le **défenseur** reçoit dans son QG autant de miliciens de sa réserve que de miliciens neutres retirés.

Si les miliciens neutres prennent le contrôle du territoire ciblé, ils y détruisent un **labo**, le cas échéant.

Voir exemple en haut de la page suivante.

Pour avoir des détails sur les icônes non expliquées dans cette section, voyez l'appendice p.20.

Exemple : Rouge exécute un ordre à Caltagirone. Après l'avoir résolu, il sème la discorde pour déplacer 2 miliciens neutres de Scordia à Palagonia. Ils y conduisent une attaque comme si Rouge leur avait donné un ordre de Déplacement (et attaque). Rouge peut mener l'attaque avec tous les miliciens neutres de ce territoire ou seulement une partie d'entre eux.



Fin de la phase d'exécution : Vérification

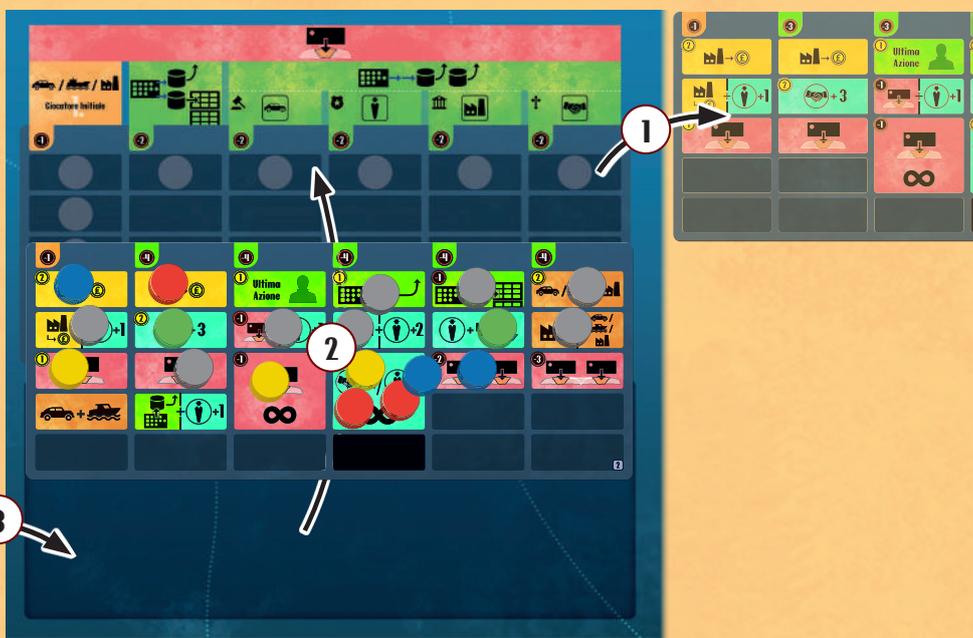
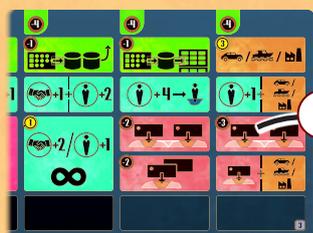
Appliquez les mêmes règles que pour l'étape de vérification qui survient à la fin de la phase de planification (voir p.12).

De plus, vérifiez les conditions de déclenchement de la fin de la partie (voir *Fin de la partie* ci-dessous). Si la partie n'est **pas** terminée, déplacez la fiche Action **inférieure** avec les pions Influence qui s'y trouvent par-dessus l'emplacement de la fiche Action **supérieure**. Lors de la première manche, recouvrez la fiche supérieure imprimée ; lors des manches suivantes, retirez la fiche **supérieure** du jeu avant de déplacer la fiche inférieure sur son emplacement. Assurez-vous que les chiffres indiqués en haut de la fiche Action recouvrent les chiffres imprimés.

Ensuite, préparez la fiche Action suivante (n°2, 3 et 4, pour les manches respectives), qui devient la nouvelle fiche inférieure.

Exemple : fin de la 2^e manche.

- 1 Rangez la fiche Action n°1 dans la boîte.
- 2 Déplacez la fiche Action n°2 et ses pions sur l'emplacement ainsi libéré.
- 3 Placez la fiche Action n°3 sur l'emplacement prévu pour la fiche inférieure.



Fin de la partie

Si, lors de l'étape de vérification de la phase d'exécution, vous contrôlez à vous seul au moins **5 mandamenti**, ou si votre équipe contrôle **6 mandamenti**, alors votre équipe gagne immédiatement la partie.

Sinon, la partie s'arrête à l'issue de la quatrième manche : l'équipe qui contrôle alors le plus de **mandamenti** gagne la partie. Si les deux équipes sont à égalité (soit à l'issue de la quatrième manche, soit parce que deux équipes contrôlent 6 **mandamenti**), c'est l'équipe qui contrôle **Bronte** qui l'emporte. Si **aucune** équipe ne contrôle ce territoire, alors la partie se termine sur une **égalité** (si une égalité survient avant la fin de la quatrième manche, continuez de jouer).

Exemple : à la fin de la 4^e manche, chaque équipe contrôle 5 mandamenti : c'est donc une égalité. Toutefois, l'équipe **Bleu/Rouge** contrôle Bronte et gagne la partie.



Appendice

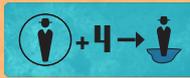
Appendice I : Emplacements d'action



Placez 1 jeton Ordre de votre QG (face cachée) dans 1 à 2 territoires occupés par au moins 1 de vos miliciens et qui ne contiennent pas déjà un jeton Ordre.



Placez 2 jetons Ordre de votre QG (face cachée) dans 1 territoire occupé par au moins 1 de vos miliciens et qui ne contient pas déjà un jeton Ordre. Vous n'avez pas besoin de contrôler la tuile *Ordres directs* qui permet de placer 2 jetons dans le même territoire. Même avec cette tuile, il ne peut pas y avoir plus de 2 jetons Ordre dans le même territoire.



Vous pouvez placer autant de miliciens que votre valeur de base +4 depuis votre QG sur le plateau. Vous pouvez uniquement placer ces miliciens dans un territoire qui contient au moins déjà 1 de vos miliciens.



Recevez 1€ pour chacun de vos labos **et** choisissez un territoire avec au moins 1 de vos miliciens. Vous pouvez déplacer autant de vos miliciens et voitures que vous le souhaitez depuis les territoires adjacents vers ce territoire (mais pas via une vedette).



Vous pouvez retirer 2 pions Influence de votre plateau Famille. Retirez ces pions en partant de la gauche de n'importe quelle rangée et remettez-les dans la boîte. Cela peut vous donner accès à un ordre avancé.

Appendice II: Jetons Ordre



Vert † A | Une fois que vous avez décidé combien de miliciens vous déplacez, et leur cible, vous pouvez remplacer 1 milicien en défense par 1 milicien de votre réserve. Renvoyez le milicien remplacé dans la réserve.



Jaune 🏠 B | Placez 1 voiture sur le plateau et construisez 1 labo, **puis** placez 1 milicien de votre QG dans chaque territoire avec un labo (et pas uniquement dans ce territoire). Si vous avez 2 labos dans un territoire, placez-y 2 miliciens. Si vous n'avez pas assez de miliciens dans votre QG, placez ce que vous pouvez, où vous le pouvez.



Jaune 🏠 C | Une fois que vous avez décidé combien de miliciens vous déplacez, et leur cible, vous pouvez payer 1€ pour retirer X miliciens en défense du conflit. Renvoyez-les dans la réserve.



Noir † B | Une fois que vous avez décidé combien de miliciens vous déplacez, et leur cible, vous pouvez retirer jusqu'à 2 miliciens en défense et les remplacer par 2 des vôtres. Renvoyez les miliciens remplacés dans la réserve.



Bleu 🚀 B | Vous pouvez commettre un attentat (bombe) **et** une attaque (fusil), dans l'ordre de votre choix. Si vous prenez le contrôle d'un territoire, vous pouvez commettre l'attentat depuis ce territoire ou depuis celui qui contient ce jeton Ordre. Si vous prenez deux fois pour cible le même territoire, les labos et les gilets pare-balles s'exercent sur chacune de vos attaques.



Blanc † A | Placez 2 miliciens de votre QG dans le territoire où se trouve cet ordre. Ensuite, choisissez jusqu'à deux territoires adjacents où vous avez au moins 1 milicien et ajoutez 2 miliciens dans chacun. Vous pouvez désigner des territoires de votre partenaire pour que ce soit lui qui y ajoute 2 miliciens, et non vous.



Blanc 🚀 B | Retirez jusqu'à 3 miliciens ennemis dans un ou des territoires adjacents et remplacez-les par autant de miliciens de votre réserve, puis déplacez ces miliciens dans le territoire où se trouve cet ordre. Renvoyez les miliciens remplacés dans la réserve.

Appendice III: Tuiles Contrôle

Alliés

Vous pouvez utiliser cet effet pour tout *Déplacement (et attaque)* réalisé sans vedette. Si votre attaque vous permet de cibler un territoire vide ou occupé par des unités neutres, vous pouvez payer 1€ pour attaquer un territoire adjacent au territoire ciblé à la place.

Corruption

Vous pouvez utiliser cet effet pour tout *Déplacement (et attaque)* immédiatement après avoir désigné votre cible (cela ne fonctionne pas pour un attentat). Remettez le milicien retiré dans la réserve. Si le jeton Ordre affiche deux icônes de fusil, vous pouvez utiliser cet effet deux fois.

Influence

Au début de chaque phase de planification, vous devez décider si vous voulez défausser 1 milicien de votre QG pour appliquer cet effet.

Ordres directs

Vous pouvez placer un jeton Ordre dans un territoire qui contient déjà 1 de vos jetons Ordre.

Recrutement

Prendre le contrôle d'un territoire signifie que vous devez y avoir encore 1 milicien à l'issue de l'attaque. Vous pouvez alors appliquer cet effet. Le ou les miliciens placés doivent venir de votre QG ; si vous n'en avez pas, l'effet ne peut pas être utilisé.

Retardateur

Lorsque vous commettez un attentat à la voiture piégée, le territoire ciblé n'a plus besoin d'être adjacent au territoire qui contient le jeton Ordre. L'origine et la cible peuvent être séparées par un territoire, occupé ou non.

Soutien naval

Vous pouvez utiliser cet effet pour tout *Déplacement (et attaque)* réalisé via une vedette.

Lorsque vous attaquez depuis la mer, vous recevez +1 de bonus d'attaque. Cela fonctionne même si le territoire que vous attaquez via une vedette est accessible par la terre.

Vedettes

La vedette reçue doit être placée selon les règles standard.