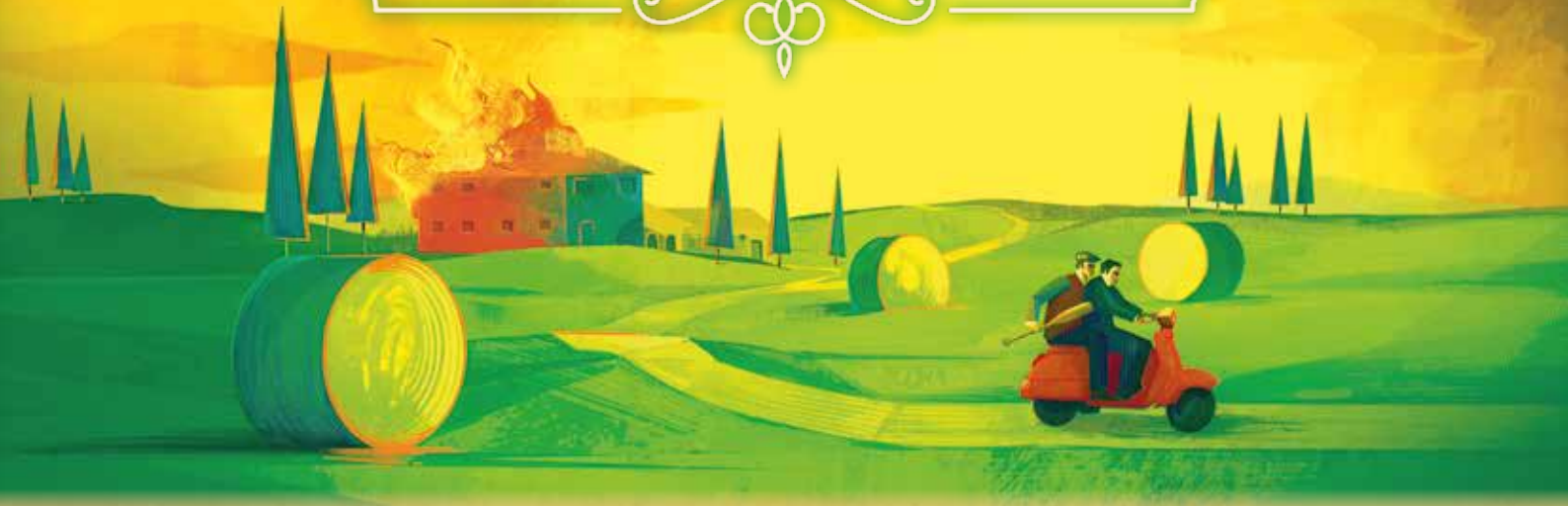


LA FAMIGLIA

EXTENSION 2-3 JOUEURS



Avant-propos

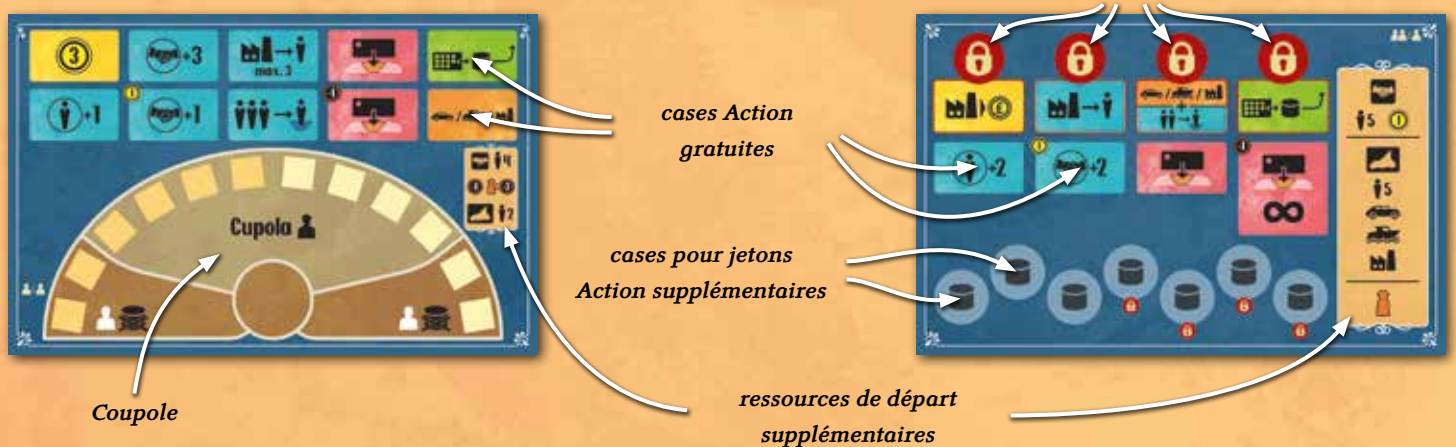
Nous avons conçu cette version pour 2 et 3 joueurs pour celles et ceux qui n'arrivaient pas systématiquement à rassembler les 4 joueurs nécessaires pour jouer deux équipes de deux familles chacune. Notre objectif était donc de développer une variante 1v1 et 2v1 dans laquelle chaque joueur joue une seule famille, avec le même nombre de tours que ses adversaires. Évidemment, jouer seul fait forcément perdre le feeling spécifique qu'apporte le jeu par équipes, surtout dans le mode 1v1 qui devient purement stratégique ; pour autant, les sensations de jeu sont presque plus intenses, particulièrement en 2v1. Nous espérons que vous aurez autant de plaisir à jouer à ces deux versions que nous en avons eu à les créer.

Raimund, Gideon, Stefan, Maximilian

À Irmi Catherina Tisha et en mémoire de notre merveilleux ami et testeur Jürgen Fucher († 2023)

Matériel

1 plateau solo recto-verso pour 2 ou 3 joueurs



24 tuiles Territoire



7 jetons Blocage recto-verso



1 jeton Restriction



Modifications de règles optionnelles

Pour une meilleure expérience de jeu, nous vous recommandons de modifier les règles suivantes du jeu de base (les pages indiquées se réfèrent au livret du jeu de base) :

Miliciens neutres (p.16)



Les miliciens neutres (gris) diffèrent de ceux des autres familles exclusivement pour les 2 points suivants :

- A** Lorsque vous attaquez en force avec ou contre des miliciens neutres, vous en retirez 1 seul au lieu de 2.
- B** Si vous prenez le contrôle d'un territoire occupé par des miliciens neutres, vous recevez 2 miliciens dans votre QG, quel que soit le nombre de miliciens neutres qui se trouvaient dans le territoire. Il n'y a plus de traîtres neutres. Si, par exemple, un territoire neutre est vidé de ses occupants via un Attentat ou un Repenti et que quelqu'un vient à occuper ce territoire ensuite, personne ne reçoit de miliciens dans son QG. (Auparavant, retirer un milicien neutre vous permettait de recevoir exactement 1 milicien dans son QG).

Gagner de l'influence (p.10, Choisir une colonne et déplacer des pions)

La phrase « Déplacez les pions Influence sur n'importe quel(s) emplacement(s) libre(s) de la fiche inférieure » est modifiée comme suit :

Déplacez les pions Influence sur n'importe quel(s) emplacement(s) libre(s), même dépourvu d'icône, de la fiche inférieure (ex. ci-contre).



Rallier (p.15, Déplacement (et Attaque))



La phrase « 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 » est modifiée comme suit :

Vous pouvez aussi déplacer des miliciens depuis exactement 1 territoire pour les amener dans le territoire qui contient cet ordre via une vedette. Cela ne s'applique cependant pas aux voitures, ni ne permet de déplacer des miliciens depuis le territoire qui contient cet ordre.

Pions Influence sur les tuiles Contrôle (p.13, Tuiles Contrôle)

Lors de l'étape Vérification de la phase d'exécution, vous pouvez déplacer des pions Influence d'une tuile Contrôle à une autre.

Fin de la partie (p.19)



La phrase « Si aucune équipe ne contrôle ce territoire, alors la partie se termine sur une égalité » est modifiée comme suit : Si aucune équipe ne contrôle ce territoire, l'équipe avec le pion Premier joueur l'emporte.

Règles à moins de 4 joueurs

Joueur seul

Le joueur qui joue seul, donc qui n'a personne d'autre dans son équipe, est désigné par le terme « Joueur seul ». Chaque joueur seul choisit une famille et prend les éléments de la couleur associée.

Pour vos premières parties, nous vous recommandons la famille jaune ou verte.

Commission de la Mafia (la Coupole)

Chaque joueur seul prend également les pions Influence d'une famille inutilisée. En 1v1, chaque joueur choisit une famille inutilisée et récupère ses pions et ses miliciens. Ces pions et miliciens forment les membres de sa commission. Ils peuvent uniquement être placés dans la Coupole du plateau solo. Cependant, lors de la mise en place, certains de ces pions sont placés sur le plateau Famille (voir plus loin).

Famille fictionnelle

Lors de la mise en place, certains territoires seront occupés par les miliciens d'une famille inutilisée. Ces miliciens font partie de la « famille fictionnelle ». Les miliciens de la famille fictionnelle se comportent comme ceux d'un joueur, mais n'attaquent jamais. S'ils sont attaqués, un joueur de l'équipe adverse prend en charge la défense. Les soldats de la famille fictionnelle ne sont pas neutres : ils ne peuvent pas être déplacés avec l'action Semer la discorde et ne peuvent pas rejoindre votre QG lors d'une prise de territoire.

Nombre de miliciens limité

Le nombre de miliciens à disposition d'un joueur seul reste le même, et il en va de même pour les joueurs en équipe. Si vous tombez à court de miliciens, vous ne pouvez plus en recruter.

Vedettes supplémentaires

Au début de la partie, chaque joueur seul reçoit 2 vedettes de la couleur des membres de sa commission. Celles-ci pourront être utilisées de la même manière que les siennes. Cela signifie que les joueurs seuls ont 6 vedettes au lieu de 4.

Pions Influence supplémentaires (plateau Famille)

Au début de la partie, le joueur seul (ou les deux joueurs en 1v1) place 1 pion Influence de la couleur des membres de sa commission sur chaque pion Influence de la 2e colonne de la section A et sur le pion de droite de la section B. 5 cases comportent donc deux pions Influence.



Joueur seul A



Joueur seul B

Exemple : **Vert** a choisi les pions bleus pour représenter les membres de sa commission. Il place ses 5 pions Influence dans les colonnes correspondantes, par dessus les pions Influence **verts**. **Jaune**, qui a choisi les pions rouges pour ses membres, place ses 5 pions Influence dans les colonnes correspondantes, par dessus ses pions Influence **jaunes**.

Retirer des pions Influence des membres de la commission

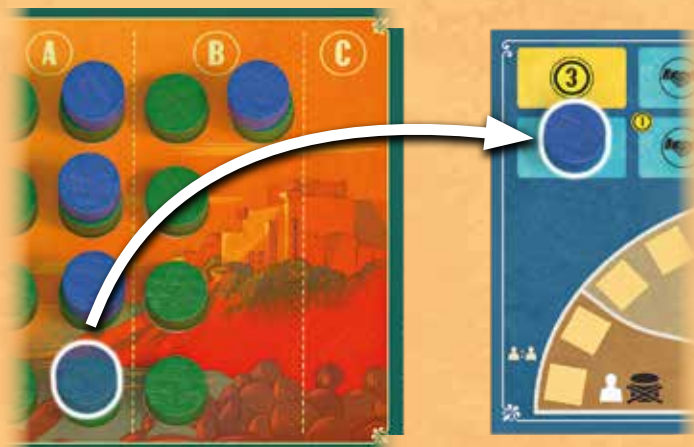
Les pions Influence des membres de votre commission doivent être retirés du plateau de la même façon que les vôtres. Cela vous prendra donc plus d'actions de déverrouiller votre plateau Famille.

Lorsque vous retirez un pion Influence de la 2e colonne de votre section A ou B lors d'une action, vous devez commencer par le pion du dessus. Le pion suivant pourra être retiré lors d'une action future (voire lors de la même action si un effet de jeu vous permet de retirer 2 pions de la même rangée).

Un joueur seul peut placer les pions Influence des membres de sa commission sur n'importe quelle case libre du plateau solo et effectuer l'action correspondante.



Note : Si l'action Influencer deux institutions retire 2 pions Influence des membres de la commission, les deux doivent être placés sur le plateau solo et exécutés.



Fin de la phase de planification

Contrairement aux règles pour 4 joueurs, la phase de planification se termine lorsqu'il ne reste des pions Influence que dans une seule colonne de la fiche supérieure. L'Action finale peut alors être effectuée, le cas échéant. Placez les pions restants dans la même colonne de la fiche Action pour la prochaine manche.

Conditions de victoire

Un joueur seul gagne la partie s'il contrôle au moins 5 Mandamenti à la fin d'une manche. Les conditions de victoire pour une équipe sont les mêmes qu'en 2v2 : une équipe doit contrôler au moins 6 Mandamenti, ou un joueur de l'équipe doit contrôler à lui seul 5 Mandamenti. Si les deux camps ont rempli leurs conditions de victoire à la fin d'une manche, ou si aucun camp n'a rempli ses conditions de victoire à la fin de la partie, le vainqueur est (dans l'ordre) celui ...

- 1 ... qui contrôle le plus de Mandamenti.
- 2 ... qui contrôle Bronte.
- 3 ... qui a le pion Premier joueur.

Mode 1v1

Mise en place

Les règles du jeu de base s'appliquent avec les modifications suivantes.

A Plateau solo

Utilisez le plateau côté 1v1. Chaque joueur place 6 membres de commission de la réserve dans la Coupole.

Exemple : Vert place 6 membres de commission et Jaune place 6 membres de commission dans la Coupole.



B Famille fictionnelle

D'abord, retirez les 4 tuiles Territoire avec le symbole  (Marsala, Ragusa, Siracusa, Alcamo), puis placez 3 miliciens de la famille fictionnelle (voir p.2) dans chacun de ces territoires.



Chaque joueur se voit assigner 2 symboles.



Soit ...

... soit

Piochez une tuile Territoire pour chaque symbole et placez 3 miliciens de la famille fictionnelle dans chacun de ces territoires.

C Miliciens neutres

Aucun changement par rapport au jeu de base.

D Joueurs seuls

Tous les joueurs placent 2 de leurs propres miliciens sur chaque territoire restant correspondant à leur symbole (quel que soit le nombre indiqué sur le plateau). Les joueurs commencent donc avec 8 territoires au lieu de 6.

E Cartes Personnage

Lors de l'étape II de la mise en place, chaque joueur prend 2 cartes Personnage au lieu d'une et choisit l'une d'entre elles. Remettez les cartes Personnage restantes dans la boîte.

En plus des ressources des cartes Personnage, chaque joueur reçoit :

- 1) 4 miliciens dans son QG.
- 2) Le premier joueur rend 2£ à la réserve ; son adversaire rend 1£. Contrairement au jeu de base, le premier joueur n'a rien à payer à son adversaire.
- 3) 2 miliciens de la réserve, à placer sur le plateau.

Lors de l'étape I2 de la mise en place, chaque joueur place 4 pions Influence de sa réserve sur des cases libres au lieu de 2. Comme dans le jeu de base, vous alternez la pose de ces pions.

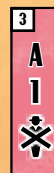


Déroulement du jeu

De manière générale, le jeu se joue selon les règles du jeu de base. Il n'y a qu'un seul véritable changement de règles en plus de l'ajout du plateau solo.

A Changement de règle (p.16 3.b, Attaque en force)

La phrase « L'attaquant retire 2 de ses miliciens » est modifiée comme suit :
L'attaquant retire 1 de ses miliciens.



B Plateau solo

Le plateau solo inclut des actions supplémentaires et la Coupole sur laquelle les joueurs vont tenter de remporter la majorité.

1) Pions Influence du plateau Famille

Si un joueur retire un pion Influence des membres de sa commission depuis son plateau Famille, il peut le placer sur une case d'action gratuite du plateau solo et effectuer l'action indiquée (voir p.3, Retirer des pions Influence des membres de la commission). Les pions Influence restent en place jusqu'à la fin de la partie, ce qui signifie que chaque action de ce plateau ne peut être effectuée qu'une seule fois.

2) Coupole

La Coupole comprend 12 sièges pour les membres de commission. La répartition des sièges peut être modifiée lors de la mise en place, lors de la phase de planification, et lors de la phase d'exécution. Elle fonctionne selon une mécanique de tir à la corde. Le camp qui a la majorité touche des bonus très intéressants.

Les membres de la commission peuvent exclusivement être placés dans la Coupole. Les miliciens normaux, eux, ne peuvent pas y accéder.

Les règles données ci-dessous pour les membres de la commission s'appliquent à toutes les actions de la fiche Action ainsi qu'aux ressources de départ, tuiles Contrôle et jetons Ordre :



Lorsqu'un joueur reçoit des miliciens de la réserve dans son QG, il peut décider pour chacun d'entre eux de recruter un membre de commission à la place. Lors de la mise en place, les ressources de départ sont réparties en secret.



Lorsqu'un joueur peut placer des miliciens sur le plateau, il peut décider pour chacun d'entre eux de placer un membre de commission à la place.

Lorsqu'un membre de commission est placé dans la Coupole, il renvoie aussitôt un membre adverse dans la réserve de son propriétaire.



Si un joueur occupe les 12 cases de la Coupole, son adversaire ne peut plus effectuer les actions du plateau solo. Si cet adversaire retire un pion Influence des membres de sa commission de son plateau Famille (par ex. en faisant l'action Influencer une institution), il doit le renvoyer dans la réserve.

Étape de vérification à la fin de la phase d'exécution

Si un joueur a au moins 11 membres de commission dans la Coupole, il peut placer un pion Contrôle sur l'emplacement indiqué dans la Coupole ou remplacer le pion Contrôle qui s'y trouve. Si aucun joueur n'a au moins 11 membres de commission dans la Coupole et qu'un pion Contrôle s'y trouve, celui-ci est retiré.



La Coupole compte comme un Mandamento pour les conditions de fin de partie et les tuiles Contrôle.

Quiconque y possède un pion Contrôle contrôle effectivement la Coupole et peut immédiatement marquer une tuile Contrôle.

Note : Le pion Contrôle reste en place jusqu'à l'étape de vérification de la fin de la prochaine manche, même si la répartition des sièges change.

Début d'une manche



Si un joueur a la majorité à la Coupole, il peut placer des miliciens dans un territoire vide ou un territoire qu'il contrôle sur le plateau. Le nombre de miliciens déployés est déterminé par la différence entre le nombre de membres actuel et les 6 qu'il y avait au départ. Pour chaque milicien, ce joueur peut décider de renoncer au déploiement pour placer 1 membre de commission à la Coupole.



L'adversaire peut ensuite réinitialiser la Coupole à son état de départ en y plaçant jusqu'à 6 membres de commission depuis son QG. Les membres de commission adverses ainsi chassés retournent à la réserve.



Exemple :

- 1 À la fin de la manche, **Jaune** a **II membres de commission** à la Coupole. Il peut placer un pion Contrôle dans la Coupole et sécuriser ainsi une tuile Contrôle.
- 2 Au début du tour suivant, **Jaune** décide de placer uniquement 3 des 5 **miliciens** auxquels il a droit dans un territoire. Il place son 4e milicien en tant que **membre de commission** à la Coupole, ce qui signifie qu'il occupe maintenant les 12 sièges. **Jaune** ne souhaite pas utiliser son dernier milicien.
- 3 **Vert** a seulement 4 **membres de commission** dans son QG et ne peut donc placer que 4 **membres de commission** à la Coupole, sur les 6 auxquels il aurait droit. Jaune a maintenant moins de **II membres de commission** à la Coupole, mais son **jeton Contrôle** reste en place jusqu'à la fin de la manche.

Mode 2v1

Mise en place

Les règles du jeu de base s'appliquent avec les modifications suivantes.

A Plateau solo

Utilisez le plateau solo côté 2v1. Le joueur seul place 1 pion Influence de la couleur des membres de sa commission sur chacune des 7 cases rondes du plateau solo. Ces pions sont maintenant appelés « pions Action supplémentaires ». Décidez ensuite conjointement de la difficulté du jeu pour le joueur seul : facile, moyen ou difficile. Le joueur seul place alors 3 (facile), 4 (moyen) ou 5 (difficile) jetons Blocage sur les pions actions supplémentaires comme indiqué ci-dessous.

Si vous avez choisi le mode Facile, le joueur seul place également 1 jeton Blocage côté coche verte visible sur l'un des cadenas rouges de son choix dans la section supérieure du plateau solo. L'action correspondante est donc déjà déverrouillée au début de la partie.



Facile : 3 jetons Blocage



Moyen : 4 jetons Blocage



Difficile : 5 jetons Blocage

Exemple : **Vert** choisit Facile et place ses 7 **pions Action supplémentaires** sur les cases rondes. Il place un jeton Blocage (côté cadenas visible) sur les trois dernières cases. Puis il place un jeton Blocage (côté coche visible) au-dessus de l'une des cases Action supérieures pour déverrouiller l'action correspondante.

B Famille fictionnelle

Le joueur seul prend les deux séries de 3 tuiles qui correspondent aux deux symboles de son côté du plateau et les mélange séparément.



Soit ...



... soit

Il pioche ensuite exactement 2 tuiles de chacune des 2 piles et place 3 miliciens de la famille fictionnelle (voir p.2) sur chacun des territoires correspondants.

C Joueurs en équipe et miliciens neutres

Aucun changement par rapport au jeu de base.

D Joueur seul

Le joueur seul place 2 de ses propres miliciens sur chaque territoire vide restant. Le nombre imprimé sur le plateau est ignoré. Il contrôle donc 8 territoires au lieu de 6.

E Cartes Personnage

Lors de l'étape II de la mise en place, le joueur seul prend 2 cartes Personnage au lieu d'une et choisit l'une d'entre elles. Comme dans le jeu de base, les joueurs en équipe reçoivent chacun 1 carte Personnage. Remettez les cartes Personnage restantes dans la boîte.

En plus des ressources des cartes Personnage, le joueur seul reçoit :

- 1) 5 miliciens et 1£ dans son QG.
- 2) 5 miliciens, 1 labo, 1 voiture et 1 vedette de la réserve, à placer sur le plateau.
- 3) le pion Premier joueur (il n'a rien à payer à l'équipe adverse).

Lors de l'étape I2 de la mise en place, le joueur seul place ses pions Influence 2 par 2, pour un total de 4 pions (et non 2 comme dans le jeu de base).



Déroulement du jeu

A Plateau solo

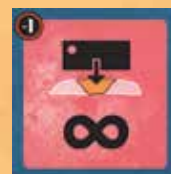
Le plateau solo affiche des cases Action supplémentaires réservées au joueur seul. Elles lui apportent d'importants avantages mais sont limitées par leur nombre et leur disponibilité (les actions les plus fortes sont verrouillées au départ).

1) Pions Influence du plateau Famille

Si le joueur seul retire un pion Influence des membres de sa commission depuis son plateau Famille, il peut le placer sur une case d'action gratuite déverrouillée du plateau solo et effectuer l'action indiquée (voir p.3, Retirer des pions Influence des membres de la commission).

2) Pions Action supplémentaires

Le joueur seul peut effectuer exactement 1 action supplémentaire à chacun de ses tours, quels que soient les pions Influence ajoutés depuis son plateau Famille lors de la manche. Pour cela, il prend gratuitement un pion Action supplémentaire disponible, le place sur une case Action libre et déverrouillée ou sur la case Action avec le symbole infini, et effectue l'action correspondante.



Note : L'action supplémentaire ne peut pas être effectuée si l'Action finale est exécutée à la fin de la phase de planification.

3) Fin d'une manche

À la fin d'une manche, déplacez autant de pions Influence que possible depuis les cases Action vers les cases rondes prévues pour les pions Action supplémentaires. S'il y a plus de pions Influence à déplacer que de cases rondes libres, retirez les pions excédentaires du jeu (ce sont ceux qui venaient du plateau Famille).

Le joueur seul peut également prendre un jeton Blocage déposé sur une case ronde, le retourner côté coche visible et le placer sur une case Action bloquée. Cela lui permet de déverrouiller cette action. Il dispose donc d'une case Action supplémentaire pour le reste de la partie.



B Ordre des joueurs

On joue dans le sens horaire en commençant par le premier joueur. Les deux joueurs de la même équipe jouent l'un après l'autre, mais le deuxième ne peut pas décider de vider une colonne de la fiche Action supérieure si son partenaire y a pris un pion Influence lors de son tour. Cela signifie qu'il ne peut ni choisir l'option Gagner de l'influence dans cette colonne, ni utiliser le dernier pion influence de cette colonne pour une action.



Utilisez le jeton Restriction pour marquer la colonne que le joueur précédent utilise ou veut utiliser.

Annexe : Cases Action



Si disponible, placez 1 milicien de votre QG sur chacun de vos labos, ou sur jusqu'à 3 de vos labos. En IvI, vous pouvez décider de placer 1 membre de commission dans la Coupole au lieu de placer 1 milicien, et ce pour chaque milicien.



Vous pouvez placer 2 ou 3 miliciens de votre QG dans un territoire du plateau déjà occupé par au moins 1 de vos miliciens (donc pas dans un territoire vide). En IvI, vous pouvez décider de placer 1 membre de commission dans la Coupole au lieu de placer 1 milicien, et ce pour chacun de ces 3 miliciens.

Les autres cases Action sont similaires au jeu de base et suivent les mêmes règles.

Les autres cases Action sont similaires au jeu de base et suivent les mêmes règles.

Crédits

Conception graphique : Andreas Resch

Soutien : Frank Heeren, Bastian Winkelhaus, Martin Zeeb

Conception du jeu : Raimund Bartossek, Gideon Lochner, Stefan Schlösser, Maximilian Maria Thiel

Traduction française : Antoine Prono (Transludis)

Maquette française : Morgane Clidi

L'équipe éditoriale et l'éditeur souhaitent remercier au nom de tous les testeurs :

Testeurs principaux : Martin Bickel, Steffen König, Marcel Brand, Jörg Wagner (Frankfurt), Tanja et Philipp Weiler, Nathalie Schwarz, Li Carlos Rendler (Freiburg), Sirko Stiller, Mirco Theurer (Dresden), Jan Götz (Marburg)

Testeurs additionnels : Ramin Khalili, Tim Pellemeier, Mark Beckmann, Stefan Molz, Frank Otte, Jan Ole Pries, Sandra Redlich, Till Helbig, Benjamin Berger (Münster), Philipp Klarmann, Heiko Ewert (Bad Schönborn), Alex Boldering, Lars Beckmann, Kai Melhorn (Braunschweig), Jens Dengler, Lucas Galvao, Philipp Bratsch, Hannes Kutzler, Denis Conejo Gangkofner, Ferdinand Schnitzler (Freiburg), Sophia Hercher (Marburg), Achim Hiller (München)

Tests (version anglaise) : Kate Yuen, Kelvin Lau (Toronto), Alexander Osipov (Canada)

Le développement de cette extension est inspiré par certains des mécanismes du jeu « 7 Wonders Duel ».



Boardgame Atelier
Hanfelderstraße 56
82319 Starnberg
Allemagne

Email : info@boardgameatelier.de

Merci à Frank Heeren de Feuerland pour son soutien financier auprès de cette maison d'édition.



Super Meeple
193 rue du Faubourg Saint-Denis
75010 Paris
France

Email : info@supermeeple.com
www.supermeeple.com