

GANGSTERS DE CHICAGO

Instructions

Idée et but du jeu

Dans le Chicago violent des années 20, 4 gangs de 9 gangsters chacun veulent régner sur la ville florissante du crime. Grâce à l'influence de ses gangsters, chaque joueur cherche à obtenir la majorité dans chaque secteur, défini par une rangée complète de 6 gangsters. Mais attention ! Pour imposer sa loi, il faudra aussi jouer de la gâchette. Le but ultime du jeu est d'avoir le maximum de pouvoir pour devenir Al Capone.

Matériel

36 gangsters (tuiles), 4 figurines «gangster», 4 cartouches, 1 plateau de jeu (le plan du vieux Chicago), 1 piste de score, 1 règle (allemand, anglais, français)

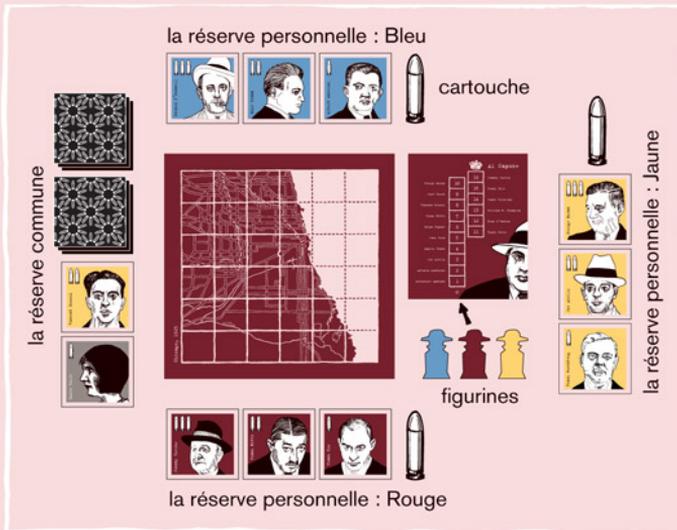


Préparation

Le plateau de jeu et la piste de score sont placés au centre de la table. Chaque joueur prend une figurine «Gangster» de la couleur de son choix et la pose sur la case «0» de la piste de score. Chaque joueur prend également 3 tuiles «Gangster» de sa couleur (par convention, «Gangster» sera utilisé tout au long de la règle pour désigner une «tuile Gangster»). Chaque Gangster a une Force d'Intimidation (par convention, F.I. dans le reste de la règle), représenté par le nombre de cartouches illustrées dans le coin supérieur gauche de la tuile (les noms des gangsters ne sont pas importants pour la compréhension de la règle).



Chaque joueur reçoit 3 gangsters (1x F.I. 1, 1x F.I. 2 et 1x F.I. 3) qu'il pose devant lui, face visible, pour constituer sa «réserve personnelle».



L'illustration montre la mise en place d'une partie à 3 joueurs

Tous les gangsters restants sont bien mélangés et posés en 2 piles (ou plus), face cachée, à côté du plateau. De ces piles, on révèle maintenant 2 gangsters, qui constituent la réserve commune. Chaque joueur prend également une cartouche. Dans une partie à 2 joueurs, chacun prend 2 cartouches (l'illustration 3 montre la mise en place d'une partie à 3 joueurs)

Déroulement

Le joueur, qui ressemble le plus à l'un de ses gangsters, commence.

La partie continue ensuite en sens horaire. A son tour, un joueur a une de ces 3 possibilités :

- 1ère possibilité : **poser un gangster**
- 2e possibilité : **déplacer un gangster**
- 3e possibilité : **éliminer un gangster**

1ère possibilité :

poser un gangster

Un gangster doit toujours être posé face visible sur une case libre du plateau de jeu. Le joueur peut choisir parmi les gangsters suivants :

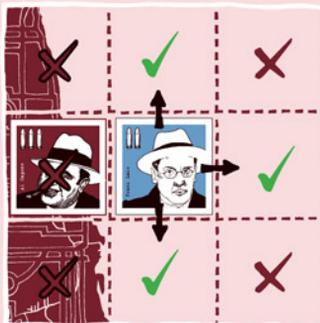
A. L'un des gangsters de sa réserve personnelle (attention, aucun gangster ne pourra être ajouté à cette réserve par la suite).

B. L'un des 2 gangsters face visible de la réserve commune. Le gangster utilisé est tout de suite remplacé par un nouveau gangster, pioché au sommet de l'une des piles et posé face visible.

(il est possible ici – et parfois stratégiquement utile – de poser un gangster d'une autre couleur que la sienne, afin de mettre un adversaire dans une position défavorable).

C. L'un des gangsters face cachée se trouvant au sommet d'une des piles, placé pareillement sur le plateau de jeu.

Un joueur ne peut pas choisir les gangsters des réserves adverses, même lorsque sa propre réserve et la réserve commune sont épuisées. De ce fait il est possible qu'un joueur se retrouve en fin de partie seul à jouer, un ou plusieurs tours. Il est impossible de passer son tour de jeu.



Déplacer de gangster Bleu

2e possibilité :

Déplacer un gangster

Un gangster peut se déplacer horizontalement ou verticalement sur une case libre. On ne peut pas déplacer un gangster qui a été placé ou déplacé par le joueur précédent. Si une rangée est complète, aucun des 6 gangsters l'occupant ne peut désormais être déplacé.

3e possibilité :

Éliminer un gangster

Un gangster peut éliminer un autre gangster, lorsque celui-ci est sur une case adjacente (horizontale ou verticale). Pour cela, le joueur utilise sa cartouche et la pose sur le gangster en question, frappé par le destin d'une mort prématurée. La balle reste jusqu'à la fin de la partie sur le gangster éliminé.

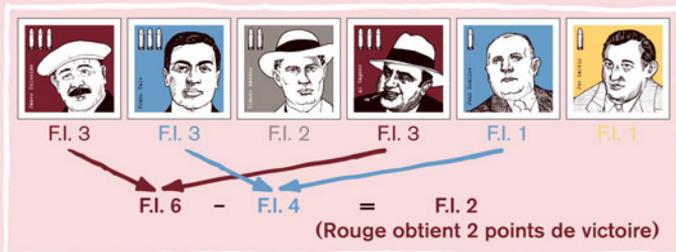


C'est au tour du joueur rouge. Il peut tirer sur le vert ou le jaune. Le bleu ne peut pas être atteint, puisqu'il ne se situe pas sur une case adjacente.

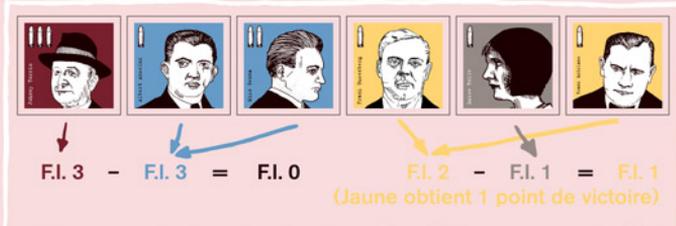
Un gangster mort ne peut plus tirer ou être déplacé. En outre, sa F.I. ne sera pas prise en compte (voir ci dessous les décomptes). Les gangsters d'une rangée complète peuvent toujours éliminer ou être éliminés.

Force d'intimidation (F.I.) – Décomptes

Dès qu'un sixième gangster est placé ou déplacé (horizontalement ou verticalement) dans une rangée, un décompte a lieu dans ce «secteur» (la rangée en question). Pour chaque gang (gangsters de même couleur), on additionne les F.I. Seul le gang avec le total le plus élevé marque des points. Le gang vainqueur marque la différence de points entre son total et le total du second gang le plus fort.



Exemple 1 : Rouge est le gang le plus fort avec une F.I. totale de 6. Bleu est le second gang le plus fort avec une F.I. de 4. Rouge obtient 2 points de victoire (F.I. 6 - F.I. 4 = F.I. 2), qu'il marque en déplaçant son pion sur la piste de score.



Exemple 2 : Rouge et bleu ont tous les deux la même F.I. (3) et se neutralisent. Jaune, malgré sa F.I. de 2, obtient 1 seul point de victoire, puisque vert, avec sa F.I. de 1, lui enlève 1 point.

Attention

Les gangs de même force se neutralisent et c'est le gang avec le second meilleur total qui marque des points.

Si après le placement d'un gangster, 2 rangées (1 verticale et 1 horizontale) sont complétées, 2 décomptes ont lieu. Le joueur dont c'est le tour décide dans

quel ordre les rangées sont décomptées.

Fin du jeu

Le jeu s'arrête dès qu'un joueur atteint ou dépasse «17» sur la piste de score. Ce joueur répond dès lors au nom d'Al Capone et est le gagnant.

Le jeu s'arrête également lorsque les 36 gangsters sont placés dans la ville de Chicago. Dans ce cas, celui qui a le pion le plus avancé sur la piste de score gagne. En cas d'égalité, celui qui a obtenu en premier le score le plus élevé est déclaré vainqueur.

Livre

Sur ce thème, Robert Nippoldt a édité un livre avec le même titre : «Gangsters de Chicago» (La Joie de Lire, ISBN 2-88258-334-6). Ce livre relié a obtenu le prix «Red Dot Design Award» pour sa conception de grande qualité et peut être commandé sur notre site : www.ludoart.de

Retrouvez dans le fascicule ci-joint des descriptions plus précises des gangsters, ainsi que des informations complémentaires sur le livre et le jeu.

Traduction : le Clube

© 2006 Ludoart Verlag,
Emilienstr. 43, 42287 Wuppertal,
Allemagne

