



Traduzione italiana curata da:
Michele Mura (michelemura@libero.it)

La Tana dei Goblin
(www.goblins.net)

LO SCENARIO

Durante il Proibizionismo le gang mafiose lottavano per il potere. Ciascun giocatore gestisce gli *Affari di Famiglia* guidando la sua gang in una guerra volta ad eliminare tutte le gang avversarie. L'obiettivo del gioco consiste nell'essere l'ultimo boss in gioco con almeno uno scagnozzo in vita.

CONTENUTO DELLA SCATOLA

Una scatola di FAMILY BUSINESS contiene un raccoglitore per le carte, un tabellone, un mazzo di 54 carte (il Mazzo dei Mafiosi), un mazzo di 56 carte (il Mazzo Azione) e 6 pratiche carte Riferimento/Promemoria.

MAZZO DEI MAFIOSI (MOB DECK)

Ci sono 6 gang mafiose composte da nove scagnozzi ciascuna.



MAZZO AZIONE (ACTION DECK)

All'interno di questo mazzo, esistono tre diversi tipi di carte azione: carte Attacco (ATTACK CARDS), carte Salvataggio (RESCUE CARDS) e carte Opposizione (COUNTER CARDS). Le carte Attacco permettono di uccidere scagnozzi avversari oppure piazzarli sulla Lista di Esecuzione (Hit List). Le carte Salvataggio consentono di rimuovere i propri scagnozzi dalla Lista di Esecuzione oppure ritardarne l'uccisione. Le carte Opposizione (riconoscibili dalla grafica rossa stampata sulla carta), sono le uniche carte che possono giocare anche fuori dal proprio turno. Vengono utilizzate per opporsi al gioco di un avversario ed annullare gli effetti di alcune carte.

PREPARAZIONE

Ciascun giocatore sceglie una gang. Se i giocatori sono meno di sei, le gang che non sono state scelte da nessuno, non vengono utilizzate e vanno messe da parte. I giocatori dispongono le carte dei propri scagnozzi davanti a loro in modo che siano ben visibili per tutti gli avversari.

Collocare il tabellone sul tavolo e piazzare il retro della scatola del gioco (quello con il raccoglitore per le carte all'interno) alla fine del tabellone. Le parole FAMILY BUSINESS dovrebbero rimanere da un lato e dall'altra parte, la scatola dovrebbe proseguire il muro raffigurato sul tabellone (fare riferimento alla fotografia sotto la scatola del gioco per ulteriori chiarimenti). Questo è il muro dove avvengono le esecuzioni. Gli scagnozzi uccisi vengono seppelliti nel cimitero rappresentato dallo spazio del raccoglitore etichettato con la scritta R.I.P. Le carte piazzate nel cimitero non rientrano più in gioco.

Quando uno scagnozzo viene "messo" sulla Lista di Esecuzione, la carta corrispondente viene piazzata faccia in su sopra il tabellone in modo che si trovi il più vicino possibile alla scatola. Gli scagnozzi che vengono piazzati successivamente sulla Lista di Esecuzione, vengono piazzati accanto allo scagnozzo precedente, lungo il percorso del tabellone.

Il mazziere mescola il mazzo delle carte Azione e distribuisce a ciascun giocatore cinque carte coperte. Queste carte rappresentano la mano iniziale dei giocatori e devono essere tenute segrete. Il mazziere piazza le carte restanti nel raccoglitore, nello spazio corrispondente all'etichetta CARDS stampata sul lato della scatola.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Il mazziere inizia la partita e dopo il suo turno, il gioco prosegue in senso orario a meno che non venga interrotto da una carta Opposizione. Quando viene giocata una carta di questo tipo, la partita riprende dal giocatore che ha giocato la carta Opposizione.

Durante il primo turno di gioco, il mazziere pesca una carta dal mazzo Azione e l'aggiunge alla propria mano. Successivamente sceglie una carta tra quelle che ha in mano e la piazza faccia in su nell'apposito spazio del raccoglitore etichettato sul lato della scatola DISCARDS (scarti). A questo punto il mazziere segue le istruzioni della carta, ovvero ne applica gli effetti oppure dichiara che si tratta semplicemente di uno scarto.

Allo stesso modo il giocatore seguente, pesca una carta dal mazzo Azione, sceglie una carta tra quelle che in mano e la gioca oppure la scarta. La partita prosegue in senso orario secondo queste regole. Se il mazzo Azione viene esaurito prima del termine della partita, il mazzo degli scarti viene rimescolato e diventa il nuovo mazzo Azione.

Le carte Opposizione (identificate dalla grafica rossa), sono le uniche carte che possono essere giocate anche fuori dal proprio turno. In risposta ad una carta giocata da un avversario, un giocatore può giocare in qualsiasi momento una carta Opposizione. Una volta applicati gli effetti della carta Opposizione, il giocatore che ha giocato questa carta pesca immediatamente una nuova carta dal mazzo Azione per rimpiazzare quella appena giocata (un giocatore deve sempre avere in mano cinque carte). La partita riprende infine dal giocatore che ha giocato la carta Opposizione.

Quando uno scagnozzo viene "messo" sulla Lista di Esecuzione, la carta corrispondente viene piazzata faccia in su sopra il tabellone in modo che si trovi il più vicino possibile alla scatola. Gli scagnozzi che vengono piazzati successivamente sulla Lista di Esecuzione, vengono piazzati accanto allo scagnozzo precedente, lungo il percorso del tabellone.

LA GUERRA MAFIOSA (Mob War)

Quando viene giocata una carta MOB WAR, VENDETTA oppure AMBUSH, inizia la Guerra Mafiosa. Se alla fine del turno di un giocatore sono presenti sei o più scagnozzi sulla Lista di Esecuzione oppure sono rimasti sei o meno scagnozzi in gioco, la Guerra Mafiosa viene attivata automaticamente. Gli scagnozzi vengono giustiziati a partire dal turno successivo in cui viene attivata la Guerra Mafiosa e l'esecuzione avviene all'inizio del turno di ciascun giocatore quindi prima ancora che venga pescata la nuova carta dal mazzo Azione. Le esecuzioni finiscono quando termina la Guerra

Mafiosa. Durante la Guerra Mafiosa, lo scagnozzo che si trova in cima alla Lista di Esecuzione oppure i primi due se la Guerra Mafiosa è stata attivata dalla carta VENDETTA o AMBUSH, viene giustiziato e seppellito. Se non ci sono più scagnozzi sulla Lista di Esecuzione, non avviene alcuna esecuzione e la Guerra Mafiosa termina.

IL MAZZO AZIONE

Quella che segue è una spiegazione dettagliata di ciò che permettono di fare le diverse carte Azione. Fare riferimento a questa sezione quando necessario; tuttavia durante la partita, per trovare rapidamente le informazioni che servono, è possibile utilizzare una delle sei carte Riferimento/Promemoria. Per semplificare ulteriormente l'utilizzo di certe carte, su questi promemoria, sono state riportate anche le varie relazioni tra le carte Attacco/Salvataggio e Opposizione.

CARTE ATTACCO

Le carte Attacco possono essere giocate durante la normale sequenza di gioco per costringere gli avversari a piazzare i propri scagnozzi sulla Lista di Esecuzione e per iniziare la Guerra Mafiosa.



14x - Contratto (Contract): questa carta permette a chi la gioca di piazzare uno scagnozzo di un giocatore avversario sulla Lista di Esecuzione. È possibile giocare una carta MOB POWER oppure FAMILY INFLUENCE per contrastare questo tipo di attacco.



3x - Contratto / No Mob Power: Questa carta funziona come una normale carta Contratto ma non è possibile opporsi ad essa giocando la carta MOB POWER. Tuttavia si può utilizzare una carta FAMILY INFLUENCE per contrastare l'attacco.



2x - Contratto / No Family Influence: Questa carta funziona come una normale carta Contratto ma non è possibile opporsi ad essa giocando la carta FAMILY INFLUENCE. Tuttavia si può utilizzare una carta MOB POWER per contrastare l'attacco.



1x - Contratto / No Mob Power / No Family Influence: Questa carta funziona come una normale carta Contratto ma non può essere contrastata in alcun modo. Né giocando MOB POWER, né giocando FAMILY INFLUENCE.



3x - Contratto Prioritario (Priority Contract): L'effetto di questa carta è il solito della carta Contratto con l'eccezione che lo scagnozzo che viene scelto non viene messo in fondo alla Lista di Esecuzione, come avviene normalmente, ma bensì in cima. Per difendersi da questo tipo di attacco è possibile utilizzare come di consueto le carte MOB POWER e FAMILY INFLUENCE. Nel caso in cui venga giocata la carta MOB POWER, il giocatore che ha giocato la carta PRIORITY CONTRACT dovrà piazzare uno dei suoi scagnozzi in cima alla Lista di Esecuzione.



3x - Doppio Contratto (Double Contract): Questa carta funziona come la normale carta Contratto ma sono due gli scagnozzi di una stessa gang che vengono piazzati sulla Lista di Esecuzione. Le carte MOB POWER e FAMILY INFLUENCE possono essere giocate contro questa carta, tuttavia soltanto uno scagnozzo può essere sostituito oppure salvato giocando una di queste due carte Opposizione. Quando la carta DOUBLE CONTRACT viene giocata contro una gang composta da un solo scagnozzo, quest'ultimo viene messo comunque sulla Lista di Esecuzione indipendentemente dalla carta Opposizione che viene giocata.



1x - Esecuzione (Hit): Questa carta permette ad un giocatore di giustiziare e seppellire immediatamente uno scagnozzo qualsiasi ancora in gioco (anche se non si trova sulla Lista di Esecuzione). Il giocatore che gioca questa carta, deve comunque mettere uno dei propri scagnozzi sulla Lista di Esecuzione. Notare che questa è l'unica carta che consente di giustiziare uno scagnozzo senza doverlo prima mettere sulla Lista di Esecuzione.



1x - Massacro di San Valentino (St. Valentine's Day Massacre): Con questa carta tutti gli scagnozzi che si trovano al momento sulla Lista di Esecuzione vengono immediatamente giustiziati e seppelliti.



1x - Doppio gioco: (Double Cross): Questa carta consente a chi la gioca di prendere uno scagnozzo da ciascuna gang avversaria e di metterli in qualsiasi ordine sulla Lista di Esecuzione.



1x - Guerra Mafiosa (Mob War): Tramite questa carta è possibile avviare una Guerra Mafiosa anche se non sussistono le condizioni per poterlo fare (es. sono presenti meno di sei scagnozzi sulla Lista di Esecuzione).



1x - Imboscata (Ambush): Questa carta consente di far iniziare una Guerra Mafiosa che si svolgerà con un ritmo doppio rispetto al normale. All'inizio del turno del giocatore successivo e all'inizio di ogni altro turno fino a che non termina la Guerra Mafiosa, vengono giustiziati e seppelliti i primi due scagnozzi presenti sulla Lista di Esecuzione (e non il primo soltanto come avviene normalmente).



1x - Vendetta (Vendetta): Questa carta permette a chi la gioca di prendere due scagnozzi da ciascuna gang avversaria e di metterli in qualsiasi ordine sulla Lista di Esecuzione. A questo punto, a partire dal giocatore successivo, verrà avviata una Guerra Mafiosa a ritmo doppio. Per evitare che i propri scagnozzi siano messi sulla Lista di Esecuzione, è possibile opporsi a questa carta giocando SAFE HOUSE.

CARTE SALVATAGGIO

Le carte Salvataggio possono essere giocate durante la normale sequenza di gioco per proteggere i propri scagnozzi rimuovendoli dalla Lista di Esecuzione oppure ritardando l'ora della loro esecuzione. Queste carte possono essere utilizzate per salvare uno scagnozzo appartenente a qualsiasi gang.



4x - Fuga (Take it on the Lam): Questa carta permette ad un giocatore di rimuovere dalla Lista di Esecuzione uno dei propri scagnozzi (uno a sua scelta). È possibile giocare la carta FINGER per annullare gli effetti di questa carta Salvataggio.



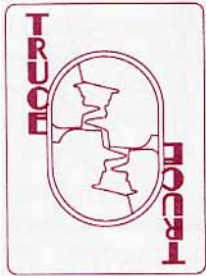
2x - Protezione della Polizia (Police Protection): Con questa carta un giocatore può rimuovere dalla Lista di Esecuzione uno dei propri scagnozzi (uno a sua scelta).



2x - Sostituzione (Substitution): Questa carta consente ad un giocatore di scambiare di posto uno dei suoi scagnozzi che si trova sulla Lista di Esecuzione con un qualsiasi scagnozzo avversario.



2x - Intrigo (Intrigue): Tramite questa carta, un giocatore può riorganizzare completamente la Lista di Esecuzione spostando gli scagnozzi presenti da un posto all'altro. Non è comunque consentito aggiungere oppure rimuovere scagnozzi dalla Lista di Esecuzione.



1x - Tregua (Truce): Questa carta permette di terminare una Guerra Mafiosa. Se ci sono sei o più scagnozzi sulla Lista di Esecuzione oppure se ci sono meno di sei scagnozzi ancora in gioco, la carta TRUCE non ha effetto e la Guerra Mafiosa prosegue normalmente a partire dal giocatore successivo e con il consueto ritmo di esecuzione di uno scagnozzo alla volta.



1x - Corruzione (Pay Off): Questa carta consente ad un giocatore di rimuovere tutti i propri scagnozzi dalla Lista di Esecuzione.



1x - Provvedimento Federale (Federal Crackdown): Con questa carta vengono rimossi TUTTI gli scagnozzi presenti sulla Lista di Esecuzione.

CARTE OPPOSIZIONE

Le carte Opposizione (identificabili per la grafica rotonda rossa) sono le uniche carte che possono essere giocate anche durante il turno degli avversari. Soltanto un solo giocatore può rispondere alla mossa di un avversario giocando una carta Opposizione. Una volta applicati gli effetti della carta Opposizione, il giocatore che ha giocato questa carta pesca immediatamente un'altra carta dal mazzo Azione per rimpiazzare quella appena giocata. La mano di un giocatore deve essere sempre composta da cinque carte. La partita riprende dal giocatore che ha giocato la carta Opposizione.



2x - Cattura (Finger): Questa carta può essere giocata in risposta alla carta TAKE IT ON THE LAM e costringe lo scagnozzo a restare sulla Lista di Esecuzione. Chiunque può giocare una carta FINGER ma soltanto al primo giocatore, secondo l'ordine di gioco, è consentito giocare la carta. Tutti gli altri devono riprendere in mano la propria carta FINGER.



1x - Nascondiglio (Safe House): Questa carta può essere giocata per difendersi dagli effetti della carta VENDETTA ed evita che i propri scagnozzi siano piazzati sulla Lista di Esecuzione.



3x - Potere mafioso (Mob Power): Questa carta può essere giocata in risposta ad una qualsiasi carta Contratto eccetto CONTRACT / NO MOB POWER e CONTRACT / NO MOB POWER / NO FAMILY INFLUENCE. Questa carta costringe l'avversario che ha giocato la carta CONTRACT a piazzare uno dei suoi scagnozzi sulla Lista di Esecuzione anziché uno appartenente al giocatore appena attaccato con la carta CONTRACT. Solo uno scagnozzo viene sostituito se viene giocata in risposta alla carta DOUBLE CONTRACT e chi ha giocato la carta MOB POWER decide l'ordine con cui piazzare gli scagnozzi sulla Lista di Esecuzione.



5x - Influenza della Famiglia (Family Influence): Questa carta può essere giocata in risposta ad una qualsiasi carta Contratto eccetto CONTRACT / NO FAMILY INFLUENCE e CONTRACT / NO MOB POWER / NO FAMILY INFLUENCE. Questa carta permette di evitare che uno dei propri scagnozzi venga messo sulla Lista di Esecuzione. Soltanto uno scagnozzo viene messo sulla Lista di Esecuzione se viene giocata contro la carta DOUBLE CONTRACT.



Autore: David B. Bromley
Copyright © 1989 Mayfair Games Inc.



Traduzione italiana curata da: Michele Mura (michelemura@libero.it)
La Tana dei Goblin (www.goblins.net)