

# BOOTLEGGERS



## PRÉPARATION

Chaque truand démarre avec :

- Un distillateur familial avec un dé.
- 1 marqueur d'influence placé dans l'arrière-salle (back room)
- Un petit camion de capacité 4 caisses (avec un marqueur d'influence de sa réserve)
- \$10G (un billet de \$5G et cinq billets de \$1G).
- 12 cartes "muscle" (3 cartes de chaque couleur)

## PHASE 1 : MUSCULATION

### (Phase d'enchères et salaires)

1. Retourner face visible la carte supérieure de la pile des cartes "camion".
2. Placez dans les espace d'offre autant de cartes "hommes de main" que de truands dans la partie.
3. Chaque truand choisit une carte "muscle" de sa main et la place face cachée sur la table. Les cartes "muscle" sont révélées simultanément. Les actions suivantes seront effectuées dans l'ordre décroissant des cartes "muscle".
4. Payer les charges (salaire des chauffeurs) :  
petit (4) et moyen camion (6) : \$1G  
grand camion (9) : \$2G  
+ prix de la carte "muscle"  
Note : Si un truand ne peut pas tout payer, il donne tout ce qu'il a pour solde de tout compte.
5. Choisir une des cartes des espaces d'offre : soit la carte "camion" soit une carte "hommes de main".  
Les cartes "hommes de main" restantes sont défaussées.  
Note : marqueurs et dés d'amélioration peuvent être conservés dans l'arrière-salle et déplacés de l'arrière-salle à un bar clandestin ou à un distillateur à tout moment tant que les cartes "muscle" sont posées face visible.

## PHASE 2 : ENVOI DES GARS

### (Phase de placement de l'influence)

- Placer au choix, sans obligation, les marqueurs d'influence de l'arrière-salle dans les bars clandestins, dans l'ordre décroissant des cartes "muscle".
- Un bar clandestin est ouvert lorsque le nombre de marqueurs d'influence est supérieur ou égal au nombre de cercles ombrés.

## PHASE 3 : LES DISTILLATEURS CRACHENT DU WHISKY

### (Phase de production)

1. Lancer les dés pour chaque distillateur (familial et délocalisé) afin de déterminer le nombre de caisses produites. Les caisses sont placées dans l'arrière-salle.
2. A partir du tour 4, placer la figurine « police » à côté de la famille dont le distillateur familial a produit le plus de caisses ce tour-ci. Les égalités sont résolues en faveur du truand avec le plus de muscle. La production des distillateurs délocalisés n'est pas comptabilisée.
3. A partir du tour 5, si un truand est surveillé par la police et qu'il a 1 dé de valeur « 5 » de son distillateur familial, ce distillateur ne produit aucune caisse de whisky ce tour-ci. Les distillateurs délocalisés ne sont pas affectés par la police.

## PHASE 4 : ENVOYEZ LE WHISKY

### (Phase d'expédition)

1. Négociation ouverte entre truands pour acheter/vendre des caisses et louer (voire acheter/vendre) des camions. Paiement en argent, en cartes gangsters et/ou promesses.  
Notes :
  - Les truands ne peuvent jamais échanger ou vendre des marqueurs d'influence.
  - Si un truand loue un camion, le locataire place un de ses marqueurs d'influence de la réserve à côté du camion. Chaque camion loué est rendu à son propriétaire à la fin de la phase 5 après la vente de toutes les caisses.
  - Aucun truand n'est tenu par ses promesses.
2. Charger les caisses sur les camions.  
Note : Une fois qu'une caisse a été placée sur un camion, elle ne peut pas être déplacée. Les caisses non chargées sont perdues (pas de stock).
3. Les camions sont déplacés vers les bars clandestins ouverts dans l'ordre décroissant des cartes "muscle".  
Contrôle d'influence et influence majoritaire : dock majoritaire ★★★  
Influence minoritaire : dock minoritaire ★★  
Sans influence : dock public ★

## PHASE 5 : QUEL EST LE MOT DE PASSE ?

### (Phase de vente)

1. Achat et vente de whisky dans l'ordre du plus petit au plus grand des bars clandestins ouverts. Au début du jeu, seul le plus petit bar (O'Malley's) est ouvert et peut vendre du whisky.
2. Lancer le nombre indiqué de dés pour déterminer la demande + 1/marqueur d'amélioration de bar clandestin.
3. Le bar clandestin achète d'abord aux camions du dock ★★★
  - S'il reste de la demande, le bar clandestin achète aux camions du dock ★★
  - S'il reste encore de la demande, le bar clandestin achète aux camions du dock ★ si le truand ayant le contrôle de l'influence ou l'influence majoritaire l'autorise.
  - Les invendus sont jetés (toutes les caisses excédant la demande sont perdues).
4. Les truands sont payés au prix de gros ★ par la banque.
5. Les bénéfiques (\$) sont payés uniquement au truand ayant le contrôle de l'influence au bar clandestin.

## PHASE 6 : COUP DE CHALEUR

### (Phase de recrutement)

1. A la fin des tours 4 et 8, chaque truand prend un marqueur d'influence de sa réserve et le place dans l'arrière-salle de son distillateur familial.
2. A la fin des tours 4 et 8, le truand avec le moins d'argent (en le cas d'égalité, celui ayant la plus petite carte "muscle") reçoit un marqueur d'influence supplémentaire.  
Note : chaque truand doit annoncer son score.
3. A la fin du tour, défausser toutes les cartes "muscle" jouées et avancer le marqueur de tour.

## FIN DU JEU

La partie se termine :

- soit à la fin du 12ème tour (phase 5)
  - soit à la fin d'un tour où un truand a accumulé au moins \$100G.
- Le truand avec le plus d'argent est déclaré vainqueur.

### Légende des icônes du plateau de jeu

	Dock public		Bénéfices
	Dock minoritaire		Prix d'achat de gros
	Dock majoritaire		Marqueurs d'influence gratuits
	Consommation		Police

## LES INFLUENCES

Sont déterminées par les marqueurs d'influence sur les emplacements prévus des bars.

### Contrôle de l'influence...

... Si un truand a autant de marqueurs dans un bar que tous les autres truands réunis.

- Reçoit les bénéfices (\$) pour chaque caisse vendue au bar.
- Seul autorisé à mettre ses camions au dock ★★★
- Le bar doit d'abord lui acheter ses caisses pour satisfaire la demande.
- Décide si les truands sans influence peuvent vendre leurs caisses.

### Influence majoritaire...

... Si un truand a plus de marqueurs dans un bar que tous les autres truands mais moins que tous les truands réunis.

- Seul autorisé à mettre ses camions au dock ★★★
- Le bar doit d'abord lui acheter ses caisses pour satisfaire la demande.
- Décide si les truands sans influence peuvent vendre leurs caisses.

### Influence minoritaire...

... Si un truand a au moins un marqueur dans le bar, sans avoir le contrôle de l'influence ou l'influence majoritaire.

Il peut placer ses camions au dock ★★ et vendre ses caisses s'il reste de la demande.

### Aucune influence...

... Si un truand n'a aucun marqueur dans le bar.

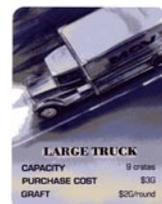
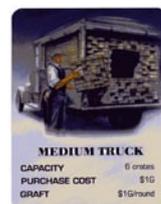
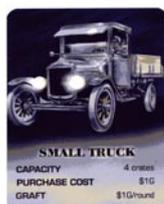
Il peut placer ses camions au dock ★ dans l'ordre des cartes "muscle".



## LES CARTES

### Cartes "camion"

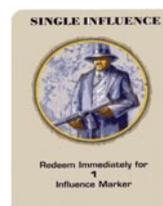
- Payer le montant indiqué pour le nouveau camion : \$1G pour un petit (4) ou moyen (6) camion, \$3G pour un grand camion (9).
- Prendre un camion de la taille adéquate et mettre un marqueur d'influence de la réserve.
- Si un truand choisit une carte "camion" mais ne peut pas le payer, la carte de camion est défaussée.
- Le paiement du salaire du chauffeur n'est pas exigé pour ce camion pendant ce tour, mais il sera requis au prochain tour.
- Cartes jouées immédiatement et défaussées.



### Cartes "hommes de main"

#### Cartes d'influence

- Le truand prend dans sa réserve le nombre de marqueurs d'influence indiqué par la carte et les place dans l'arrière-salle.
- Cartes jouées immédiatement et défaussées.

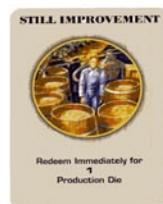


#### Cartes d'amélioration

**simple** : poser 1 dé sur un emplacement disponible de son distillateur familial ou d'un de ses distillateurs délocalisés (ou dans l'arrière-salle de la famille pour un usage ultérieur).

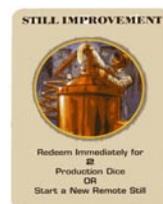
Ne peuvent pas être employées pour démarrer un nouveau distillateur délocalisé.

Cartes jouées immédiatement et défaussées.



**double** : soit poser 2 dés sur des emplacements disponibles de son distillateur familial ou d'un de ses distillateurs délocalisés (ou dans l'arrière-salle pour un usage ultérieur), soit démarrer un nouveau distillateur délocalisé avec un dé et un marqueur d'influence provenant de la réserve.

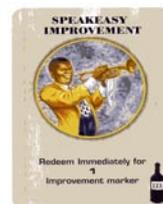
Cartes jouées immédiatement et défaussées.



**Cartes d'amélioration de bar clandestin** : poser un marqueur d'amélioration de bar clandestin sur un emplacement d'amélioration de n'importe quel bar clandestin.

Peut être placé dans l'arrière-salle de sa famille pour un usage ultérieur.

Cartes jouées immédiatement et défaussées.



### Cartes "gangster"

Peuvent être jouées immédiatement (et défaussées) ou conservées pour une utilisation ultérieure.

Peuvent être jouées à tout moment tant que les cartes "muscle" sont face visible sur la table (sauf indication contraire sur la carte elle-même). Elles peuvent aussi faire l'objet de négociations.