

## **King of Crime**

Jeu de cartes

© 2012 Dan Smith tous droits réservés

Conception : Dan Smith, avec Seth Mayne & J.D. Straw (2002)

Illustration par Dan Smith © Smif Ink 2002-2012

Eclaircissement et mise en page des règles : Kurt Storm, Chris Richardson.

Tous Droits Réservés. Les reproductions des éléments de ce jeu ne sont pas autorisées, à moins que vous les utilisiez pour la critique de ce jeu. En cas de doutes, n'hésitez pas à demander.

Ce jeu est dédié à Seth et J.D. Pour leur enthousiasme et leur implication. Sans eux, ce jeu n'aurait été qu'à moitié aussi bon !

Un grand merci à l'équipe de Developer Set funding pour avoir aidé à rendre ceci possible.

Un jeu pour 2 à 4 joueurs. Durée normal du jeu : 20 min et plus.

Dans ce jeu, vous trouverez des concepts et des thèmes adultes qui sont destinés à un public adolescent et plus. Il n'y a rien ici que vous ne puissiez trouver dans une bibliothèque locale. (Nous ne tolérons pas les concepts évoqués dans ce jeu pour une utilisation dans la vie réelle - c'est juste pour le divertissement !) Jouez de manière responsable. Amusez-vous bien !

### **CONTENU**

108 Cartes : 8 Boss, 27 Mug (autres personnages), 27 Racket Round, 27 Family, 18 Racket.

1 règle du jeu.

8 Dés six faces (4 blancs / 4 rouges)

1 jeton de tour (Placez le devant vous lorsque c'est votre tour).

### **KING OF CRIME CONCEPT DE BASE**

Chaque joueur va créer une Famille en utilisant des cartes MUG. Les Familles se battent contre leur adversaire pendant les RACKET ROUND pour obtenir le contrôle des Rackets

### **BUT DU JEU**

Être le premier à contrôler soit :

2 RACKETS du même type, ou bien 3 RACKETS DIFFERENTS.

### **PREPARATION**

Au début de chaque partie, on donne une carte BOSS à tout le monde, carte que tout le monde placera devant lui. Cette carte représente le Chef de votre Famille. Cette carte ne pourra pas être défaussée pendant la partie.

Celui à qui appartient le jeu mélange les cartes restantes, et il en distribue 6 à chaque joueur.

### **TYPES DE CARTE**

Toutes les cartes trouvent leur explication au cours de la partie. Essayez de vous familiariser avec les cartes avant de jouer.

### **TOUR DE JEU**

Tous les joueurs commencent avec 6 cartes.

A votre tour, piochez jusqu'à avoir 7 cartes en main, et réalisez ensuite une des actions suivantes : (Il n'y a pas de limite au nombre de cartes en main. Si vous avez 7 cartes ou plus en main au début de votre tour, ne piochez pas avant de jouer) :

### **TOUR DE JEU BASIQUE**

Jouer une carte MUG sur votre Famille

(Pour chaque RACKET que vous contrôlez, vous pouvez jouer un MUG supplémentaire)

ou

Jouer une carte Family

ou

Jouer une carte RACKET, et débiter un RACKET ROUND.

Ou

Tenter un TAKEOVER sur un joueur qui contrôle un RACKET (une sorte de RACKET ROUND spécial)

ou

Remettre droite une carte MUG

(Les joueurs doivent défausser 1 carte pour chaque MUG tourné)

ou

Défausser jusqu'à 3 cartes.

(Cela peut-être fait conjointement avec le fait de Remettre droite des cartes)

## **CARTES MUG**

On retrouve toutes les sortes de personnages parmi les cartes MUG : BOSS, BOOKIE, TORPEDO et THUG.

Il n'y a pas de limites à combien de MUG une Famille peut compter. Chaque MUG vaut un nombre de FAMILY POINTS (FP), comme indiqué dans le coin en haut à gauche de la carte. Ces points servent à déterminer la force de votre famille durant un RACKET ROUND.

Chaque carte MUG possède des icônes qui indiquent son « cercle d'influence », et qui identifie donc les RACKETS auxquels elles peuvent participer.

**A** = N'importe quel RACKET

**ICONES RACKET**

**B** = BOOTLEGGING RACKET (contrebande)

**E** = EXTORSION RACKET (Extorsion)

**G** = GAMBLING RACKET (Les jeux)

**M** = MURDER RACKET (Meurtre)

**P** = POLITICS RACKET (Politique)

**V** = VICE RACKET

Dans le coin en bas à droite se trouve le dé de FRAPPE du MUG.

Si le nombre indiqué sur ce dé est obtenu pendant une phase de FRAPPE ou de REPRESAILLES, le MUG est soit défaussé ou tourné (c'est indiqué sur la carte).

Un MUG tourné ne peut pas prendre part à un RACKET ROUND et ce jusqu'à ce qu'il soit remis à l'endroit.

## **EXEMPLE DE POISITIONS DE CARTES MUG**

### **DROITE**

### **TOURNEE**

Certaines cartes MUG possèdent des symboles spéciaux / du texte :

**CONTROL** : Ce MUG peut prendre le contrôle du type de RACKET inscrit pour leur Famille.

**DRAW A CARD** : Piocher une carte : si c'est inscrit à côté d'une icône RACKET, alors le joueur pioche une carte lorsque ce type de RACKET ROUND commence.

**RACKET ICON + NUMBER** : icône racket + nombre : Lorsqu'il prend part à ce type de RACKET ROUND, ce MUG vaut le nombre de FP inscrit à côté du RACKET, et il ne vaut pas son nombre de FP habituel.

**RETALIATION** (Représailles) : Lorsque ce MUG est défaussé ou tourné, sa Famille lance un dé de FRAPPE contre toutes les autres Familles.

Un BOSS qui est tourné peut toujours prendre le contrôle d'un RACKET. Il n'y a pas d'autres sortes de MUG qui peuvent faire ceci. Les autres doivent avoir été remis à l'endroit avant de pouvoir prendre le contrôle d'un RACKET. Les cartes MUG qui sont tournées alors qu'elles contrôlent un RACKET, ne peuvent plus garder le contrôle de ce racket qui doit alors être réassigné à un autre MUG en jeu (de la même Famille) ou bien être défaussé. Le joueur peut choisir de défausser un autre de ses rackets pour garder le contrôle du racket en question, si bien sûr celui-ci peut être contrôlé légalement.

*Exemple : Seth possède :*

*BOSS (A) qui contrôle EXTORTION*

*CRAZY SPENCER qui contrôle le VICE*

*BANANAS FOSTER (EB) qui ne contrôle rien.*

*CRAZY SPENCER a été défaussé suite à l'action d'une carte, pour sauvegarder son racket VICE, il peut placer le racket EXTORTION de son BOSS sur BANANAS FOSTER, et ainsi il peut placer le VICE sur son BOSS.*

A la fin d'un RACKET ROUND, un joueur peut réarranger les RACKETS qu'il contrôle pour en acquérir un nouveau.

*Exemple : Tisha a son BOSS (A, 3 FP) et « YEAH » (P/B, 2 FP). Si elle participe à un RACKET Politics ou Bootlegging, elle aurait 5 FP en jeu. (Particularité : si « Yeah » participe à une manche RACKET, le joueur qui le possède pioche une carte dès que la manche commence). Pour les autres types de RACKET elle a 3FP (« Yeah » n'y participe pas). Si son BOSS contrôle une RACKET POLITICS, et qu'elle gagne un Murder RACKET, elle peut donner le RACKET POLITICS à « Yeah » (du moment qu'il soit à l'endroit) et elle donne le Murder Racket à son BOSS (qu'il soit droit ou tourné). Si « Yeah » est tourné, alors Tisha doit défausser soit le Racket Murder ou Politics, et placer la carte restante sous son BOSS.*

## **CARTES FAMILY**

On joue ces cartes pendant un tour normal, soit sur soi-même, soit sur un adversaire. Sur chaque carte est expliqué ce qu'elle fait, généralement elle vise une carte déjà sur la table.

Parmi ces cartes, on trouve les cartes HIT (frappe) et RETALIATION(représailles)

Les cartes HIT donnent au joueur une chance de « trucider » la Famille d'un autre joueur en lançant un dé. N'importe quel MUG de cette Famille qui possède le nombre obtenu sur le dé, est soit défaussé, soit tourné.

Les cartes RETALIATION prennent effet lorsqu'un jet de dé défausse ou tourne un MUG qui à l'inscription RETALIATION. Ce joueur obtient alors un jet de dé HIT contre toutes les familles.

*Exemple : Danny a joué une carte HIT sur la famille de Tisha, et il a obtenu un 6 au dé. Le Boss de Tisha et la carte « Kid » ont tous les deux un 6 (dé) sur leur carte, ce qui correspond au 6 qu'a obtenu Danny au dé. On tourne le Boss de Tisha (il ne peut pas être défaussé) et « The Kid » est défaussé. Cependant ces deux cartes possèdent une RETALIATION automatique, donc Tisha lance*

*un dé de RETALIATION pour son Boss et pour « The Kid » contre tout le monde (Danny) Elle obtient un 2 et un 3. La Famille de Danny c'est son BOSS, « Doc » et « Mister Wu ». « Doc » et « Mister Wu » ont tous les deux un dé 2 sur leur carte. Les deux sont défaussés, laissant Danny tout seul dans sa Famille !*

## **CARTES RACKET**

On joue une carte RACKET à la place des autres types de cartes mentionnés auparavant, pour débiter un RACKET ROUND.

Tout le monde peut participer au RACKET ROUND en jouant des cartes MUG ou RACKET ROUND.

Un joueur peut choisir de ne pas participer, mais il doit le faire avant que des cartes aient été jouées. Il ne lancera pas le dé HIT, et les lancés HIT n'affecteront pas sa Famille pendant le RACKET ROUND.

Si Seule la personne qui a joué la carte RACKET prend part au RACKET ROUND, ce joueur remporte automatiquement ce RACKET !

Les joueurs peuvent participer à cette manche, même s'ils n'ont personne pour contrôler ce RACKET. (Mais ils doivent avoir au moins 1 MUG qui peut participer au RACKET ROUND). S'ils gagnent, le RACKET EST défaussé !

P2

## **CARTE RACKET ROUND**

Ces cartes sont jouées exclusivement pendant le RACKET ROUND. Elles modifient les FP et elles affectent les Familles pendant le RACKET ROUND. Chaque carte possède une explication de ses effets.

## **LE RACKET ROUND**

Pendant le RACKET ROUND, à votre tour, vous pouvez réaliser une des actions suivantes :

Jouer un MUG sur votre Famille

ou

Jouer une carte RACKET ROUND

La personne qui a joué la carte RACKET commence, ensuite, dans le sens horaire, chaque joueur, qui participe à la manche, joue une carte à la fois jusqu'à ce que tout le monde ait joué autant de cartes qu'il le souhaitait.

La dernière carte RACKET ROUND jouée est prioritaire.

*Exemple : Danny joue YELLA sur le Boss de Seth, Seth joue ensuite UNTOUCHABLE, rendant l'action de la carte de Danny nulle.*

*Ensuite tous les joueurs qui participent à la manche lancent un dé HIT blanc.*

*EN respectant le tour de jeu, et en commençant par le joueur qui a initié le RACKET, on vérifie toutes les cartes MUG, pour voir qui a été « trucidé » (défaussé ou tourné) lors de l'affrontement.*

Si des cartes RETALIATION ont été activées par le jet du dé HIT, ces joueurs vont pouvoir lancer leur dé rouge RETALIATION. (On utilise un dé rouge pour différencier ce lancer, du lancer du dé HIT, étant donné que celui-ci n'est pas ajouté à la valeur de vos FP ).

Dès que tous les MUGS touchés ont été défaussés ou tournés, chaque joueur ajoute le résultat de

son dé HIT au total de leur FP restant (en y ajoutant tous les modificateurs des cartes RACKET ROUND en jeu).

La Famille avec le total de FP le plus élevé remporte la carte RACKET et la place sous un MUG qui peut la contrôler.

S'il y a égalité pour le total des FP le plus élevé, on défausse la carte RACKET.

*Exemple : Danny a en main une carte RACKET « VICE ». Il commence un RACKET ROUND en plaçant la carte RACKET entre lui et son/ses adversaires.*

*Tisha a son Boss (A, 3FP) et « Yeah » (P/B, 2FP). Pour ce RACKET ROUND VICE, elle a 3FP (seul son Boss peut y prendre part), Danny, lui, a juste son Boss (A, 3FP).*

*Danny a joué la carte RACKET ROUND « Fear » sur Tisha. Tisha joue « Pet Judge », redirigeant ainsi l'effet de la carte « Fear » sur Danny. Aucune autre carte n'a été jouée.*

*Chacun lance le dé HIT. Danny obtient un 3 et Tisha un 6. Le Boss de Danny est tourné, le laissant donc avec un total final de FP de -2FP (jet de dé 3-5 « Fear » + 0 Boss tourné = -2FP).*

*Tisha a 9FP (Jet de dé 6 + 3 Boss), elle remporte le RACKET ! (Si Danny l'avait emporté, il aurait pu placer le RACKET sous le contrôle de son Boss tourné).*

### **ICONES DE DÉ SUR LES CARTES MUG PENDANT LES RACKET ROUNDS**

Si un MUG a un dé « qui tourne » sur sa carte et que deux joueurs ont obtenu le même jet de dé, blanc ou rouge, ce MUG est défaussé.

*Exemple : Seth a THE STRAW BOSS (Dé 2) en jeu. Danny et Tisha ont tous les deux obtenus un 2 sur leur dé. Le premier 2 retourne THE STRAW BOSS, le deuxième 2 le défausse.*

Les cartes RACKET qu'on contrôle ont différents types de bonus écrits dessus. Le propriétaire de ce Racket a la possibilité d'utiliser ces bonus pendant son tour.

**COMBO** : A n'importe quel moment où le propriétaire de ce RACKET, prend part à un RACKET ROUND (dans les Rackets listés sur la carte), il gagne un bonus sur ses FP total.

**EXTRA** : un bonus automatique lorsque la situation inscrite sur la carte se produit.

**OPTION** : Au lieu de piocher une carte, le propriétaire de cette carte peut utiliser l'action inscrite sur la carte RACKET.

### **TAKEOVER**

Un TAKEOVER (une prise de pouvoir) se joue de la même manière qu'un RACKET ROUND, sauf que cela concerne juste la Famille qui contrôle le RACKET et celle qui veut en prendre le contrôle. Ils ne peuvent pas jouer de cartes, mais les autres familles peuvent jouer des cartes RACKET ROUND pour créer le bazar. Les jets de dé HIT n'affecteront que les 2 Familles qui participent au TAKEOVER. Si le TAKEOVER échoue, le RACKET reste la propriété de la Famille qui le possédait.

Un TAKEOVER réussi, signifie que la partie peut être gagnée.

Les TAKEOVERS ne sont pas autorisés dans une partie à 2 joueurs.

### **STYLE DE JEU KING OF CRIME**

Considérez que chaque carte jouée contre vous est un affront fait à vous et à l'honneur de toute votre Famille. Vous, vous essayez juste de gagner votre vie et ceux qui essaient de vous en empêcher, mériteront ce qui leur arrivera.

A KING OF CRIME ce ne sont pas les affaires... c'est personnel !!!

Amusez vous bien !

## REMERCIEMENTS

Remerciements particuliers aux testeurs, à ceux qui m'ont conseillé et aux soutiens du DEVELOPER SET supporters, sans eux, vous ne joueriez pas à ce jeu. Ma compagne, Tisha, Dante l'héritier, JD les muscles, Seth, les cerveaux et Judie, celle qui détient la carte Représailles, merci Maman !

Les testeurs de The MASS MEDIA , les testeurs de The PAPAYA, et dans le désordre, **the KoC DEVELOPMENT TEAM:** Steve Wood, Clara Sturak, Mike Hogan, Mike Moe, John Idlor, Ben Vesco, Brian MacDonald, Dave Woodrun, Niclas Andersson, Scott Ivers, Doris Beard, Miles Matton, Richard Fuss, Mark Montgomery, Matt Forbeck, Dale M Skinner, Cindy Taylor, Karl Altsteatter, Brady Lang, Gerimi Burleigh, Jamie Gambell, Jesse Toves, Donna Letterese, Nathan Miller, Tamara Harder, Clyde Graham, Phil Wardlow, Kurt Storm, Liza Lang, Mike Steward, Chris Richardson, Kat (Kathryn Parsons), David Ellingwood, David Fedor, Mike Kennedy, Tony Rowe, John Owens, Scott Hurt, John Greisz, Storm Holloway, Jason Wysocki, Scott Meyers, Chris Waterman, Chris Chandler, Andrea Woetzold, David Morgans, Antny Constantino, Joel Kovacks, Leah Watts, Diana Ruiz, Kevin Schantz, Martin Sheaffer, Sebastian Kadlecik, Dave Mank, John Kammer, Guy Caley, Phil Fry, James Fogarty, Robert Hayes, Chuck and Travis (Game Empire), Clyde (The Last Grenadier), John Kovalic, The Purple Pawn, Shannon (RPG.NET), Mike Collins, Derak Morrell (Never Peak Games) Stephen Buonocore (Stronghold Games) Mike Nickeloff/Frank Bustamante (Third World Games), Karl White, William Chen, Larry Davidson, Dennis Morin et si j'ai oublié quelqu'un je suis sûr que vous me le ferez savoir.

Traduction Française : Stéphane Athimon, Natacha Athimon-constant

UN GRAND MERCI A TOUS LES MAGASINS, GROUPES/CLUBS DE JEUX ? ET LES CONVENTIONS QUI NOUS ONT PERMIS DE MONTRER NOTRE JEU AU PUBLIC !

Toutes les remarques et les commentaires sont les bienvenus sur la page FACEBOOK du jeu KING OF CRIME. S'il vous plait « like us » et rester dans le coin pour être informé des mises à jour.

## EXEMPLE DU JEU D'UN JOUEUR

**Ligne RACKET :** les RACKETS sont placés au dessus des MUGS qui les contrôlent.

**Ligne CONTROL :** MUGS qui contrôlent / participent à des RACKET ROUND spécifiques.

**Ligne NON-CONTROL :** MUGS qui participent à tous les RACKET ROUNDS.

Les Cartes Familles qui ont pour cible des MUGS particuliers sont placées sous ce MUG.

Merci à Dennis Morin, Chris Richardson pour les faces à faces !