RÈGLEMENT DE COMPTES

3 – 6 joueurs

Un jeu inventé par Dominique Ehrhard

Imagine la scène : cela se passe dans l'arrière-salle d'un restaurant du centre-ville, à Chicago, qui appartient à un gang. Il pleut des cordes et il n'y a pas un chat dehors. A l'intérieur l'atmosphère est différente. Car c'est le temps de la prohibition et dans ces temps-là, les gosiers sont on ne peut plus secs.

L'invitation de Don Carlo ne dit pas grand chose.
De toute façon, tu ne peux rien lui refuser ! C'est comme ça !
Ce qui se dit en ville, c'est que tout le monde sera là : tous les parrains, toutes les familles de tous les quartiers. Il ne te reste plus qu'à prier pour que la soirée se passe sans embrouille ! Mais qui peut résister à la saveur d'un verre de whisky en compagnie du Parrain. Cela dit... un bon conseil : tiens-toi prêt. Et rappelle-toi toujours : recharge ton pistolet avant même de remplir ton verre, car quelqu'un est toujours prêt à te régler ton compte.

CONTENU

Plateau de jeu, 60 cartes, billets de banque, 48 figurines "gangsters", 6 gâteaux, 18 jetons "somnifère" et 6 cartes "menu".

RENCONTRE AVEC LA FAMILLE

Le parrain

Inutile de marcher sur ses plates-bandes. Tout le monde est à ses ordres. S'il dit que vous devez y aller, mieux vaut déjà être parti.

Toto dit "Lame d'Acier"

Il est vif et a une voix de fouine. Il aime avoir une certaine liberté d'action et son arme préféré, vous l'avez deviné, c'est le couteau... aiguisé, ça va de soi.

Momo "Le Cogneur"

Chaque famille en a une. C'est un bon gros bonhomme, pas très fûté.

Joe la Flingue dit "Le Flingueur"

Il a un tic nerveux et sa manie, c'est de dégainer très vite. Alors prenez garde.

PREPARATION

Elle diffère selon le nombre de joueurs.

3 joueurs : L'un des joueurs prend 10 gangsters jaunes, le deuxième 10 rouges et le troisième 10 bleus. Chaque joueur doit avoir 1 Parrain, 2 Flingueurs, 2 Lames d'Acier et 5 Cogneurs. Au centre de la table, mettez 20 billets de 1 000 $, 10 billets de 5 000 $ et 5 billets de 10 000 $.

4 joueurs : L'un des joueurs prend 7 gangsters jaunes, le deuxième en prend 7 rouges, le troisième 7 bleus et le quatrième 7 verts. Chacun des joueurs doit avoir 1 Parrain, 1 Flingueur, 2 Lames d'Acier et 3 Cogneurs. Sur la table, vous devez avoir 20 billets de 1 000 $, 10 billets de 5 000 $ et 2 billets de 10 000 $.

5 joueurs : Chaque joueur choisit une couleur (jaune, rouge, bleu, vert ou orange) et se munit de 6 gangsters de cette couleur, selon la répartition suivante (1 Parrain, 1 Flingueur,

1 Lame d'Acier et 3 Cogneurs). Mettez au centre de la table 20 billets de 1 000 $ et 10 billets de 5 000 $.

6 joueurs : Chaque joueur choisit une des couleurs suivantes (jaune, rouge, bleu, vert, orange ou violet) et prend 5 gangsters de cette couleur (1 Parrain, 2 Flingueurs, 1 Lame d'Acier et 2 Cogneurs). Au centre de la table, mettez 20 billets de 1 000 $ et 8 autres de 5 000 $.

MENU À LA CARTE ET CARTE DES DESSERTS

Chaque joueur prend une carte menu et le gâteau de la couleur de son gang, puis les place devant lui ou elle (dans le cas où il y a des participants du sexe faible). Empilez les jetons Somnifère sur la table.

DISTRIBUTION DES CARTES

Chaque joueur reçoit 5 cartes, face cachée, qu'il regarde, mais en toute discrétion. Les cartes inutilisées sont empilées, face cachée, et forment la pioche.

À VOS PLACES

Vous pouvez installer vos gangsters selon une disposition pré-définie ou selon votre choix.

Disposition pré-définie : Placez les gangsters autour de la table selon les schémas prévus pour 3, 4, 5 ou 6 joueurs et commencez à jouer comme indiqué en pages 12 - 13.

Disposition selon votre choix : Placez les gangsters autour de la table. Le joueur le plus jeune commence à placer l'un de ses gangsters sur le siège de son choix. Dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, chacun des autres joueurs en fait autant, jusqu'à ce que tous les gangsters soient installés. Le dernier joueur à placer un gangster commence la partie.

VOUS ÊTES MAINTENANT FIN PRÊT

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Durant votre tour, suivez les instructions suivantes :

1. Faites exploser votre gâteau (s'il se trouve sur la table).
2. Recevez votre liquide.
3. Jouez une ou deux cartes et reprenez une ou plusieurs cartes de la pioche. Vous devez toujours en avoir 5 en main.
4. Réveillez le ou les gangsters de votre gang qui ont été endormis grâce à un bon somnifère.

Ces différentes actions sont expliquées plus en détail ci-dessous.

Etape 1. Faites exploser votre gâteau

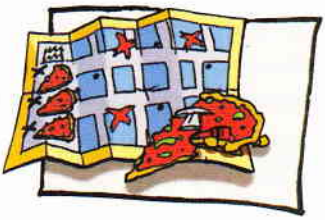
Pour des raisons qui nous sont inconnues, les garçons ont fait beaucoup de gâteaux à l'occasion de cette petite réception, et ils ont tous utilisé les mêmes ingrédients. Mais c'est le genre de gâteau, à mon avis, sur lequel vous ne foncerez pas goulûment. Et un conseil d'ami, soufflez les bougies avant qu'elles ne vous explosent à la figure.

Si vous avez utilisé une carte Commander un gâteau pendant votre tour précédent (voir Menu), commencez votre tour en faisant exploser votre gâteau ! Les gangsters assis en face du gâteau, ainsi qu'à sa gauche et à sa droite sont immédiatement éliminés. Et pour de bon ! Retirez-les du plateau, car ils sont hors jeu, même si certains d'entre eux appartiennent à votre gang. Retirez votre gâteau du plateau et placez-le devant vous.

Etape 2. Recevez votre liquide

Les gangsters gagnent de l'argent grâce au contrôle des bars, des maisons de jeu et des restaurants. Vous appelez ça du vol, bien sûr, mais les gangsters appellent ça du business, eh oui !

Bars



Restaurants

Maisons de jeu

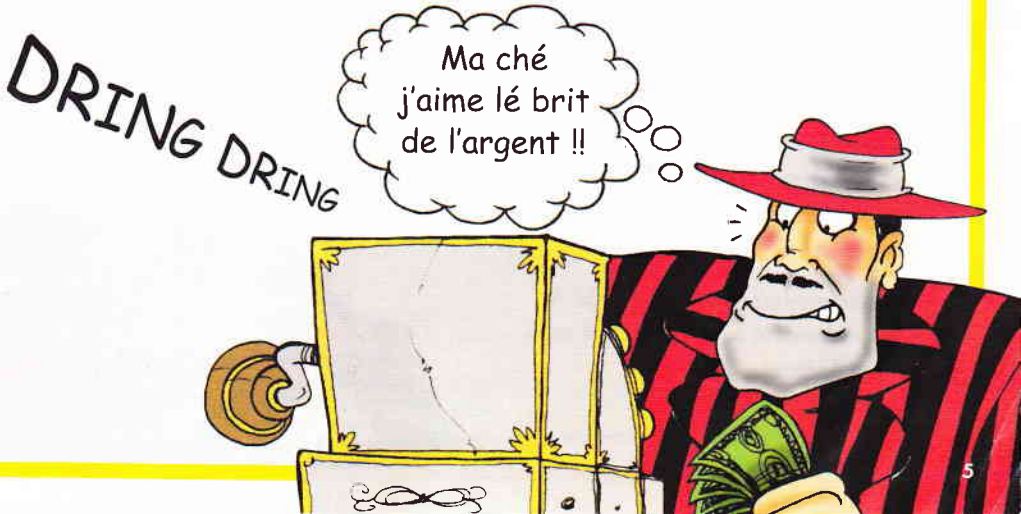
Les affaires que chaque gangster contrôle sont indiquées par des livres (ou des plans de ville sur la plateau de jeu) sur la table. Collectez les sommes d'argent en fonction du nombre de gangsters installés aux places concernées, sans oublier votre Parrain et votre comptable. Votre revenu est calculé de la façon suivante :

1 000 $ pour votre Parrain (peu importe la place qu'il occupe, il suffit qu'il soit en vie) ;

1 000 $ pour chaque affaire que vous contrôlez ;

4 000 $ si vous avez le monopole d'une affaire particulière (deux de vos gangsters sont assis sur le même type de places).

Vous doublez votre revenu si l'un des membres de votre gang est installé à la place du comptable (devant la caisse enregistreuse).



Etape 3. Jouez une ou deux cartes

Si vous voulez prendre le contrôle de la mafia locale, c'est maintenant que vous devez vous concentrer ! Laissez le whisky de côté, vérifiez que vos mains ne tremblent pas, estimez vos différentes options et surtout gardez vos yeux bien ouverts !

- A l'aide de votre menu, choisissez votre prochaine étape. Jouez l'une des cinq cartes en votre possession face visible près de la pioche et suivez les instructions qui lui correspondent.
- Si vous le souhaitez, vous pouvez jouer une deuxième carte, mais ce sera obligatoirement une carte Déplacement.
- Prenez une ou deux cartes de la pioche.

Remarque...

- Si vous n'avez pas de carte Déplacement en votre possession, ou bien si vous décidez de ne pas l'utiliser, vous pouvez n'utiliser qu'une seule carte Action.
- Vous pouvez jouer deux cartes Déplacement pendant votre tour, si vous en avez suffisamment pour déplacer deux de vos gangsters en fâcheuse posture, au lieu de jouer une carte Action, suivie d'une carte Déplacement.
- Si vous ne souhaitez utiliser aucune des cartes en votre possession, vous pouvez en mettre une de côté et en piocher une autre.
- Lorsque la dernière carte de la pioche est utilisée, mélangez les cartes que vous avez mises de côté et reconstituez ainsi une nouvelle pioche.

Etape 4. On se réveille !

Certains des membres de votre gang peuvent soudainement et de façon tout à fait inexpliquée tomber dans un sommeil profond. Rassurez-vous, ce n'est pas une situation forcément durable...

Dans le cas où l'un des membres de votre gang s'est assoupi précédemment (voir Menu), vous pouvez maintenant le réveiller. Retirez les jetons Somnifère des gangsters concernés.

Votre tour se termine après l'étape 4. C'est maintenant au joueur situé à votre gauche de jouer.

Le Menu

Chaque joueur dispose d'une explication similaire et résumée du Menu, pendant la partie de jeu. Référez-vous à cela, et surtout ne posez pas de questions. Car vos adversaires pourraient s'en servir pour découvrir vos plans ou pour déduire la composition de votre jeu de cartes...

A chaque tour, réfléchissez bien avant de faire votre choix. Souvenez-vous, vous pouvez jouer n'importe quelle carte Action suivie d'une carte Déplacement. Lorsque vous jouez une carte, suivez les instructions scrupuleusement et sans perdre une seconde !

The Menu

Les cartes Action

Coup de couteau

Jouez cette carte pour éliminer un adversaire assis directement à gauche ou à droite de l'un de vos Lames d'Acier. Vous pouvez aussi l'utiliser pour éliminer un adversaire placé directement à gauche ou à droite de l'un de vos gangsters assis en face d'un couteau.

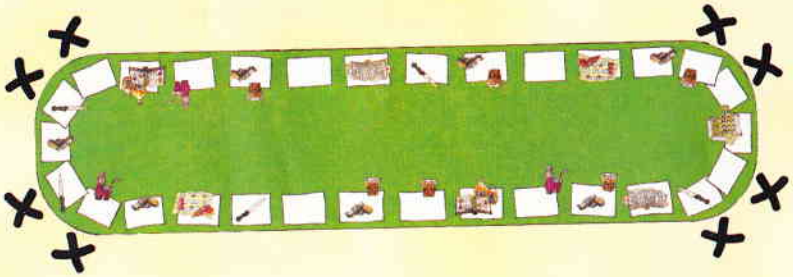
Vous ne pouvez éliminer qu'un gangster à la fois en utilisant cette carte. Lorsqu'un gangster est éliminé, il est automatiquement retiré du jeu : envoyez-le directement au paradis des gangsters.

Pan !

Utilisez cette carte pour éliminer un adversaire placé directement en face de l'un de vos Flingueurs. Vous pouvez aussi l'utiliser pour éliminer un adversaire assis directement en face de l'un de vos gangsters ayant un révolver sur la table.

Vous ne pouvez éliminer qu'un seul gangster à la fois grâce à cette carte. Retirez le gangster éliminé du jeu. Il est grand temps de préparer le fourgon pour ses funérailles !

Remarque : Les Flingueurs installés à l'une des places marquées d'une X dans le schéma ci-dessous ne peuvent pas utiliser ces cartes pour tirer sur leurs adversaires.



Les cartes Action

Commander un gâteau

Utilisez cette carte pour placer votre gâteau sur la table, même si un gangster est assis à la place choisie. En revanche, il ne peut y avoir qu'un seul gâteau par place.

Faites passer le gâteau

Utilisez cette carte lorsque vous voulez déplacer le gâteau d'un adversaire, près du premier gangster situé à gauche ou à droite du gâteau. Cette cartene peut servir à déplacer qu'un seul gâteau à la fois.

Boum !

Utilisez cette carte lorsque vous voulez faire exploser le gâteau de l'un de vos adversaires. Tous les gangsters en face, à droite et à gauche du gâteau sont immédiatement éliminés et retirés du jeu : ils n'ont plus qu'à être transportés à la morgue.

Cocktail et somnifère

Utilisez cette carte lorsque vous souhaitez administrer un jeton Somnifère à certains de vos adversaires. Choisissez trois adversaires avec un verre devant eux et remettez-leur un jeton Somnifère chacun. Vous ne pouvez administrer qu'un seul somnifère par gangster durant le même tour.

Ces gangsters restent hors jeu jusqu'à ce qu'ils se réveillent : ils ne rapportent rien pendant ce temps, ils ne peuvent éliminer un adversaire et se déplacer. Cependant, ils peuvent être éliminer par d'éventuelles explosions ou autres formes d'attaques. Les joueurs qui souhaitent réveiller l'un de leurs gangsters endormis retirent le jeton Somnifère pour le replacer au centre de la table.

Attention ! Un second jeton placé près d'un gangster déjà endormi le fait sombrer automatiquement dans un sommeil éternel. Il est retiré du jeu.

Alerte !

La police fait une descente. Utilisez cette carte pour retirer de la table les gangsters de tous les joueurs, même les vôtres. Tout cela en prévision de l'arrivée de la police qui repartira bredouille, puisqu'il n'y aura plus personne à mettre sous les verrous.

Ensuite les joueurs replacent les gangsters survivants autour de la table. C'est le joueur qui a utilisé cette carte qui commence, puis les autres dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Lorsque tous les gangsters sont replacés, le joueur qui a utilisé cette carte peut jouer une carte Déplacement, s'il en a une, avant que la partie ne reprenne son cours normal.

Une fois utilisée, la carte Alerte est mise de côté.

La carte Déplacement

Utilisez cette carte lorsque vous souhaitez déplacer l'un de vos gangsters d'une place à une autre de la table. Vous pouvez jouer cette carte après une carte Action, ou vous pouvez en jouer deux, si vous les avez, pendant le même tour. Mais vous ne pouvez pas jouer de carte Action quelconque après avoir joué une carte Déplacement.

FIN DE LA PARTIE

Lorsque votre dernier gangster est éliminé, vous êtes hors jeu ! Mettez vos cartes dans la pile de cartes déjà mises de côté et laissez votre gâteau sur la table s'il y est déjà. Votre gâteau n'explosera plus automatiquement comme au début de la partie. En revanche, les joueurs encore en jeu peuvent le faire exploser pendant leur tour, en utilisant une carte Boum ou le déplacer grâce à une carte Faites passer le gâteau.

Vous pouvez être hors jeu tout en étant le plus riche. Encore un peu de patience !

LA FIN

La partie est terminée lorsque l'une des situations suivantes se présente :

1. Lorsqu'il n'y a plus qu'un seul joueur en jeu. Dans ce cas, le joueur collecte tout l'argent resté sur la table.
2. Lorsqu'il n'y a plus du tout d'argent sur la table. La partie se termine lorsqu'un joueur prend le dernier billet, même si le montant ne correspond pas exactement à la somme qui lui est due.
3. Lorsque les derniers gangsters sont tous éliminés par une explosion.

LE GAGNANT

On l'appellera le Parrain. Le gagnant est celui qui a collecté un maximum d'argent, même s'il est déjà hors jeu.

Si deux joueurs finissent ex-equo, le gagnant est celui dont les gangsters sont restés le plus longtemps en jeu.

Si deux joueurs ont collecté la même somme d'argent et ont été éliminés en même temps, le gagnant est le joueur qui avait le plus de gangsters autour de la table au moment de leur éliminitation.

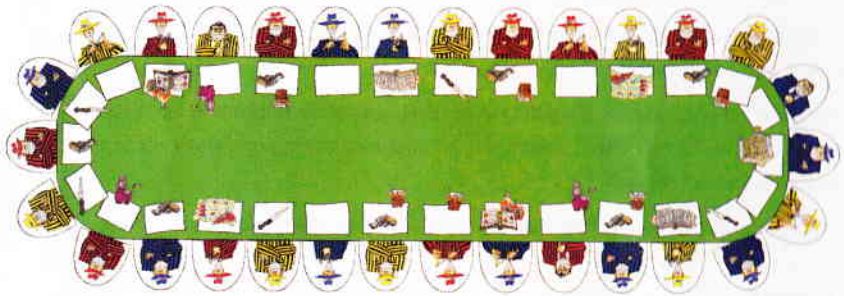
INSTALLATION

Pour gagner du temps au début de la partie, vous pouvez installer vos gangsters selon les schémas pré-determinés ci-dessous. Vous remarquez que, selon le nombre de joueurs, les places ne sont pas forcément toutes occupées.

Astuce : selon ces schémas, la plupart des gangsters se retrouvent en danger, dès le début de la partie. Si vous voulez vous défendre, mieux vaut passer à l'attaque immédiatement ! Protégez votre Parrain et votre business, en tâchant d'éliminer tous les dangers. Les deux premiers tours promettent d'être usants pour les nerfs.

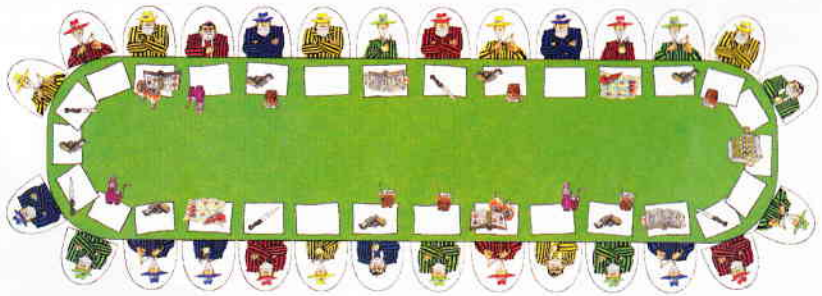
3 JOUEURS

Dans une partie à trois joueurs, c'est le joueur jaune qui commence, puis le rouge et le bleu pour terminer.



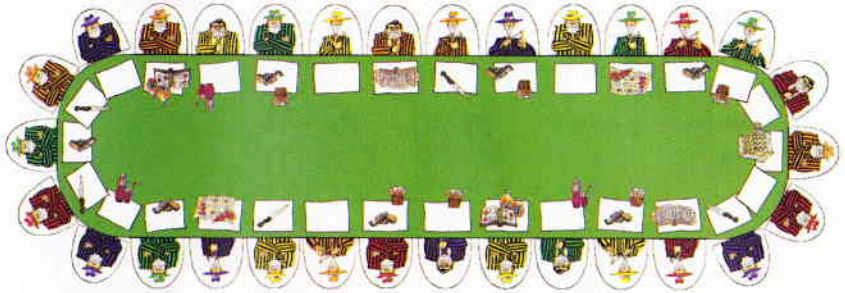
4 JOUEURS

Dans une partie à 4 joueurs, c'est le joueur jaune qui commence, puis le rouge, le bleu et le vert pour terminer.



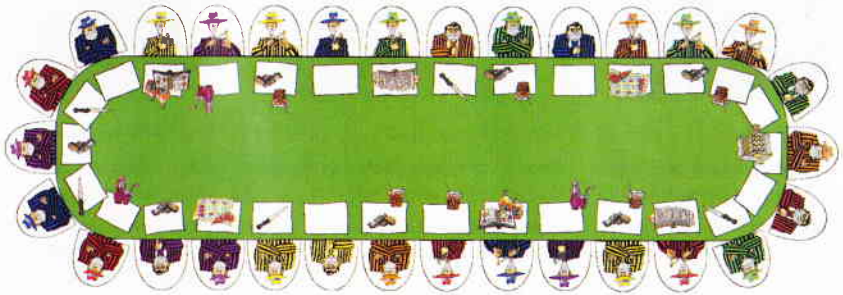
5 JOUEURS

Dans une partie à 5 joueurs, c'est le joueur jaune qui commence, puis le rouge, le bleu, le vert et l'orange pour terminer.



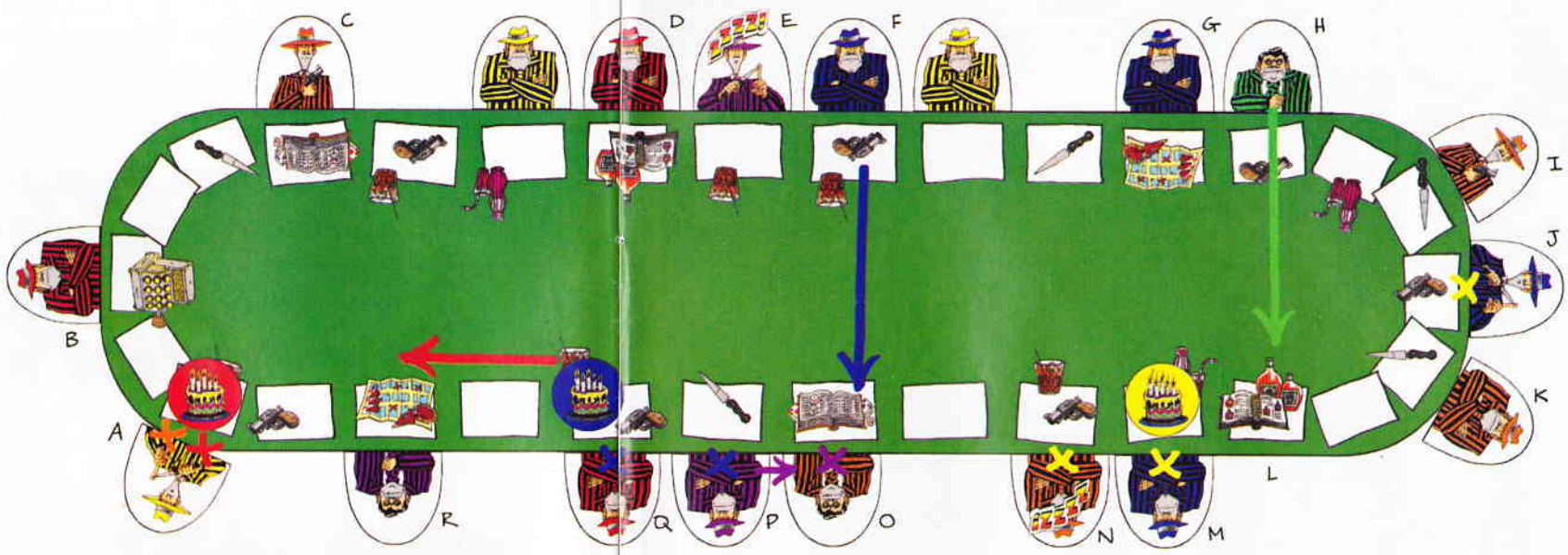
6 JOUEURS

Dans une partie à 6 joueurs, c'est le joueur jaune qui commence, puis le rouge, le bleu, le vert, l'orange et le violet pour terminer.



SCENARIOS DE JEU

Voici quelques exemples de jeu qui vous donneront une idée de la façon dont le jeu fonctionne. Dans chacun des cas, imaginez que le joueur c'est vous et que c'est votre tour de jouer



Vous êtes le joueur rouge.

Etape 1 : Votre gâteau explose en éliminant un gangster adverse assis à la place A.

Etape 2 : Vous recevez 1 000 $ car l'un de vos hommes contrôle le bar D. Et cette somme est même doublée car votre cogneur est assis à la place du comptable devant la caisse enregistreuse à la place B.

Etape 3 : Vous jouez une carte Faites passer le gâteau, et déplacez le gâteau bleu, de façon qu'il n'explose pas au nez de votre gangster installé à la place Q.

Etape 4 : Ne vous concerne pas pour ce tour.

Vous êtes le joueur jaune.

Etape 1 : Votre gâteau explose en éliminant deux adversaires, aux places M et N.

Etape 2 : Vous ne recueillez pas d'argent. Votre Parrain est mort et vous ne contrôlez plus aucune affaire.

Etape 3 : Vous jouez une carte Commandez un gâteau et placez le gâteau devant le gangster bleu à la place J, en espérant éliminer les trois gangsters installés aux places I, J et K pendant le tour suivant.

Etape 4 : Ne vous concerne pas.

Vous êtes le joueur orange.

Etape 1 : Ne vous concerne pas, car votre gâteau n'est pas sur la table.

Etape 2 : Vous recevez 5 000 $ (1 000 $ pour votre Parrain assis à la place O et 4 000 $ car vous avez le monopole des maisons de jeu, aux places O et C).

Etape 3 : Vous jouez une carte Boum et faites exploser le gâteau rouge, éliminant ainsi le gangster jaune assis à la place A.

Etape 4 : Vous réveillez l'un de vos hommes installé à la place N et retirez le jeton Somnifère situé devant lui.

Vous êtes le joueur violet.

Etape 1 : Ne vous concerne pas. Votre gâteau ne se trouve pas sur la table.

Etape 2 : Vous recevez 2 000 $ (1 000 $ pour votre Parrain assis à la place R et 1 000 $ car votre Parrain contrôle l'un des restaurants de la ville).

Etape 3 : Comme l'un de vos Lames d'Acier installé à la place E est inconscient, vous décidez de jouer une carte coup de couteau et utilisez le couteau se trouvant en face de votre gangster, à la place P. Vous retirez ensuite le Parrain orange de la place O.

Etape 4 : Vous réveillez votre gangster, installé à la place E.

Vous êtes le joueur bleu.

Etape 1 : Votre gâteau explose, éliminant les gangsters des places P et Q.

Etape 2 : Vous recevez 1 000 $ (l'un de vos hommes assis à la place G contrôle un restaurant).

Etape 3 : Vous jouez une carte Pan ! Votre gangster installé à la place F se munit d'un revolver et abat le Parrain à la place O.

Etape 4 : Ne vous concerne pas.

Vous êtes le joueur vert.

Etape 1 : Ne vous concerne pas. Votre gâteau n'est pas sur la table.

Etape 2 : Votre Parrain, à la place H vous rapporte 1 000 $.

Etape 3 : Vous jouez une carte Déplacement et déplacez votre Parrain à la case L. Vous espérez qu'il soit encore en vie jusqu'à votre tour suivant, pour que vous puissiez récolter 1 000 $ pour être le propriétaire de l'un des bars de la ville.

Etape 4 : Ne vous concerne pas.