

# LA FAMIGLIA

2-/3-PLAYER-EXPANSION

ラ・ファミリア 2/3人ゲーム用拡張

## デザイナーより

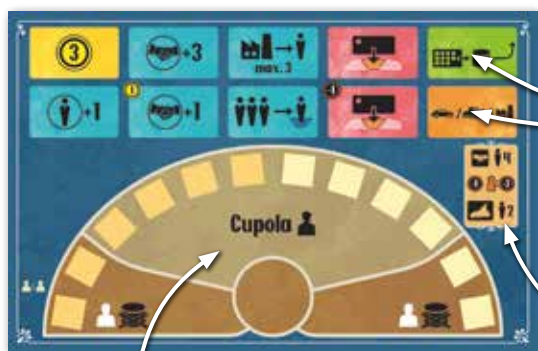
「ラ・ファミリア」を3人以下でプレイできるようにしようとして、同時に2つのファミリーを担当するという(間違いなく苛立たしい)複雑さに晒された人たちのために、私たちはこの2/3人プレイ版を開発しました。私たちは、各プレイヤーが1つのファミリーだけを担当して同じ数の手番をプレイする1対1ゲームと2対1ゲームを開発することを目標としました。残念ながら、単独プレイヤーは(特に完全に戦略的な1対1ゲームでは)私たちにとって重要なチームプレイの機微を失いますが、その興奮は(特に2対1ゲームでは)より大きくなります。私たちが開発したときと同じくらいに、皆さんがこの2つのバージョンを楽しんでくれることを願っています。

*Raimund, Gideon, Stefan, Maximilian*

Irmi Caterina Tishaと、私たちの素晴らしい友人でありテストプレイヤーだったJürgen Fucker(2023年に死去)との思い出にこのゲームを捧げます。

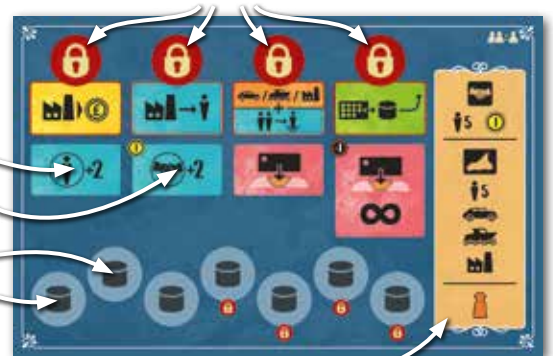
## 内容物

2/3人ゲーム用のソロボード(両面仕様)1枚



クーポラ

封鎖されている4つのアクションスペース



フリーアクションスペース

追加アクション  
トークン用スペース

追加初期資源



エリアタイル24枚



封鎖トークン(両面仕様)7枚



制限トークン1枚

# 選択的なルールの変更

よりよいゲーム体験のために、基本ゲームの以下のルールを変更することを推奨します(ページ数は基本ゲームのルールブックを参照しています)。

## 中立ソルダートィ駒 (16ページ)

以下の2点においてのみ、中立ソルダートィ駒(灰色)は他のファミリーのソルダートィ駒と異なります。


- A** 中立ソルダートィ駒で(または中立ソルダートィ駒を)攻撃するときには、「b) 暴力」のためにソルダートィ駒を2個ではなく1個しか取り除きません。
- B** 中立ソルダートィ駒が占有していたエリアを支配した場合、そのエリアに中立ソルダートィ駒が何個あったかに関係なく、自分のソルダートィ駒をサプライから2個取って本部に置きます。それ以上の“裏切り者”はいません。たとえば「爆撃」や「悔俊」アクションで中立エリアを空にし、そのあと誰かがそのエリアを支配した場合、誰も自分のソルダートィ駒を本部に置きません(以前は、中立ソルダートィ駒を1個取り除いたときには常に、自分のソルダートィ駒を本部に1個追加しました)。

## 影響力の獲得 (10ページ「列の選択とトークンの移動」)

「その列にあるすべての影響力トークンを、下側のアクションシート上で空いている任意のアクションスペースに移動させます。」という文章を以下のように変更します。

その列にあるすべての影響力トークンを、下側のアクションシート上で空いている任意のアクションスペースか、または空いている任意の青いスペースに移動させます。

## 集結 (15ページ「移動(および攻撃)」)

 「この命令によって、モーターボート駒を經由してソルダートィ駒や自動車駒をこのエリアへと移動させたり、このエリアから別のエリアへとソルダートィ駒を移動させたりすることはできません。」という文章を以下のように変更します。


ちょうど1つのエリアからそのエリアへと、モーターボート駒を經由してソルダートィ駒を移動させることもできます。この命令によって、モーターボート駒を經由して自動車駒をこのエリアへと移動させたり、このエリアから別のエリアへとソルダートィ駒を移動させたりすることはできません。



## 支配タイル上の影響力トークン (13ページ「支配タイル」)

「ある支配タイルから別の支配タイルへと影響力トークンを移動させることはできません。」という文章から始まる段落を以下のように変更します。抗争フェイズのあとの管理ピリオド中、ある支配タイルから別の支配タイルへと影響力トークンを移動させることができます。

## ゲームの終了 (19ページ)

 「どちらのチームもこのエリアを支配していない場合は引き分けです」という文章を以下のように変更します。  
どちらのチームもこのエリアを支配していない場合、スタートプレイヤーマーカーを持っているチームが勝利します。

# 3人以下でプレイする場合の全般的なルール

## 単独プレイヤー

これ以降、1人だけでプレイする(チームメイトがいない)プレイヤーを単独プレイヤーと呼びます。各単独プレイヤーはファミリーを1つ選び、対応する色の内容物を取ります。

最初の数ゲームでは、単独プレイヤーには黄色か緑のファミリーを推奨します。

## マフィアのコミッションネ(クーポラ)

各単独プレイヤーは使わない1ファミリーの影響力トークンを取ります。1対1ゲームでは、各単独プレイヤーはその色のソルダートィ駒も取ります。これらの駒はコミッションネ(合同会議)のメンバーを表しており、ソロボード上のクーポラ(これも合同会議を指す言葉です)にのみ置くことができます(ゲームの準備中は例外で、影響力トークンを自分のファミリーマット上に置きます)。

## 仮想ファミリー

ゲームの準備中、一部のエリアは使われないファミリーのソルダートィ駒に占有されます。これらのソルダートィ駒は“仮想ファミリー”と呼ばれます。仮想ファミリーのソルダートィ駒はプレイヤーのソルダートィ駒とまったく同じようにふるまいますが、攻撃はしません。仮想ファミリーのソルダートィ駒を攻撃した場合、相手チームのプレイヤーが防御を担当します。仮想ファミリーのソルダートィ駒は中立ソルダートィ駒ではありません。これらのソルダートィ駒を扇動アクションで移動させることはできず、これらがあるエリアを支配したときに自分のソルダートィ駒をサプライから得て本部に追加することはありません。

## ソルダートィ駒の数の上限

単独プレイヤーのソルダートィ駒の数は変わらず、チームを組んでいるプレイヤーたちと同じです。ソルダートィ駒が尽きた場合、もう補充を行うことはできません。

## 追加のモーターボート駒

ゲーム開始時、各単独プレイヤーはコミッションメンバーのモーターボート駒2個を得ます。これらは自分のものと同じ方法で使うことができます。つまり、各単独プレイヤーはモーターボート駒を4個ではなく6個持っています。

## 追加の影響カトークン (ファミリーマット)

ゲーム開始時、単独プレイヤーはコミッションメンバーの色の影響カトークンを、エリアAの2列目とエリアBの2列目にあるすべての影響カトークン上に1個ずつ置きます。こうして、5つのスペースに影響カトークンが2個ずつ置かれます。



単独プレイヤーA



単独プレイヤーB

例: **プレイヤーA** はコミッションメンバーとして青を選び、その **影響カトークン** 5個を対応する列内にある **緑** の影響カトークン上に置きました。**プレイヤーB** は赤を選び、その **影響カトークン** 5個を対応する列内にある **黄色** の影響カトークン上に置きました。

## コミッションメンバーの色の影響カトークンの除去

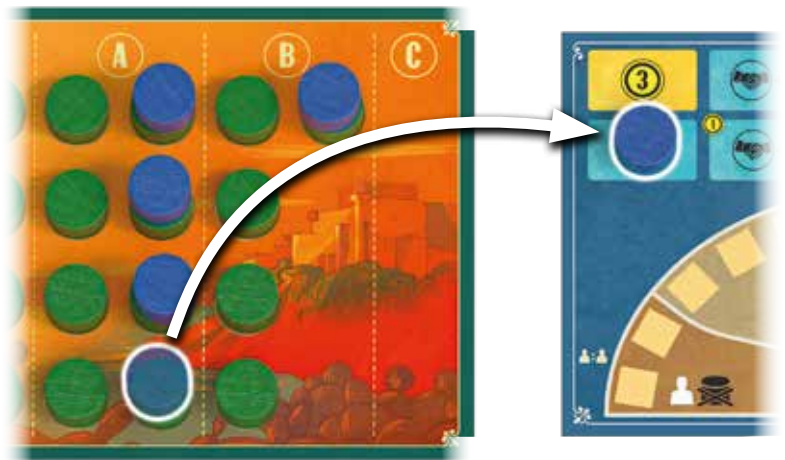
コミッションメンバーの影響カトークンは、自分の影響カトークンと同じアクションで取り除かなければなりません。このため、ファミリーマットのスペースを解放するためにより多くのアクションが必要になります。

1アクション中にエリアAかBの2列目から影響カトークンを1個取り除く場合、上のトークンを先に取り除き、自分のトークンは次のアクションで(または、同じ段から影響カトークンを2個取り除ける場合には同じアクション中に)取り除きます。

単独プレイヤーは、ソロボード上の空いているアクションスペースにコミッションメンバーの影響カトークンを置き、そのアクションを実行することができます。



**注意:**「2団体への影響力の行使」アクションでコミッションメンバーの影響カトークンを2個取り除いた場合、両方ともソロボード上に置いてアクションを実行します。



## 計画フェイズの終了

4人ゲームのルールとは異なり、上側のアクションシートのちょうど1列にのみ影響カトークンが残っているとき、計画フェイズは終了します。そのあと「最終アクション」を実行することができます。上側に残っているトークンは、次ラウンド用のアクションシートの同じ列内に移動させます。

## 勝利条件

単独プレイヤーは、ラウンド終了時に5つ以上のマングメンティを支配している場合に勝利します。チーム側には2対2ゲームと同じ勝利条件(1人が単独で5つ以上のマングメンティを支配しているか、2人が合計で6つ以上のマングメンティを支配している)が適用されます。あるラウンド終了時に両方のチームが勝利条件を満たしているか、ゲーム終了時にどちらのチームも勝利条件を満たしていない場合、以下の順番で勝者を決めます。

- 1 … より多くのマングメンティを支配している側。
- 2 … Bronte を支配している側。
- 3 … スタートプレイヤーマーカーを持っている側。

# “1対1”ゲーム

## ゲームの準備

基本ゲームのルールに従いますが、以下の変更を適用します。

### A ソロボード

各プレイヤーはサプライからコミッショナーメンバーを6個取ってクーポラに置きます。

例：プレイヤーAは **コミッショナーメンバー** 6個、  
プレイヤーBは **コミッショナーメンバー** 6個をクーポラに置きました。



### B 仮想ファミリー

最初に、 シンボルがあるエリアタイル4枚(Marsala, Ragusa, Siracusa, Alcamo)を取り除き、これらの各エリアに仮想ファミリー(2ページ「仮想ファミリー」参照)のソルダートィ駒を3個ずつ置きます。



各プレイヤーにシンボルを2つずつ割り当てます。



セットA



セットB



各シンボルのエリアタイルを1枚引き、それらの各エリアに仮想ファミリーのソルダートィ駒を3個ずつ置きます。

### C 中立ソルダートィ駒

基本ゲームから変更はありません。

### D 単独プレイヤー

各プレイヤーは自分の両方のシンボルに従って、残りの各エリアに自分のソルダートィ駒を(ゲームボード上に何個示されているかに関係なく)2個ずつ置きます。このため、各プレイヤーは6エリアではなく8エリアを持ってゲームを始めます。

### E キャラクターカード

ゲームの準備のステップ11中、各プレイヤーはキャラクターカードを1枚ではなく2枚得て、そのうち1枚を選びます。残りのキャラクターカードは箱に戻します。

そのキャラクターカードの資源に加えて、各プレイヤーは以下のものを得ます。

- 1) サプライからソルダートィ駒を4個得て本部に置きます。
- 2) 先手プレイヤーは2リラ、後手プレイヤーは1リラをサプライに戻します。基本ゲームとは異なり、先手プレイヤーは相手にお金を与える必要はありません。
- 3) サプライからソルダートィ駒を2個得てゲームボード上に置きます。

ゲームの準備のステップ12中、各プレイヤーは自分の影響力トークンをサプライから1個取って空きスペースに置きます。この手順を合計で4回ずつ行います(各プレイヤーは影響力トークンを2個ではなく4個ずつ置きます)。



## ゲームの進行

全体的なゲームの進行は基本ゲームと同じです。ルールの変更は1つだけです。また、新たな内容物であるソロボードがあります。

### A ルールの変更(16ページ「3. b 暴力」)



「抗争エリアから攻撃側のソルダート駒を2個取り除き、サプライに戻します。」という文章を以下のように変更します。

抗争エリアから攻撃側のソルダート駒を1個取り除き、サプライに戻します。

### B ソロボード

ソロボードには追加アクションと、各プレイヤーが優勢を競い合わなければならないクーポラがあります。

#### 1) ファミリーマットからの影響力トークン

ファミリーマットからコミッションメンバーの影響力トークンを取り除いた場合、プレイヤーはそれをソロボード上の空いているアクションスペースに置いて、そのアクションを実行することができます(3ページ「コミッションメンバーの色の影響力トークンの除去」参照)。その影響力トークンはゲーム終了までそのスペースに残るので、各アクションはゲーム中に1回しか実行することができません。

#### 2) クーポラ

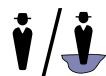
クーポラはコミッションメンバーのための12席からなり、ここにはゲームの準備中と計画／抗争フェイズ中に影響を与えることができます。ここでプレイヤーは勢力争いをし、優勢を得た方は強力なボーナスを得ます。

クーポラにはコミッションメンバーだけを置くことができます。自分のソルダート駒をクーポラに置くことはできません。

コミッションメンバーに関する以下のルールが、アクションシート上のすべてのアクション、初期資源、支配タイル、命令トークンに適用されます。



サプライからソルダート駒を得て本部に置くときには常に、それらのソルダート駒1個ごとに、通常のソルダート駒を1個補充するか、コミッションメンバーを1個得るかを選ぶことができます。ゲームの準備中、各プレイヤーは秘密裏に、初期資源のソルダート駒を通常のソルダート駒とコミッションメンバーに分けて得ます。



ゲームボード上にソルダート駒を置けるときには常に、それらのソルダート駒1個ごとに、通常通りにソルダート駒を1個置るか、コミッションメンバーをクーポラに1個置くかを選ぶことができます。

コミッションメンバーをクーポラに1個置くときには、相手のコミッションメンバーを1個押し出して相手のサプライに戻します。



クーポラの12スペースすべてを1人のプレイヤーが占有しているあいだは、相手はソロボード上のアクションを実行することはできません。そのあいだにファミリーマットからコミッションメンバーの影響力トークンを取り除いた場合、相手はそれをサプライに戻さなければなりません。

#### 抗争フェイズ終了時の管理ピリオド

1人のプレイヤーが11個以上のコミッションメンバーをクーポラ上に置いている場合、そのプレイヤーはクーポラ内の指定のスペースに支配トークンを1個置きます(またはそこにある支配トークンを置き換えます)。どちらも11個以上のメンバーをクーポラに置いていない場合、どちらも支配トークンを置きません(すでに置かれている場合は回収します)。

ゲームの終了条件や支配タイルの獲得において、クーポラは1つのマングメントと見なされます。ここに支配トークンを置いているプレイヤーがクーポラを支配し、即座に支配タイル1枚に影響力マーカーを置くことができます。

注意:クーポラにあるコミッションメンバーの数が変わっても、クーポラにある支配トークンは次ラウンド終了時の管理ピリオドまでそのスペースに残ります。

#### ラウンドの開始

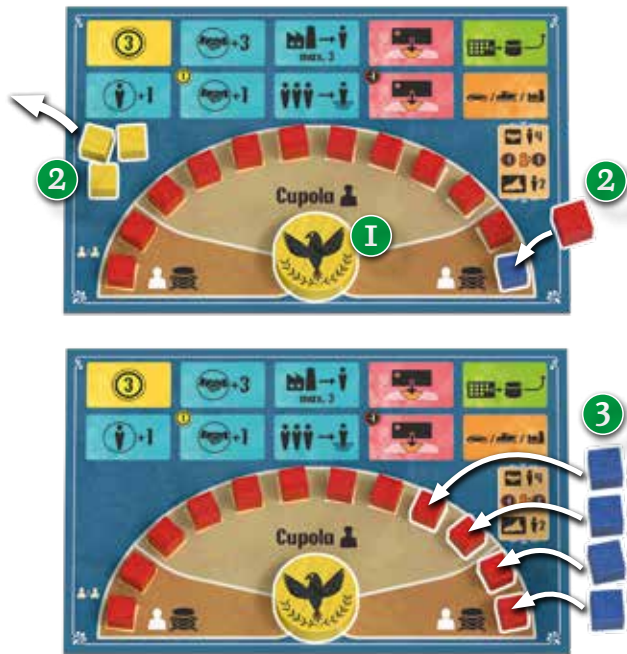


一方のプレイヤーがクーポラで優勢を得ている(より多くのコミッションメンバーを置いている)場合、そのプレイヤーはゲームボード上の空きエリアか自分の支配エリア1つにソルダート駒を置くことができます。配置するソルダート駒の数は「現在の自分のコミッションメンバーの数-6」個です。各ソルダート駒ごとに、プレイヤーは代わりにクーポラにコミッションメンバーを1個置くこともできます。



そのあと、相手はクーポラを初期状態に近づける(自分の本部から最大6個のコミッションメンバーを取り、クーポラに置く)ことができます。押し出されたコミッションメンバーは、その所有者のサプライに戻します。





例:

- ① ラウンド終了時、プレイヤーBはクーポラに**コミッションネメンバー**を11個置いていました。彼はクーポラに支配トークンを置き、それによって支配タイルを1枚得ることができます。
- ② 次ラウンドの開始時、プレイヤーBは配置できる**ソルダート** 5個のうち3個だけを1エリアに置きました。彼は4個目のソルダートを**コミッションネメンバー**としてクーポラに置き、12席すべてを占有しました。プレイヤーBは配置できる最後のソルダートを使わないことにしました。
- ③ プレイヤーAの本部には**コミッションネメンバー**が4個しかなかったので、クーポラに配置できる**コミッションネメンバー**6個のうち4個だけを置くことができます。今やプレイヤーBの**コミッションネメンバー**はクーポラに10個以下しかありませんが、その**支配トークン**はこのラウンドの終了時までここに残ります。

## “2対1”ゲーム

### ゲームの準備

基本ゲームのルールに従いますが、以下の変更を適用します。

#### A ソロボード

7つの追加アクションスペースにコミッションネメンバーの影響力トークンを1個ずつ置き、追加アクショントークンとします。そのあと、単独プレイヤーにとってのゲームの難易度(簡単、普通、困難)を全員で決めます。その難易度に応じて、単独プレイヤーは下図のように追加アクショントークン上に封鎖トークンを3枚(簡単)/4枚(普通)/5枚(困難)置きます。

“簡単”を選んだ場合、単独プレイヤーは追加の封鎖トークンを1枚取って裏返し、ソロボードの上段にある任意の錠前シンボル上に置きます。対応する追加アクションはゲーム開始時点ですでに“解放済み”になります。



簡単:封鎖トークン3枚



普通:封鎖トークン4枚



困難:封鎖トークン5枚

例: プレイヤーAは“簡単”を選び、**追加アクショントークン**7個に対応するスペースに置きました。彼は右側の3個の追加アクショントークン上に封鎖トークン(赤い面が表向き)を置きました。そのあと、彼は印刷されている錠前シンボルのうち1つに、緑色の面を表向きにした封鎖トークンを置いて対応する追加アクションを解放しました。

## B 仮想ファミリー

単独プレイヤーは、ゲームボードの自分側にある2つのシンボルが裏面に描かれているエリアタイル6枚を取り、シンボルごとに分けてよく混ぜます。



セットA



セットB



そのあと、単独プレイヤーはそれら2つのシンボルの山からタイルを2枚ずつ引き、各タイルに対応するエリアに仮想ファミリーのソルダートィ駒(2ページ「仮想ファミリー」参照)を3個ずつ置きます。

## C 中立ソルダートィ駒

基本ゲームから変更はありません。

## D 単独プレイヤー

単独プレイヤーは自分の両方のシンボルに従って、残りの各エリアに自分のソルダートィ駒を(ゲームボード上に何個示されているかに関係なく)2個ずつ置きます。このため、単独プレイヤーは6エリアではなく8エリアを持ってゲームを始めます。

## E キャラクターカード

ゲームの準備のステップ11中、単独プレイヤーはキャラクターカードを1枚ではなく2枚得て、そのうち1枚を選びます。基本ゲームと同様に、チーム側の各プレイヤーはキャラクターカードを1枚だけ得ます。残りのキャラクターカードは箱に戻します。

そのキャラクターカードの資源に加えて、単独プレイヤーは以下のものを得ます。

- 1) サプライからソルダートィ駒5個と1リラを得て本部に置きます。
- 2) サプライからソルダートィ駒5個、麻薬工場駒5個、自動車駒1個、モーターボート駒1個を得てゲームボード上に置きます。
- 3) スタートプレイヤー駒を得ます(他プレイヤーにお金を渡す必要はありません)。

ゲームの準備のステップ12中、単独プレイヤーは自分の影響力トークンを同時に1個ではなく2個置き、合計2個ではなく4個の影響力トークンをアクションシート上の上段に置きます。



## ゲームの進行

### A ソロボード

ソロボード上には主に、単独プレイヤーが自分の手番中に追加で利用できるアクションスペースがあります。これらは強力な手番を可能にしますが、数に限りがあり、より強力なアクションは最初のうちは封鎖されています。

#### 1) ファミリーマットからの影響力トークン

単独プレイヤーがファミリーマットからコミッションメンバーの影響力トークンを取り除いた場合、それをソロボード上の空いている解放済みのアクションスペースに置いて、そのアクションを実行することができます(3ページ「コミッションメンバーの色の影響力トークンの除去」参照)。

#### 2) 追加アクショントークン

単独プレイヤーは、自分の各手番中にちょうど1回の追加アクションを実行することができます(そのラウンド中にファミリーマットから取り除いた影響力トークンをソロボード上に置いたかどうかは無関係です)。追加アクションを実行する場合、単独プレイヤーは利用可能な(封鎖トークンが置かれていない)追加アクショントークンを1個取り、ソロボード上の空いている解放済みのアクションスペース(または無限シンボル付きのアクションスペース)に置いて、対応するアクションを実行します。



注意:計画フェイズ終了時に単独プレイヤーが“最終アクション”を実行する場合、そのときに追加アクションを実行することはできません。

### 3) ラウンドの終了

ラウンド終了時、アクションスペース上の影響力トークンを追加アクショントークン用スペースに戻します。そのあと、まだアクションスペース上に残っている影響力トークンをゲームから除外します(これらはファミリーマットから置かれたものです)。

単独プレイヤーは追加アクショントークン上から封鎖トークンを1枚取り除き、緑色の面を表向きにして任意の錠前シンボル上に置くことができます。これはこのアクションスペースを解放し、追加アクションの選択肢を1つ増やします。また、これによって利用可能な追加アクショントークンも1個増えます。



## B 手番順

スタートプレイヤーから始めて、ゲームは時計回り順に進行します。2人のチームメイトは連続して手番をプレイしますが、チーム内の2人目のプレイヤーは、1人目のプレイヤーが直前の手番で影響力トークンを取った上側のアクションシートの列を“空にする”ことはできません。つまり、2人目のプレイヤーはこの列にある最後の影響力を取ってアクションを実行することも、この列を使って“影響力の獲得”アクションを実行することもできません。



1人目のプレイヤーがどの列を使ったか(または使おうとしているか)を忘れないようにするために、その列の上側に制限トークンを置くといいでしょう。

## 別表:アクションスペース



可能ならば、本部から自分の麻薬工場がある各エリア(または麻薬工場がある3つまでのエリア)にソルダートィ駒を1個ずつ置きます。1対1でプレイしている場合、各ソルダートィ駒ごとに、代わりにコミッショナーメンバーをクーポラに1個置くこともできます。

本部にある2個/3個のソルダートィ駒を、ボード上で最低1個の自分のソルダートィ駒がある(つまり空きエリアではない)1エリアに置くことができます。1対1でプレイしている場合、各ソルダートィ駒ごとに、代わりにコミッショナーメンバーをクーポラに1個置くこともできます。

他のアクションスペースは基本ゲームで知られているもので、まったく同じように機能します。

## クレジット

グラフィックデザイン: Andreas Resch  
サポート: Frank Heeren, Bastian Winkelhaus, Martin Zeeb  
ゲームデザイン: Raimund Bartossek, Gideon Lochner, Stefan Schlösser, Maximilian Maria Thiel

大勢のテスターを代表して、デザイナーと出版社は以下の方々に感謝します。  
主要なテスト参加者: Martin Bickel, Steffen König, Marcel Brand, Jörg Wagner (Frankfurt), Tanja und Philipp Weiler, Nathalie Schwarz, Li Carlos Rendler (Freiburg), Sirko Stiller, Mirco Theurer (Dresden), Jan Götz (Marburg)

さらなるテスト参加者: 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)

試遊(英語版): Kate Yuen, Kelvin Lau (Toronto), Alexander Osipov (Canada)

このゲームの拡張の開発は「世界の七不思議:デュエル」のメカニズムに影響を受けています。



Boardgame Atelier  
Hanfelderstraße 56  
82319 Starnberg  
Germany  
Email: [info@boardgameatelier.de](mailto:info@boardgameatelier.de)

この出版社の設立に多大な支援をいただいたFeuerlandのFrank Heeren氏に深く感謝します。



日本語版販売元: テンデイズゲームズ  
〒181-0013 東京都三鷹市下連雀3-42-13  
園田ビル2F  
[tendaysgames.shop](http://tendaysgames.shop)

日本語版制作スタッフ: 田中誠、田中彰子、長塚美奈子、永峯浩、神田恒太郎、高田圭