

Thorsten Gimmler

GANGSTER.

Illustrationen von Robert Nippoldt



Pour 2 - 5 joueurs, à partir de 10 ans, environs 90 minutes



IDÉE ET BUT DU JEU

Tous les joueurs se glissent dans la peau d'un chef de gang et cherchent à gagner la plus grande influence sur les différents districts de Chicago. Pour ce faire, les joueurs parcourent en voiture la ville de district en district et y déposent leurs propres gangsters. Grâce aux gangsters les joueurs reçoivent de l'influence, sous forme de points, suite à 3 jours de décompte. Les majorités dans chaque district déterminent les points

d'influence de chaque joueur. Ainsi, chaque joueur essaye de s'imposer face à ses confrères, car celui qui, à la fin du jeu, possède la plus grande influence, est le gagnant et peut s'appeler le « Roi de Chicago » jusqu'à la prochaine partie.



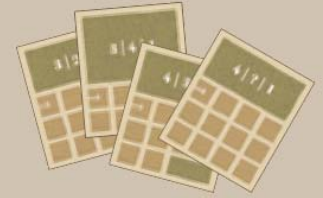
MATÉRIEL DU JEU



1 plateau de jeu



5 tableaux Gangster



15 plaquettes Points



30 équipements spéciaux



5 voitures (en 5 couleurs)



100 Gangsters (par 20 dans 5 couleurs)



5 marqueurs d'influence



8 marqueurs Double



3 résumés



15 cartes Mouvement (en 5 couleurs)

Verso



6 cartes Casino

Verso



13 cartes District (inclus 3 policiers)

Verso



PRÉPARATION

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit le **tableau Gangster** correspondant ainsi que **9 Gangsters**, qu'il place sur ce dernier (le reste est laissé pour l'instant dans la boîte). En plus chacun reçoit ses **3 cartes Mouvement** (qu'il dépose visible devant lui) et le **marqueur d'influence** (qu'il place sur le 0 de la piste d'influence). Le plateau de jeu est déposé afin d'être accessible par tous les joueurs.

Les équipements spéciaux sont mélangés face caché et placés près du plateau de jeu. Ensuite, on pioche 3 équipements spéciaux et les dépose face visible sur les trois cases du « Gold Coast » (port). Pour terminer chaque joueur pioche un équipement spécial et le dépose visible sur la case gauche des deux emplacements vides de son tableau Gangster.

Maintenant, les 15 plaquettes Points sont mélangées face cachée et 10 sont déposées face visible sur les cases claires du plateau de jeu. Les 5 plaquettes Points restantes ne sont plus utilisées pour cette partie et retournent dans la boîte.

Les cartes Casino et District (d'abord sans les policiers) sont mélangés séparément et forment deux piles face cachée près du plateau de jeu. Le joueur qui a vu le plus souvent « Le Parrain » est le premier joueur.

Attention: A 3 joueurs, la plaquette Points du district Cicero est enlevée; on ne tient pas compte de ce district – la carte district Cicero est écartée de la pioche des cartes District.





MISE EN PLACE DU JEU

Le premier joueur révèle les 2 premières cartes District et place sur chacun des districts un gangster sur la case fléchée de la plaquette Points. Sur le premier district révélé, on place en plus la voiture. Les deux cartes sont défaussées. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant dans le sens horaire. Il révèle également 2 cartes District, place 2 gangsters et sa voiture...

Ensuite la défausse des cartes District est à nouveau mélangée (sans les policiers). La première carte est révélée, mise sur la défausse et un marqueur Double est placé dans ce district. Les policiers sont mélangés avec le reste des cartes District (2 cartes pour 3 ou 4 joueurs, 3 cartes à 5 joueurs). Maintenant chaque joueur a 2 gangsters et une voiture sur le plateau de jeu et 7 gangsters sur son tableau Gangster.

MISE EN PLACE POUR 3 JOUEURS



DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en trois manches qui se terminent chacune par un décompte. On joue dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur. A son tour, le joueur doit effectuer une des deux actions possibles :

Conduire ou Débarquer / Embarquer

CONDUIRE

Un joueur qui décide de conduire, retourne une de ses cartes Mouvement et déplace sa voiture sur le plateau de jeu d'autant de districts qu'indiqué sur la carte Mouvement. La voiture ne se déplace **que sur les connexions** qui relient les districts entre eux. Il n'est pas permis de s'arrêter plus tôt ou de se déplacer d'avant en arrière. A tout moment, il peut y avoir plusieurs voitures dans un district. Quand un joueur a utilisé sa première carte Mouvement, il ne lui reste plus que deux possibilités de Mouvement. Dès qu'il utilisera sa troisième carte Mouvement, il pourra, à la fin de son tour, retourner ses 3 cartes Mouvement face visible qui seront à nouveau disponibles.



Exemple: Bleu est à Greek Town et utilise la carte mouvement 3. Il peut ainsi aller dans les districts suivant : The Loop, Little Africa, West Side et Little Italy.





A chaque fois qu'à la fin de son tour, un joueur retourne à nouveau ses trois cartes Mouvement, il révèle la carte supérieure de la pioche District et la défausse. S'il s'agit d'un policier, rien ne se passe. Si la carte indique un district, un marqueur Double est placé sur ce district.

2. Au cours du jeu apparaissent des trous sur les plaquettes Points suite à l'embarquement de gangsters. Ces trous restent vides et ne sont pas remplis immédiatement. Si on élimine le dernier gangster de la plaquette Points, de ce fait il n'y a pas de trou. Dans les trous, des gangsters peuvent être à nouveau placés seulement si le gangster sur la dernière case de la plaquette Points est du même clan. Les trous sont remplis du haut vers le bas dans le sens de la lecture. Si le gangster de la dernière case est à nouveau embarqué, cette dernière doit être à nouveau occupée, avant de pouvoir remplir d'autres trous.

Dés qu'un joueur a terminé son action, c'est au tour du prochain joueur. On joue jusqu'à ce que **les 8 marqueurs Double** soient placés sur un district (deux districts restent toujours sans marqueur Double). Alors, la manche est immédiatement terminée et le jour du décompte survient.

DEBARQUER / EMBARQUER

Si un joueur choisit cette action, il **doit** dans le district où est présente sa voiture, **soit** embarquer un gangster, **soit** décharger un gangster.

Qu'ils y montent ou qu'il y soient, ses propres gangsters sont toujours à l'intérieur de la voiture, les gangsters adverses sont toujours dans le coffre.

- Le joueur peut débarquer un de ses propres gangsters ou un gangster adverse et le placer sur la première case libre de la plaquette Points dans le sens de la flèche.
- Le joueur peut embarquer aussi bien **un de ses propres gangsters** ou un **gangster adverse** de la plaquette Points du district. Il peut avoir autant de gangsters de sa propre couleur dans sa voiture. Toutefois, il n'y a au maximum qu'une place de libre dans le coffre pour un gangster adverse (exception : équipement spécial Coffre). Tant que cette place est occupée, on ne peut pas embarquer d'autre gangster adverse.

Important : On ne peut choisir qu'une seule alternative: conduire ou débarquer/embarquer.

Débarquer des gangsters est soumis aux règles de placements suivantes :



1. Le premier gangster est toujours placé en haut à gauche sur la case fléchée de la plaquette Points. Les gangsters suivants sont placés les uns à la suite des autres, dans le sens de la numérotation comme sur l'illustration ci-contre. Si la ligne est remplie, on continue sur la case à gauche de la ligne juste en dessous. Plus le nombre sur lequel se trouve un gangster est grand, plus son « **grade** » est élevé. Un gangster qui se trouve sur la case avec la flèche, à

par exemple un grade de 1, un gangster se trouvant sur la case la plus à droite de la ligne la plus basse de la plaquette Points ci-contre a un grade de 16. (Note : la notion de « grade » est importante pour la résolution des égalités lors du décompte d'influence. Les grades sur l'illustration ne servent qu'à titre d'exemple et ne sont pas imprimés sur les plaquettes Points –au besoin, on s'y reporte lors du décompte).

JOUR DU DECOMPTE

Dans chaque district, il y a différents points d'influence à gagner. Parfois c'est un « ? » au lieu d'un nombre qui est imprimé sur la plaquette Points. D'abord, on détermine combien de points d'influence rapportent tous les « ? » lors du décompte. Le joueur qui a provoqué le jour du décompte, tire une carte Casino. Celle-ci indique un nombre qui remplace tous les « ? » lors de ce décompte sur toutes les plaquettes Points. Par exemple si un « 4 » est tiré, tous les « ? » auront une valeur de 4 points pour ce décompte. La carte Casino piochée est retirée du jeu.

Décompte d'un district.

Les districts sont décomptés successivement. Le joueur qui a le plus de gangsters dans un district, reçoit le premier nombre de points (tout à gauche sur la plaquette Points : premiers points indiqués) et avance en conséquence son marqueur d'influence sur la piste des points.

Le joueur avec le deuxième plus grand nombre de gangsters obtient le deuxième nombre de points en partant de la gauche etc.. (note : le premier nombre n'est pas toujours le nombre de points le plus élevé !).

Dans un district avec un marqueur Double, les points sont doublés.

Il peut arriver qu'un joueur ne reçoive aucun point lors du décompte, à savoir que les points de la plaquette Points aient été déjà distribués à d'autres joueurs (par exemple, une plaquette Points avec trois valeurs, mais avec quatre joueurs présents).

Egalité

Si plusieurs joueurs ont le même nombre de gangsters dans un district, on attribue les points d'influence à ces joueurs dans l'ordre décroissant de la valeur du grade de leurs gangsters respectifs. Le joueur qui possède le gangster dont le grade est le plus élevé, reçoit les premiers points disponibles. Le joueur avec le gangster dont le grade est le suivant, reçoit les points suivants etc. Chaque joueur ne peut recevoir qu'une seule fois des points dans un même district.





GOLD COAST (OU LE « DEJEUNER SICILIEN »)

A chaque fois qu'un joueur atteint avec sa voiture le Gold Coast (port), il **peut immédiatement** débarquer tous les gangsters de son coffre dans le port (au « déjeuner sicilien »). Les gangsters sont déposés dans le cadre pointillé et n'ont plus de valeur pour le restant du jeu (ils passent tout leur temps au buffet). En plus, le joueur doit prendre un des trois équipements spéciaux face visible (voir Equipement Spécial).

EQUIPEMENT SPECIAL

A chaque fois qu'un joueur atteint avec sa voiture le Gold Coast (port), il **doit** prendre un des trois équipements spéciaux face visible. Ensuite, la case vide dans le port est à nouveau remplie depuis la pioche. L'équipement spécial est placé à gauche sur le tableau Gangster du joueur et pousse dans le sens de la flèche. L'équipement spécial nouvellement ajouté décale alors les anciens équipements spéciaux vers la droite. Ainsi si un équipement spécial sort, il est remis dans la boîte.

Chaque joueur peut posséder en même temps au maximum deux équipements spéciaux, ceux-ci **doivent être en outre différents**. Si trois équipements spéciaux identiques devaient se trouver en même temps dans le Gold Coast, ceux-ci sont défaussés et trois nouveaux équipements spéciaux sont piochés. S'il n'y a plus d'équipements spéciaux à piocher, on ne remplit plus les cases vides.

S'il n'y a plus d'équipement spécial dans le port et qu'une voiture y stationne, les équipements spéciaux de cette voiture restent inchangés, de même si il reste seulement des équipements spéciaux déjà possédés par le joueur.



FIN DU JEU

Le jeu se termine après le troisième jour de décompte. Celui qui a son marqueur le plus loin sur la piste d'influence est le « Roi de Chicago » et remporte la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Exemple: Jour de décompte dans le North Side. Pour le « ? », un 5 a été tiré et un marqueur Double se trouve dans le district. La distribution des points est la suivante: Jaune obtient $2 \times 5 = 10$ points, puisqu'il a la majorité dans le district avec 3 gangsters. Gris obtient $2 \times 4 = 8$ points, puisqu'il a le nombre de gangsters directement inférieur. Il a le même nombre de gangsters que Brun, mais son dernier pion est le plus en bas à droite dans le sens de la lecture et a donc le grade le plus élevé. Brun obtient $2 \times 2 = 4$ points pour la troisième place et Bleu reçoit pour la quatrième place $2 \times 5 = 10$ points. Vert ne reçoit rien puisqu'il a un grade inférieur par rapport à Bleu.



PRÉPARATION DE LA PROCHAINE MANCHE

Avant la manche suivante les marqueurs Double sont retirés des districts et déposés sur le côté du plateau de jeu. Comme pour la première manche les cartes District sont à nouveau mélangées et le premier marqueur Double est tiré au sort. **Les gangsters restent sur les plaquettes Points.** Avant la seconde manche, chaque joueur reçoit 6 nouveaux gangsters de la réserve qu'il place sur son tableau Gangster. Avant la troisième manche, chaque joueur recevra 5 nouveaux gangsters.

Les gangsters qui n'ont pas été utilisés lors de la manche précédente restent sur le tableau Gangster, y compris les gangsters adverses dans le coffre. Ainsi, il se peut que certains joueurs commencent la nouvelle manche avec plus de gangster que leurs adversaires.

Les deux prochaines manches se déroulent comme la première, en commençant avec le joueur qui se trouve à gauche du joueur qui a déclenché le jour de décompte.



APERCU DES EQUIPEMENTS SPECIAUX



Garde du corps: Si un joueur a le Garde du corps, les adversaires dans le district où est stationnée sa voiture, ne peuvent pas embarquer ses gangsters. Ce joueur peut naturellement embarquer dans ce district des gangsters adverses et aussi les siens.



Coffre: Le coffre sur le tableau Gangster permet maintenant de placer jusqu'à deux gangsters au choix. Par tour, le joueur ne peut toutefois embarquer ou débarquer qu'un seul gangster. Cependant, dans le Gold Coast (port) il peut immédiatement débarquer les deux gangsters.



Moteur: Le joueur peut ajouter un point de mouvement à ses cartes Mouvement. Ainsi avec le 3 il pourrait aller, s'il le voulait, dans 4 districts et terminer dans le district à partir duquel il a commencé, sans enfreindre les règles.



Pare-chocs: Le joueur qui possède le pare-chocs peut permuter arbitrairement au moyen d'une carte Mouvement, sa voiture, avec une autre voiture dans un district voisin connecté, même si il y a déjà des voitures dans le district.



Mitraillette: Le joueur qui possède une mitraillette peut embarquer un gangster adverse dans son coffre d'un district voisin connecté (débarquer dans un district voisin n'est pas permis). Un joueur ne peut pas utiliser la mitraillette dans le Gold Coast (port).



Porte: Le joueur peut débarquer par tour, deux de ses gangsters. Cela n'est valable que pour débarquer. Par tour, il peut encore embarquer ou débarquer un seul gangster adverse.

RÈGLE SPÉCIALE POUR 2 JOUEURS

Chaque joueur joue avec deux couleurs. La mise en place du jeu se déroule de la même manière que pour une partie à quatre joueurs. Chacun reçoit les cartes de Mouvement pour deux couleurs et on ne peut déplacer une voiture qu'avec les cartes Mouvement de sa couleur. Les joueurs jouent en alternance, toutefois un joueur peut décider à tout moment avec laquelle des deux couleurs il joue.

Il est ainsi permis de déplacer la voiture Verte par exemple quatre fois d'affilées et ensuite jouer la voiture Jaune et ensuite à nouveau avec la verte.

Lors du décompte, il n'y a qu'un seul marqueur d'influence par joueur. Celui-ci est toutefois avancé avec les points des deux couleurs. Un joueur cumule ainsi tous les points de ses deux couleurs.



Exemple: Jour de décompte, Kai joue Gris et Jaune. Carsten joue Bleu et Brun. Pour le décompte du North Side, les points suivants sont attribués: Gris reçoit $2 \times 5 = 10$ points, Bleu reçoit $2 \times 2 = 4$ points, Brun reçoit $2 \times 5 = 10$ points et Jaune ne reçoit rien. Donc, Kai reçoit en tout 10 points et Carsten 14 points.



Pour ceux qui souhaitent en apprendre plus sur les dessous des vrais chefs de gang, la prohibition et les guerres sanglantes entre gangs.
A lire le livre du même nom
« Gangster. Die Bosse von Chicago »
de Robert Nippoldt
(chez Gerstenberg Verlag,
ISBN 3 - 8067 - 2941 - 7)

www.gerstenberg-verlag.de
www.nippoldt.de

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,
Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach

www.amigo-spiele.de,
E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,
D-63128 Dietzenbach, MMVII Version 1.0



Traduction française



LudiGaume
<http://www.ludigaume.net>



Fourgonnette américaine, Année de construction prévue: 1923, Détails inconnus