

ZAWARTOŚĆ

- **60 kart: 4 rodziny po 15 kart każda**, w szczególności: 5 kart o wartości [0], 4 karty o wartości [1], 3 karty o wartości [2], 2 karty o wartości [3] oraz 1 karta o wartości [4]. Talia zawiera również dwa zestawy początkowe (4 karty różnych rodzin, każda o wartości [0], wyróżnione odpowiednio na rewersach).
- instrukcja

OZNACZENIE KART



WPROWADZENIE

Gracze kontrolują dwa rywalizujące ze sobą gangi. Aby rosnąć w siłę, muszą rekrutować kolejnych członków do swoich gangów. Na **Ulicy** spotkać można gangsterów z czterech rodzin: **La Famiglia**, **Kasjerzy**, **Brutale**, **Najemnicy**. Grę wygra ten, kto stworzy najbardziej wpływowy gang wykorzystując specyficzne umiejętności poszczególnych rodzin.

CEL GRY

Gracze będą werbować gangsterów z **Ulicy** mając na celu pozyskanie tych o najwyższej wartości. Karty najmniej wartościowych gangsterów (wartość [0]), można wziąć z **Ulicy** do ręki bez spełniania dodatkowych warunków. Najczęściej jednak gracz będzie pozyskiwał gangsterów o wartości [1] do [4]. W takim przypadku gracz musi posiadać w ręce karty dwóch identycznych gangsterów (ta sama rodzina i wartość), aby pozyskać z **Ulicy** gangstera danej rodziny o wartości o jeden poziom wyższej. Aby sfinalizować rekrutację, gracz będzie musiał położyć jedną z kart mniej wartościowych gangsterów z ręki na swoje pole gry (obszar przed nim na stole). Aby pozyskiwać gangsterów szybciej, gracze mogą użyć specyficznych umiejętności każdej rodziny. To jednak skutkuje koniecznością zagrania na swoje pole gry większej liczby gangsterów z ręki. W ten sposób znacznie zmniejsza się więc własne możliwości ruchu w kolejnych rundach. Należy zatem uważnie planować wykonanie takich akcji, aby na zakończenie gry posiadać najbardziej wpływowy gang.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Każdy gracz bierze do ręki zestaw początkowy: 4 karty (ich rewersy są unikalne dla każdego gracza i różnią się od rewersów pozostałych kart). Grę zaczyna się posiadając czterech gangsterów o wartości [0]. Każdy gracz potrzebuje również trochę przestrzeni przed sobą na stole. Będzie to jego pole gry. Pozostałe 52 karty należy potasować i umieścić jako zakryty stos, z którego dociągane będą karty. Obok niego należy zostawić trochę miejsca na stos kart odrzuconych. Na koniec należy wziąć 6 kart z wierzchu stosu do dociągania i umieścić je odkryte w rzędzie na środku stołu. Tworzą one **Ulicę**.



PRZEBIEG GRY

Tury graczy następują jedna po drugiej. Podczas swojej tury gracz wykonuje akcje w opisanej poniżej kolejności. Wykonując akcje gracz może skorzystać ze specyficznych umiejętności członków rodzin. Umiejętność jednej rodziny można wykorzystać **tylko raz w turze** (patrz również „Specyficzne umiejętności rodzin”).

1. Jeśli na początku tury na **Ulicy** nie ma gangsterów o wartości [0], gracz może odrzucić dowolną odkrytą kartę **Ulicy**. Następnie gracz bierze z wierzchu zakrytego stosu do dociągania i kładzie na **Ulicy** taką liczbę kart (odkrytych), jakiej wartości była karta odrzucona. Gracz może powtarzać tę akcję do czasu, gdy na **Ulicy** pojawi się choć jedna karta o wartości [0].

Przykład: Anna odrzuca gangstera o wartości [2] z **Ulicy** i dociąga dwie nowe karty, które umieszcza na **Ulicy**.



2. Gracz może zagrać z ręki jedną kartę **Kasjera** (o wartości [1] do [4]) i umieścić ją odkrytą w swoim polu gry na stole. Taki ruch umożliwia wymianę od 1 do 4 (w zależności od wartości właśnie zagranej karty) kart z ręki na odpowiednią liczbę kart ze swojego pola gry. W ramach tego ruchu nie można jednak odzyskać właśnie zagranej karty **Kasjera** (patrz również „Specyficzne umiejętności rodzin”).
3. Gracz może zagrać z ręki jedną kartę **Brutala** (o wartości [1] do [4]) i umieścić ją odkrytą w swoim polu gry na stole. Taki ruch umożliwia zwerbowanie gangstera z **Ulicy** (w ramach Akcji „4” opisanej poniżej) za cenę niższą niż zwykle. Cena zakupu tak pozyskiwanej karty jest obniżana o wartość wskazaną na zagranym karcie **Brutala**, jednak nie może być niższa niż zero (patrz również „Specyficzne umiejętności rodzin”).
4. Gracz może wziąć jedną kartę z **Ulicy** i umieścić ją w ręce lub spasować. Możliwe są następujące opcje pozyskania gangstera:
 - a) Gracz może zawsze wziąć jedną kartę o wartości [0] (lub obniżoną do wartości [0] wykorzystując **Brutala** podczas Akcji „3”).
 - b) Jeśli gracz chce wziąć kartę o wartości od [1] do [4], musi posiadać w ręce dwie identyczne karty gangsterów z tej samej rodziny, o wartości o jeden niższej niż wartość rekrutowanego gangstera. Obie karty musi położyć na stole, a kartę gangstera z **Ulicy** umieścić w ręce. Następnie jedną z dwóch zagrzanych kart bierze z powrotem do ręki, a drugą umieszcza w swoim polu gry na stole. Jeśli gracz posiada tylko jedną kartę o wartości, której potrzebuje, może skorzystać z pary **Najemnika** o odpowiednio wysokiej wartości (patrz również „Specyficzne umiejętności rodzin”).

Przykład: na **Ulicy** znajduje się **Kasjer** [3]. Aby wziąć tę kartę do ręki Anna zagrywa na stół dwie karty **Kasjer** [2], po czym umieszcza jednego **Kasjera** [2] w swoim polu gry, a drugiego bierze ponownie do ręki.



Jeśli gracz nie chce lub nie może wziąć karty z **Ulicy**—„pasuje”. W tym momencie rozpoczyna się tura drugiego gracza.

Jeśli w dowolnym momencie gry na **Ulicy** zabraknie kart, należy natychmiast pociągnąć z zakrytego stosu 6 nowych kart i umieścić je odkryte na **Ulicy**.

Gdy stos zakrytych kart wyczerpie się po raz pierwszy, należy potasować stos kart odrzuconych i stworzyć z niego nowy stos kart zakrytych do dociągania.

Od tego momentu Akcja „1” zmienia się zgodnie z poniższymi zasadami:

Jeśli na początku tury na **Ulicy** nie ma gangsterów o wartości [0], gracz może **jeden raz** wprowadzić nowych gangsterów na **Ulicę** (w stosie nie ma już kart o wartości [0]). Zamiast odrzucić kartę gangstera na stos odrzuconych, gracz umieszcza ją zakrytą na spodzie stosu do dociągania. Następnie bierze z wierzchu zakrytego stosu do dociągania i kładzie na **Ulicy** odpowiednią liczbę kart.

Uwaga: jeśli gracz ciągnie ostatnią kartę ze stosu podczas wykonywania Akcji „1” i potrzebuje pociągnąć kolejne karty (a stos nie był wcześniej wyczerpany), musi potasować stos kart odrzuconych i dobrać brakujące karty z nowo utworzonego stosu. Jeśli w dalszym ciągu na **Ulicy** nie ma karty o wartości [0], gracz może jeszcze **jeden raz** wykonać czynności Akcji „1”. Następnie akcja ta kończy się.

ZAKOŃCZENIE GRY ORAZ PUNKTACJA

Gdy stos do dociągania zostanie wyczerpany po raz drugi (gdy wszystkie karty są w grze), gra zakończy się w na koniec tej tury. Jeśli jednak to gracz rozpoczynający wyczerpał stos, gra zakończy się po turze drugiego gracza (aby zachować równą liczbę tur dla obu graczy).

Gra może zakończyć się również przed czasem, jeśli obaj gracze kolejno „spasują” podczas wykonywania Akcji „4” w następujących bezpośrednio po sobie dwóch turach.

Przykład: stos do dociągania był już uprzednio wyczerpany. Na początku swojej tury Anna chce wprowadzić nowych gangsterów na **Ulicę**. Umieszcza więc kartę o wartości [3] z **Ulicy** na spodzie stosu kart do dociągania. Po tej czynności w stosie znajdują się tylko trzy karty. Anna wyklada więc wszystkie trzy karty odkryte na **Ulicę**. Gra zakończy się po wykonaniu wszystkich akcji przez Annę.

Po zakończeniu gry obaj gracze liczą punkty zwycięstwa na wszystkich kartach, które posiadają (zarówno w ręce, jak i w swoim polu gry).

Zwycięza ten, kto posiada najwięcej punktów zwycięstwa. W przypadku remisu, gracz posiadający kartę przynoszącą największą liczbę punktów zwycięstwa wygrywa.

SPECYFICZNE UMIEJĘTNOŚCI RODZIN

Każda rodzina posiada specyficzne cechy. Podczas swojej tury gracz może zagrać tylko po **jednej karcie** każdej rodziny, aby wykorzystać ich umiejętności.

Uwaga: Wszyscy gangsterzy o wartości [0] nie posiadają żadnych specjalnych umiejętności.

KASJERZY

Kasjerzy umożliwiają graczowi odzyskanie zagranych przez niego wcześniej kart (leżących w polu gry) w zamian za karty z ręki: W ramach Akcji „2” gracz może zagrać pojedynczą kartę **Kasjera** (odkrytą) i położyć ją w swoim polu gry. Następnie bierze ze swojego pola gry do ręki karty w liczbie nie większej niż wartość zagranej właśnie karty **Kasjera**. W zamian musi wyciągnąć z ręki i położyć w swoim polu gry karty w liczbie równej liczbie przed chwilą zabranych kart. Gracz nie może jednak w ramach tej wymiany zabrać do ręki wykorzystanej właśnie karty **Kasjera**.

Przykład:

Anna chce odzyskać posiadane karty **Najemnik** [2] oraz **Brutal** [3] ze swojego pola gry. Umieszcza odkrytą kartę **Kasjera** [2] w swoim polu gry i bierze **Najemnika** [2] i **Brutala** [3] do ręki. W zamian umieszcza w swoim polu gry posiadanego w ręce **Brutala** [0] i **Famiglia** [1] obok zagranej przed chwilą karty **Kasjer** [2].



BRUTALE

Brutale straszą innych gangsterów na **Ulicy** powodując chwilowe obniżenie ich wartości:

W ramach Akcji „3” gracz może zagrać pojedynczą kartę **Brutala** (odkrytą) i położyć ją w swoim polu gry. Następnie wybiera z **Ulicy** kartę gangstera. Koszt werbunku tego gangstera będzie niższy o tyle, ile wskazuje zagrana karta **Brutala** (jednak nie poniżej [0]). Podczas Akcji „4” gracz będzie mógł wziąć z **Ulicy** kartę za darmo (jeśli wartość spadła do [0]) lub wykorzystać do werbunku parę gangsterów o niższej wartości.

Przykład:

na **Ulicy** znajduje się **Najemnik** [4]. Anna posiada w ręce dwóch **Najemników** [1]. Zagrywa odkrytą kartę **Brutala** [2] i kładzie ją odkrytą w swoim obszarze gry. W ten sposób obniża chwilowo wartość **Najemnika** [4] na [2]. Teraz może wykorzystać parę **Najemników** [1], aby wziąć kartę **Najemnik** [4] do ręki. Jednego **Najemnika** [1] zostawia w ręce, a drugiego kładzie w swoim obszarze gry.



NAJEMNICY

Najemnicy mają się każdego zadania. Działają jak joker o dowolnie **niższej wartości**. Umożliwiają werbunek gangsterów należących do każdej z czterech rodzin. W momencie gdy gracz zamierza zwerbować gangstera z **Ulicy** (Akcja „4”), a nie posiada pary kart o wymaganej wartości, może wykorzystać **jedną** kartę **Najemnika** jako kartę do pary. Przykładowo **Najemnik** [3] może zastąpić kartę gangstera z każdej rodziny o wartości [0], [1] lub [2], ale nie tych o wartości [3] czy [4].

W ramach Akcji „4”, zabierając jedną z wykorzystanych do werbunku kart do ręki, gracz może wziąć dowolną z **wykorzystanych w tej akcji** kart (gangstera odpowiedniej rodziny lub **Najemnika**).

Uwaga: gracz **nie może** zagrać dwóch kart **Najemników** jako jokerów, aby pozyskać kartę dowolnej rodziny. Jedną z zagranych kart **musi** zawsze być karta we właściwym kolorze.

Przykład:

na **Ulicy** znajduje się karta **Famiglia** [3]. Anna zagrywa **Famiglia** [2] oraz **Najemnik** [3] (działający jako karta o wartości [0], [1] lub [2] w dowolnym kolorze) i bierze **Famiglia** [3] do ręki. Następnie umieszcza **Famiglia** [2] w swoim obszarze gry, a kartę **Najemnik** [3] bierze do ręki. Mogłaby oczywiście również zabrać **Famiglia** [2] do ręki, a kartę **Najemnik** [3] umieścić w swoim obszarze gry.



LA FAMILIA

Karty gangsterów tej rodziny przynoszą ich właścicielom znacznie więcej punktów zwycięstwa niż karty innych rodzin. Poza tym nie posiadają żadnych innych umiejętności.

WARIANT DLA JEDNEGO GRACZA

Wariant reguł gry dla jednego gracza znajduje się na stronie www.LACERTA.pl – czekają nowe wyzwania!

Autor: Friedemann Friese
Tekst zasad: Friedemann Friese i Henning Kröpke
Tłumaczenie: Przemysław Korzeniewski
Grafika i ilustracje: Maura Kalusky
Koszulki kart i ilustracje: Frédéric Bertrand
© 2010, 2011 2F-Spiele, Bremen/Germany



Wydawnictwo LACERTA
skr. poczt. 57003
ul. Czarnieckiego 15
53-638, Wrocław
kontakt@lacerta.pl
www.LACERTA.pl