Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Alexis RIGHETTI
GANGS CITY
REGLES DU JEU
Stratégie et bluff au coeur de la mafia
DIPTIC

Gangs City !

T'as bien dit Gangs City ?

Soit t'as commis un dérapage incontrôlé de la glotte et il te reste suffisamment de bon sens : tricotes efficacement des pinceaux pour mettre une distance appréciable entre cette ville et ta viande qui augure déjà le faisandé : on t'y reverra plus.

Soit t'es un désespéré de la vie et il te reste même plus assez de fonds pour recharger ton révolver ou acheter une corde efficace : on se charge du reste.

Dernier cas, t'es un requin de la trempe de ceux qui tournent dans ces eaux troubles. Alors, tu vas t'y plaire !

Mais te fais pas d'illusion : t'as beau être un cador, te faudra les épaules... Les petits marlous de base sont pas longtemps étanches aux balles.

Faut de l'ambition.

Le noyautage des administrations, ça commence à payer, mais il faut sentir dans quel sens va la marée.

Les meilleurs crabes sont dans le haut du panier : gérant de trafics, chefs de gang, camarilla...

Ca commence à poser.

Mais n'oublie jamais que le Grand Pêcheur, celui qui tire tout le filet, c'est l'Parrain.

Ca t'fais rêver hein ?

En attendant : range ta moralité et boutonne ton gilet, ça t'évitera les courants d'air...

SOMMAIRE

1 - BUT DU JEU 3
2 - LE MATERIEL 4
3 - INSTALLATION 6
4 - PLACEMENT DES PERSONNAGES 7
5 - TRAFICS 10
6 - RESOLUTION DES ACTIONS 13
7 - FIN DE TOUR 16

TOUR DE JEU

1 PLACEMENTS
1. désignation du premier joueur
2. placements à tour de rôle

2 TRAFICS
1. mise des jetons de stock
2. révélation des personnages
3. placement des jetons de gang sur l'entrepôt
4. désignation des gérants de trafics

3 ACTIONS
1. fusillades
2. recrutements

4 FIN DE TOUR
1. révélation et placement du (ou des) nouveau(x) lieu(x)
2. marque des scores

1 BUT DU JEU

Il y a 2 moyens de gagner des points de victoire : contrôler des trafics et posséder un quartier.

1-1 CONTRÔLER DES TRAFICS

Chaque joueur marque le nombre de points de victoire correspondant aux trafics qu'il contrôle à la fin du tour. Plus un joueur reste leader d'un trafic longtemps, plus le nombre de points est élevé *(voir Chapitre 5.4 : Désignation des leaders de trafics)*.

	DROGUE	ARMES	PROSTITUTION	ALCOOL	TABAC
POINTS DE VICTOIRE	3 à 5	2 à 4	2 à 4	1 à 3	1 à 3

1-2 POSSÉDER UN QUARTIER

On dit qu'on joueur possède un quartier lorsqu'il contrôle au moins 2 lieux mitoyens (qui se touchent par au moins un côté). Dans ce cas, le joueur marque un nombre de points de victoire égal au nombre total de lieux composant son quartier moins 1.

Si un joueur possède plusieurs quartiers, il ne marque de points que pour le plus grand.

Exemple de quartier

Dans l'exemple ci-contre, on note que **le joueur vert** *possède un quartier de 3 lieux, composé du tripot, du cabaret et de la boîte de nuit. Le Ghetto, en haut à droite, ne fait pas partie de son quartier. Il marquera alors 2 points de victoire (3 lieux moins 1).*

En revanche, **le joueur violet** *possède un seul lieu, le marchand d'armes, ce qui ne lui rapporte aucun point.*

1-3 DÉCOMPTE DES POINTS

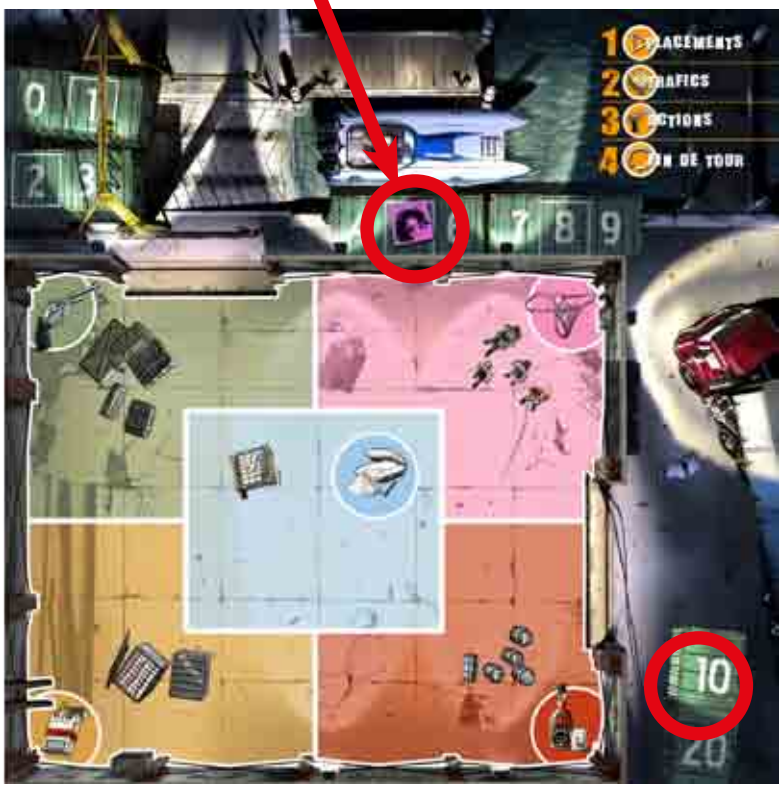
A la fin de chaque tour, on compte les points de victoire pour chaque joueur (points issus du contrôle des trafics + points provenant des quartiers) en les cumulant aux points gagnés le tour précédent. On inscrit ces points en plaçant un marqueur de gang à sa couleur sur la piste de score du plateau. Quand on dépasse 10 ou 20, on laisse pour mémoire un marqueur supplémentaire sur la case "10" ou "20".

Le premier joueur arrivé au nombre de points de victoire spécifié dans le tableau ci-dessous remporte la partie.

	3 JOUEURS	4 JOUEURS	5 JOUEURS	6 JOUEURS
points de victoire à atteindre pour remporter la partie	26	22	18	14

Exemple de marque des scores

La piste de score est composée des chiffres peints sur les conteneurs. Ici, **le joueur violet** *a un score de 5 points. S'il avait 15 points, il aurait aussi placé un marqueur dans la case "10".*



2 LE MATERIEL

1. 1 plateau de jeu
2. 15 tuiles de lieux hexagonales
3. 55 tuiles de personnages, constituées de :
   - 8 petites frappes
   - 11 conducteurs
   - 10 bodyguards
   - 5 flics
   - 4 dealers
   - 4 macs
   - 3 tueuses à gages
   - 10 mercenaires
4. 6 tuiles "règlement de compte"
5. 6 ensembles de 23 jetons "Gangs"
   (chaque ensemble comprend 22 jetons de couleur + un jeton de chef)
6. 60 jetons "de stock" (12 pour chaque trafic)
7. 5 marqueurs de "gérant de trafic"

3 fiches d'aide de jeu
et de détail des
mercenaires

2.2 LES TUILES DE PERSONNAGES

Il existe 2 types de personnages : les personnages "génériques", qui sont présents en plusieurs exemplaires, et les personnages "spécifiques", qui sont uniques et ont chacun une habilité particulière (on les appelle les "mercenaires" ; ils sont détaillés dans les fiches annexes à la règle du jeu). Les personnages génériques sont constitués par des tuiles, où figurent les informations suivantes :

Actions possibles

Selon le positionnement de la tuile sur le plateau, le personnage réalise une action d'attaque ou de défense (côté rouge) ou un recrutement (côté vert).

La valeur à côté de chaque symbole indique la puissance du personnage pour l'action.

Il est à noter que tous les personnages ne peuvent pas faire toutes les actions. Par exemple, une petite frappe ne peut pas recruter.

Capacités de gestion des trafics

Définit quels trafics peut gérer le personnage

Coût de recrutement

Spécifie la valeur minimale de recrutement qu'il faut atteindre pour enrôler le personnage

2.3 LES TUILES DE LIEUX

Les lieux de la ville sont constitués par des tuiles hexagonales sur lesquelles on trouve les informations suivantes :

Emplacement pour poser les tuiles des personnages disponibles au recrutement

Personnages à recruter sur le lieu
(ici, 2 bodyguards, 1 conducteur et 1 mercenaire)

Valeur d'initiative du lieu

Emplacement pour poser les tuiles des personnages qui gèrent les trafics du lieu

Trafics que l'on peut gérer sur le lieu
(ici, 1 trafic de drogue et 1 de prostitution)

A chaque fois qu'un nouveau lieu est dévoilé et ajouté à la ville, on place dessus face visible les tuiles des personnages qui y sont disponibles pour le recrutement. Lorsqu'il y a un symbole de mercenaire *(voir ci-contre)*, on pioche au hasard une tuile de mercenaire.

On dispose les personnages à recruter comme indiqué ci-contre, afin de laisser libre les informations du lieu et afin qu'on voit le coût de recrutement de chaque personnage.

Disposition des tuiles de personnages à recruter

*Dans cet exemple, sur le ghetto, il y a 2 dealers, une petite frappe et un mercenaire à recruter. On tire au sort l'un des mercenaires et on dispose ensuite les tuile de tous ces personnages comme ci-contre, de telle sorte à laisser visible leur coût de recrutement **(1)***

3 INSTALLATION

3.1 CONSTITUTION DES GANGS DE DÉPART

Chaque joueur choisit une couleur de gang. Il prend alors :

- le set de jetons de couleur de gang correspondant (avec le jeton du chef)
- son gang de départ, constitué d'une petite frappe, d'un bodyguard et d'un conducteur
- une tuile règlement de compte

3.2 PLACEMENT DU PLATEAU, DES JETONS ET TUILES

- Le plateau est installé sur un côté de la table. Chaque joueur place un de ses jetons de couleur sur la case "0" de la piste de score.
- Les tuiles de personnages génériques sont placées à côté du plateau, face découverte, triées par types de personnages.
- Les tuiles de mercenaires sont mélangées et placés en une pile face cachée.
- Les jetons de stock et les marqueurs de leaders de trafic sont placés à côté du plateau.

3.3 MISE EN PLACE DE LA VILLE INITIALE

1) On mélange les 15 tuiles de lieux. Puis on place les tuiles face cachée en une pile, au centre de la table ce qui constitue le "centre-ville". Pour une partie à 5 ou 6 joueurs, on scinde cette pile en deux (de taille à peu près égale), et on place ces deux pioches côte à côte.

2) On pioche un lieu de la pile et on le place arbitrairement sur l'un des côtés du centre-ville.

3) Ensuite, chaque joueur à tour de rôle (peu importe l'ordre) pioche une tuile de la pile (dans le cas où il y a 2 piles, on pioche alternativement sur une pile puis l'autre). Toutes les tuiles sont dévoilées : celui qui a le lieu avec la valeur d'initiative la plus faible place sa tuile en premier, puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. Les joueurs placent leur tuile à tour de rôle, comme ils le souhaitent tant qu'ils respectent les 2 contraintes suivantes :

- Le lieu doit forcément en toucher au moins un autre par 1 côté (la pioche est considérée comme un lieu).
- Il est interdit d'entourer complètement un lieu lors de cette mise en place initiale.

Lorsque tous les joueurs ont placé un lieu, la ville de départ est prête. On laisse la (ou les) pile(s) de lieux face cachée en place.

4) Sur chaque lieu ainsi dévoilé, on met en place les tuiles de personnages à recruter, comme expliqué au ***Chapitre 2.3 :*** *Les tuiles de lieux*.

Nota : tous les lieux placés au départ sont neutres ; ils n'appartiennent à personne.

Exemples de placement d'une ville de départ

Exemple de ville de départ pour 5 joueurs *(car on a placé 5 lieux + 1)*

2 piles *de lieux à piocher (pour 5 ou 6 joueurs)*

Exemple de ville de départ pour 3 joueurs *(car on a placé 3 lieux + 1)*

Une pile *de lieux à piocher (pour 3 ou 4 joueurs)*

4 PLACEMENT DES PERSONNAGES

4.1 DÉSIGNATION DU PREMIER JOUEUR

Le joueur qui contrôle le lieu ayant la valeur d'initiative la plus faible choisit quel joueur commence. Ensuite, on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

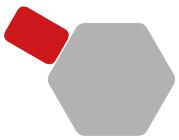
Pour le premier tour de jeu, c'est le joueur ayant initialement pioché le lieu d'initiative la plus faible qui commence *(voir Chapitre 3.3 : Mise en place de la ville initiale).*

4.2 DÉROULEMENT DU PLACEMENT

Lors de cette phase, chaque joueur doit placer tous ses personnages face cachée sur la ville, avec dessus un jeton de gang à sa couleur en évidence.

Pour ce faire, le premier joueur place un seul de ses personnages sur la ville. Puis c'est au tour du second joueur d'en placer un, et ainsi de suite. On effectue ainsi des tours de table jusqu'à ce que tous les personnages de tous les gangs soient placés.

Il existe 3 types de placements :



Les placements sur les côtés des lieux : ils permettent d'effectuer une action d'attaque, de recrutement, ou de défense. Ici, l'orientation de la tuile de personnage (qui est placée face cachée) définira secrètement l'action effectuée.

Les placements sur les lieux (possible uniquement si le joueur possède le lieu) : ils permettent de gérer le ou les trafics du lieu.

Les placements sur le centre-ville : tous les joueurs peuvent placer des personnages sur le centre-ville (la pioche) pour s'emparer du premier lieu non dévoilé de la pile. L'action est alors obligatoirement une attaque.

Il existe 4 types d'action :

ATTAQUE

Permet à un gang de tenter de s'emparer d'un lieu neutre ou déjà possédé par un joueur.

DÉFENSE

Permet à un gang de défendre un lieu qu'il possède contre les attaques d'autres gangs. Un lieu non défendu sera obligatoirement pris si quelqu'un l'attaque.

RECRUTEMENT

Permet de recruter un personnage disponible sur le lieu.

GESTION DES TRAFICS

Un personnage peut gérer un ou plusieurs trafics d'un lieu s'il est lui-même compétent dans ces trafics (c'est-à-dire s'il possède le dessin du trafic sur sa tuile). Cela permettra au joueur de contrôler un trafic, ou à minima de gagner des jetons de stock.

4.3 PLACEMENTS SUR LES CÔTÉS DES LIEUX

Les personnages peuvent donc être placés sur les côtés libres des tuiles de lieu. Selon l'orientation de sa tuile, un personnage peut effectuer les actions : attaque / défense ou recrutement. Le côté de la tuile du personnage en contact avec le lieu définit quelle action sera réalisée. Le côté rouge désigne l'action de "combat". Cette action sera une attaque sur un lieu adverse et une défense sur un lieu que l'on possède. Le côté vert désigne un recrutement.

Par exemple, sur la figure 1 ci-contre, le flic effectue une action d'attaque sur le cabaret, alors que le bodyguard recrute sur le casino.

Lorsqu'un joueur a placé l'un de ses personnages sur la bordure d'une tuile de lieu, aucun autre joueur ne peut amener de personnage sur ce côté ; les adversaires devront donc se positionner sur les autres bordures du lieu s'il y en a encore de libres. De plus, une fois placé sur un côté de lieu, un personnage prend toute la place qui serait théoriquement occupée par une tuile de lieu placée sur ce côté.

Par exemple, dans la figure 1, plus aucun autre personnage ne peut venir se placer sur un côté de lieu appartenant à la zone grisée hachurée 1 car elle est déjà occupée par le flic. On note que ce placement est stratégique pour le joueur vert, car possédant la boîte de nuit (voir son jeton vert 2), il empêche alors les autres joueurs de venir sur ce lieu.

Il est en revanche possible pour un joueur d'empiler des personnages les uns sur les autres, à condition qu'ils réalisent la même action *(voir figure 2)*.

Rien n'empêche un joueur de mettre plusieurs personnages réalisant la même action (ou des actions différentes) sur plusieurs côtés d'un même lieu *(voir figure 2)*.

Figure 1

4.4 PLACEMENTS SUR LES LIEUX

Un joueur peut placer un ou plusieurs personnages sur un lieu s'il possède ce lieu et s'il souhaite effectuer l'action "gérer les trafics du lieu".

Dans ce cas, aucune orientation de tuile n'est définie. On ne peut placer en gestion que des personnages qui peuvent effectivement gérer un ou plusieurs trafics du lieu. Par exemple, si le lieu possède un pictrogramme de trafic d'armes et de drogue, on ne peut placer en gestion qu'un personnage capable au moins de gérer les armes ou la drogue, c'est-à-dire qui possède également au moins l'un de ces pictogrammes sur sa tuile. Concernant les mercenaires, puisqu'ils ne peuvent pas gérer de trafics, ils ne peuvent pas non plus être placés sur les lieux.

Figure 2

Dans cet exemple, on remarque que le joueur jaune attaque le bar par plusieurs côtés 1 et 2. Il a en outre "empilé" 2 personnages sur le côté 2.

Concernant le joueur vert on voit qu'il possède déjà le lieu, ce qui explique qu'il a pu mettre dessus le bodyguard 3. Il a également placé un dealer en défense 4. Enfin, il effectue un recrutement avec son mac 5.

4.5 PLACEMENT SUR LE CENTRE-VILLE

Lors de ses placements, un joueur peut choisir de mettre des personnages sur le centre-ville (la pile de tuile de lieux face cachée, au milieu du plateau) afin de s'emparer du premier lieu en haut de la pile. L'action est obligatoirement une attaque. Dans le cas de 2 piles (5 ou 6 joueurs), on peut se placer sur l'une ou l'autre et 2 nouveaux lieux pourront donc potentiellement être récupérés.

Si plusieurs joueurs se placent sur une pile, il se déroule donc obligatoirement une fusillade, qui sera résolue normalement *(voir **Chapitre 6.1** : Les fusillades)* à l'exception du fait qu'une tuile règlement de compte sera obligatoirement considérée comme étant placée en tant que "gros calibre" *(voir **Chapitre 4.7** : Les tuiles règlement de comptes).*

Le joueur gagnant de la fusillade récupère alors la première tuile de la pile tout en la gardant face cachée. Elle sera révélée et placée lors de la fin du tour de jeu *(voir **Chapitre 7.1** : Ouverture d'un nouveau lieu)*

4.6 LE CHEF DE GANG

Lors de ses placements, un joueur doit choisir l'un de ses personnages comme chef de gang. Pour l'indiquer, il y place le jeton de couleur de chef au lieu du jeton standard (le jeton du chef est le plus grand). Le chef de gang peut changer à chaque tour.

Par contre, le joueur choisit son chef pendant le placement ; il n'a pas le droit de rajouter ultérieurement le marqueur de chef sur un personnage déjà placé. En cas d'oubli, il n'aura pas de chef pour le tour.

Un chef de gang donne un bonus de +1 à tous les personnages de son gang qui effectuent la même action que lui sur le lieu (attaque, défense ou recrutement). Si le chef de gang gère un trafic, cela n'apporte aucun avantage. Pour plus de précisions, voir les chapitres suivants qui détaillent la résolution des actions.

*Sur la figure 2 page précédente, on voit que **le joueur jaune** a choisi sa tueuse à gage comme chef de gang ❶. Sur cet exemple, elle donnera donc un bonus de +1 à elle-même ainsi qu'aux autres personnages attaquants du gang, soit le flic et la petite frappe ❷.*

4.7 LES TUILES RÉGLEMENT DE COMPTE

Lors du placement, chaque joueur peut ajouter sa tuile règlement de compte pour accompagner un ou plusieurs personnages qui font une action d'attaque ou de défense. Cette tuile est placée exactement comme celle d'un personnage, face cachée, avec un jeton à la couleur du joueur, à n'importe quel moment du placement. Aucun joueur adverse ne doit savoir qu'il s'agit d'une tuile règlement de compte.

Si le côté de la tuile orienté vers le lieu est le côté rouge ("gros calibre") le joueur tuera un personnage adverse. Si c'est le côté bleu ("gilet pare-balle"), il sera protégé contre les tuiles règlement de compte adverses *(voir **Chapitre 6.1** : Fusillades).*

Il est interdit de placer cette tuile toute seule sur un côté de lieu ou sur un lieu. De même, cette tuile ne peut pas accompagner un personnage en recrutement.

Par contre, même si le côté "gros calibre" désigne une attaque sur un gang adverse et le côté "gilet pare-balle" désigne une défense par rapport aux autres gangs, un gang en défense peut très bien recevoir cette tuile orientée "gros calibre" et inversement.

Exemple de placement d'une tuile règlement de compte

Il peut arriver qu'un joueur fasse une erreur de placement de sa tuile règlement de compte et qu'on ne s'en rende compte qu'à la révélation des tuiles (placement d'une tuile seule sur un côté de lieu, placement d'une tuile sur un lieu ou placement d'une tuile sur un personnage en recrutement). En ce cas, on applique les règles du tableau ci-dessous :

	Première fois que le joueur fait cette erreur	***Le joueur a déjà fait cette erreur***
Le joueur a des personnages en combat sur le lieu concerné	*On compte la tuile pour les personnages en combat, comme si de rien n'était.*	*On retire la tuile avant la résolution des fusillades. Elle ne sera pas prise en compte.*
Le joueur n'a aucun personnage en combat sur le lieu concerné	*On retire la tuile, sans incidence.*	*Le joueur perd un point de victoire.*

A l'issue des placements, les personnages doivent demeurer face cachée sur la ville.

5 TRAFICS

5.1 ECOULEMENT DES STOCKS

Avant la gestion des trafics à proprement parler, chaque joueur peut décider d'écouler des jetons de stock qu'il a récupérées lors de ses trafics des tours précédents *(voir Chapitre 5.5 : Récupération des jetons de stock)*. L'écoulement de ces stocks se fait sous forme d'une mise secrète : chaque joueur prend en main de manière cachée le nombre voulu de jetons (ou aucun) et tout le monde révèle simultanément ce qu'il a misé. Les jetons de stock ainsi misés par un joueur s'ajouteront au nombre de pictogrammes de trafic que le joueur gère ce tour. Par contre, tout jeton misé sera par la suite défaussé.

Chaque joueur place alors les jetons de stock qu'il a misés en piles sur les emplacements correspondants de l'entrepôt dessiné sur le plateau de jeu (les armes dans le secteur "arme", la drogue dans le secteur "drogue" etc…). Pour se souvenir que ce sont ses jetons, il ajoute dessus un marqueur de gang à sa couleur.

Figure 3

Exemple d'écoulement des stocks

On voit en 1 le résultat des mises secrètes des joueurs bleu et rouge. Les jetons de stock sont alors placés sur l'entrepôt du plateau de jeu en pile avec un jeton de couleur, comme montré en 2.

5.2 RÉVÉLATION DES PERSONNAGES

Une fois ces mises effectuées, tous les personnages du plateau de jeu sont dévoilés. On retourne leurs tuiles en faisant attention à conserver leur orientation et à garder dessus les marqueurs de couleur de gang et de chef.

5.3 GESTION DES TRAFICS DE LA VILLE

Lors de la phase de trafic, seuls nous intéressent les personnages placés SUR les lieux, c'est-à-dire gérant les trafics d'un lieu. Un personnage sur un lieu est obligé de gérer tous les trafics qu'il est en mesure de gérer. On peut mettre en gestion plusieurs personnages afin que combinés, ils gèrent plusieurs ou tous les trafics du lieu. En revanche, un même symbole trafic ne peut pas être géré plusieurs fois.

Pour chaque correspondance entre les symboles de trafics d'un personnage et les trafics présents sur le lieu, on place un jeton gang à la couleur du joueur sur la zone de l'entrepôt correspondante. Par exemple, si un personnage peut gérer 1 drogue et qu'il y a 2 symboles drogue sur le lieu, il place un jeton dans l'emplacement drogue de l'entrepôt.

Dès qu'un personnage en gestion a été ainsi comptabilisé, il est retiré de la ville et réintègre la main du joueur.

Figure 4

Exemple de gestion de trafics

On poursuit l'exemple de gestion commencé au chapitre 5.1 (figure 3) en reprenant les mises de stock. A ces mises de stock, on ajoute maintenant la gestion des trafics de la ville.

Sur cet exemple, 3 joueurs gèrent des lieux. **Le joueur bleu** (1)*, gère le trafic d'armes du quartier huppé (son flic pouvant gérer tous les trafics). Il place donc un jeton gang à sa couleur dans l'espace "arme" de l'entrepôt* (4).

Le joueur violet (2) *a un dealer et une petite frappe dans le ghetto. A eux deux, ces personnages permettent de gérer les 3 trafics du lieu (les deux drogues et l'arme). On note que les personnages cumulent 3 pictogrammes de drogue sur leurs tuiles mais étant donné qu'il n'y a que 2 trafics de drogue sur le lieu, ils ne gèrent que 2 drogues.* **Le joueur violet** *place alors 3 jetons à sa couleur sur l'entrepôt : 2 dans l'espace "drogue" et un dans l'espace "arme"* (5).

Enfin, **le joueur rouge** (3) *gère les trafics de la prison, sur laquelle se trouvent deux trafics de tabac. Cela dit, le conducteur n'ayant qu'un seul pictogramme de tabac, il ne gère qu'un seul de ces deux trafics et place un jeton à sa couleur dans l'espace "tabac" de l'entrepôt* (6).

5.4 DÉSIGNATION DES LEADERS DE TRAFICS

On regarde qui va contrôler les trafics au final. Pour chaque trafic, on compte dans l'entrepôt qui est majoritaire. Il suffit alors de compter, pour un trafic donné, quel joueur possède le plus de jetons dans l'entrepôt. Les jetons correspondant aux trafics gérés ce tour ou aux stocks écoulés valent tous "1". Par contre, il ne faut pas oublier de retirer du décompte le jeton de couleur de gang marquant le propriétaire d'éventuels jetons de stock. *(Voir figure 5)*

Le joueur qui totalise le plus de points pour un trafic le contrôle ce tour-ci. **En cas d'égalité, personne ne contrôle le trafic.**

Quand un joueur gagne un trafic, il prend le "marqueur de gérant" correspondant. Chaque marqueur possède 3 cases avec 3 numéros différents. Un joueur qui vient d'obtenir le contrôle d'un trafic qu'il n'avait pas à ce tour pose le marqueur devant lui et y place un marqueur à sa couleur dans la case de plus petit numéro, à gauche.

UTILISATION DU MARQUEUR DE GÉRANT DE TRAFIC

Les points de victoire (de 1 à 3) correspondent au trafic d'alcool. Au 1er tour, le joueur marque 1 PV à la fin du tour, puis 2 PV au 2ème tour où il possèdera le trafic, puis 3 s'il le possède depuis 3 tours ou plus.

Si le joueur contrôlait déjà le trafic et qu'il le conserve ce tour, il déplace son jeton de couleur sur la case de droite, incrémentée de 1. Ainsi, le tour suivant, le joueur marquera 1 point de victoire supplémentaire, car il aura assis son autorité. Arrivé au nombre de points maximum (+2 par rapport au nombre de points de base), le marqueur sera laissé ainsi. Si le joueur se fait prendre son trafic par un autre alors qu'il est déjà à +1 ou +2, le nouveau possesseur revient au niveau le plus bas.

Attention : un joueur ne peut pas conserver un trafic s'il n'a pas au moins géré dans le tour un pictogramme de ce trafic ou bien misé un jeton de stock *(Voir chapitre suivant)*.

5.5 RÉCUPÉRATION DE JETONS DE STOCK POUR LES JOUEURS N'AYANT PAS REMPORTÉ DE TRAFIC

Tous les joueurs qui ont géré des trafics sur la ville mais qui au bout du compte n'ont pas remporté le contrôle de ces trafics, récupèrent autant de jetons de stock que de pictogrammes qu'ils ont gérés ce tour. Par exemple, un joueur qui a géré 2 alcools mais qui n'a pas pris le contrôle de ce trafic va prendre 2 jetons de stock d'alcool. Les joueurs qui ont été à égalité pour la prise d'un trafic récupèrent également des jetons de stock pour les pictogrammes qu'ils ont gérés.

Par contre, en aucun cas un joueur qui a remporté un trafic ne gagne de jetons de stocks de ce trafic (même s'il a géré plus de trafics qu'il lui en aurait fallu pour être majoritaire). Les jetons de stock misés dans le tour, quant à eux, ne rapportent évidemment pas de nouveaux jetons. *(Voir figure 5)*

Figure 5

Exemple de désignation des leaders et de récupération des jetons de stock

Poursuivons l'exemple du chapitre 5.3 (figure 4). On compte la valeur de chaque joueur pour chaque trafic. Un jeton de stock vaut 1, un jeton de gestion durant le tour vaut 1 également.

Trafic d'armes 1 :

On compte : 2 points pour **le joueur bleu** *(1 stock, 1 gestion) / 1 point pour* **le joueur violet** *(1 gestion).*

Le joueur bleu *devient leader du trafic d'armes. Il défausse son jeton de stock et récupère le marqueur 3D correspondant.*

Le joueur violet *récupère un jeton de stock pour son trafic géré. Il pourra l'utiliser un tour ultérieur.*

Trafic de tabac 2 :

2 points pour **le joueur rouge** *(1 stock, 1 gestion) / 2 points pour* **le joueur bleu** *(2 stocks).*

Le joueur bleu *et* **le joueur rouge** *sont à égalité. Aucun ne remporte le trafic. Tous les jetons d stock sont défaussés. Par contre,* **le joueur rouge** *récupère un nouveau jeton de stock pour le trafic qu'il a géré ce tour.*

Trafic de drogue 3 :

Le joueur violet *est le seul présent (2 gestions).*

Il s'empare du trafic de drogue. Il ne gagne pas de jeton de stock.

6 RÉSOLUTION DES ACTIONS

On va maintenant gérer la résolution des autres actions (luttes d'influence et recrutements). Cette résolution se déroule lieu par lieu, comme le souhaitent les joueurs. Cet ordre a très peu d'influence sur le jeu ; néanmoins, en cas de conflit, c'est le premier joueur qui spécifie l'ordre de résolution des actions.
Cela dit, pour chaque lieu, une fusillade doit être résolue AVANT les recrutements.

6.1 LES FUSILLADES

Une fusillade se produit lorsque plusieurs personnages de joueurs différents sont présents sur les côtés d'un même lieu avec l'ordre d'attaque ou / et de défense. La fusillade est obligatoire. On ne peut pas s'y soustraire une fois les personnages placés.

Pour résoudre le combat, on regarde en premier lieu si des tuiles "règlement de compte" qui ont été placées sur le lieu, orientée du côté "gros calibre" (côté rouge). Dans ce cas, le joueur possesseur de la tuile peut tuer n'importe quel personnage adverse effectuant une action de combat (attaque ou défense) sur le lieu. Il est donc impossible de tuer un personnage en recrutement. S'il y a plusieurs joueurs dans la fusillade, il tue un seul personnage de son choix parmi l'ensemble des personnages adverses. Un personnage tué est définitivement retiré de la partie et ne comptera pas pour la résolution de la lutte d'influence

En revanche, il est interdit de tuer tout personnage d'un joueur qui aurait placé sur le lieu sa tuile règlement de compte du côté "gilet pare-balle" (côté bleu), et ce même si certains des personnages de ce joueur se trouvent sur un autre côté du lieu que celui où est placées la tuile "gilet pare-balle".

Si plusieurs tuiles règlement de compte sont présentes, les pertes sont considérées simultanées. Si un chef de gang est assassiné *(voir Chapitre 4.6 : Le chef de gang)*, le bonus de +1 appliqué aux autres personnages est perdu.

Nota : dans le cas des combats sur le centre ville *(voir Chapitre 4.5: Placement sur le centre-ville)*, toute tuile "règlement de compte" est considérée obligatoirement en tant que "gros calibre"

Figure 6

Exemple de règlement de compte

Voici ce que l'on obtient comme cas de figure après révélation des tuiles. Le joueur violet attaque le tripot du joueur vert. Celui-ci, par contre a mis un dealer en défense avec une carte règlement de compte, côté "gros calibre" (1). Il a aussi un mac en recrutement (2) mais celui-ci ne participe pas au règlement de compte.

Le joueur violet n'a pas mis de carte règlement de compte côté "gilet pare-balles", ce qui l'aurait protégé du "gros calibre". Il subit donc une perte. Le joueur vert choisit de tuer la tueuse à gage, qui a une valeur de 7 en attaque, soit plus que le flic, même en comptant son bonus de chef (voir figure 7 ci-après). La tueuse à gage est retirée du jeu et ne comptera pas dans la fusillade.

Ensuite, pour chaque parti en présence, on calcule les points d'attaque pour le (ou les) attaquant(s) et les points de défense pour le propriétaire du lieu.

On additionne :

Puissance de chaque personnage impliqué : *valeur d'attaque ou de défense selon le cas de figure*	

Bonus du chef de Gang : *Si le chef de gang est présent il rajoute +1 à la valeur de tous les personnages de sa couleur s'affrontant sur le lieu (ce bonus s'applique au chef lui-même).*	

Figure 7

Le joueur qui obtient le plus haut résultat gagne le lieu et y place un jeton de gang à sa couleur. S'il ny a aucun défenseur, la valeur du lieu est nulle et il est pris automatiquement.

En cas d'égalité pour la prise du lieu, priorité dans l'ordre : au possesseur du lieu / au joueur qui a un chef de gang présent dans le combat / au premier joueur dans l'ordre du tour de jeu.

Après le combat, tous les personnages impliqués réintègrent la main de leur propriétaire.

Exemple de fusillade

Poursuivons l'exemple de la figure 6 ci-avant. On compte la valeur de force en présence pour chaque joueur :

Joueur vert :

Dealer : *4 (valeur en défense 1, car le lieu appartient au joueur vert)*

Mac : *0 (il est en recrutement et ne compte pas)*

Joueur violet 2 :

Flic : *4 (valeur d'attaque) +1 pour le chef = 5*

Petite frappe : *3 (valeur d'attaque) +1 pour le chef = 4*

Par conséquent, le joueur vert a 4 points de défense contre 9 points d'attaque pour le joueur violet. Le joueur vert perd donc son tripot. Le joueur violet place immédiatement un marqueur à sa couleur sur le lieu.

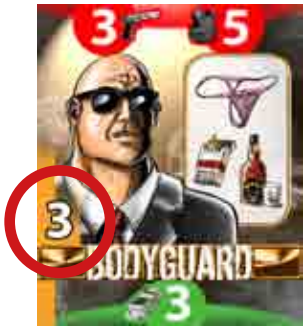
6.2 LES RECRUTEMENTS

Lors de la résolution des actions lieu par lieu, on résout les ordres des personnages qui sont en recrutement après les fusillades. **Chaque joueur ne peut recruter qu'un seul personnage par lieu dans le tour.** Pour chaque joueur en présence ayant une action de recrutement, on calcule sa valeur de recrutement :

Valeur de recrutement de chaque personnage impliqué	

+

Bonus du chef de Gang : *Si le chef de gang est présent il rajoute +1 à la valeur de tous les personnages de sa couleur recrutant sur le lieu (ce bonus s'applique au chef lui-même).*	



Pour pouvoir recruter un personnage, il faut que la somme des valeurs de recrutement personnages qui recrutent sur le lieu soit supérieure ou égale au coût du personnage souhaité *(voir ci-contre)*.

Sur chaque lieu, les joueurs recrutent alors dans l'ordre de leur valeur de recrutement : celui qui totalise le plus de points de recrutement commence et choisit donc le personnage qu'il récupère. En cas d'égalité, priorité dans l'ordre : au possesseur du lieu / au joueur qui a un chef de gang présent en recrutement / au premier joueur dans l'ordre du tour de jeu.

Une fois qu'un personnage est recruté, il intègre la main de son nouveau possesseur et n'est plus disponible sur le lieu.

Nota : une petite frappe ne peut pas recruter, comme certains mercenaires.

Tous les personnages ayant effectué une action de recrutement réintègrent aussitôt la main de leur propriétaire.

Figure 8

Exemple de recrutement

Dans cet exemple, 3 joueurs tentent de recruter sur l'hotel de luxe. On voit qu'il s'y trouve 2 personnages disponibles : 1 tueuse à gage et 1 conducteur.

On calcule donc le nombre de points dont dispose chaque joueur

Joueur vert :
Bodyguard : *valeur de 3*

Joueur rouge :
Flic : *valeur de 3*

Joueur violet :
Dealer : *valeur de 5 + bonus lié au chef (1) de 1 = 6*
Mercenaire : *valeur de 3 + bonus lié au chef (1) de 1 = 4*

Le joueur violet, qui totalise 10 points, commence donc. Il choisit de recruter la tueuse à gages. Il a assez de points puisqu'il en faut 5 au minimum pour la recruter (2) En théorie, il aurait assez de points pour recruter la tueuse à gages et le conducteur, mais il est interdit de recruter plus d'un personnage par lieu par tour.

Ensuite, les joueurs restants sont à égalité. Cependant, c'est le joueur vert qui possède le lieu (3), donc il a priorité. Il remporte donc le conducteur, et le joueur rouge repart bredouille.

Notons que dans cet exemple, **le joueur violet** *a la possibilité de faire un mauvais coup aux deux autres : s'il recrute le conducteur, les autres joueurs n'auront pas assez de points pour recruter la tueuse à gages (qui nécessite 5 points de recrutement au minimum) et ils repartiront bredouille tous les deux !*

6.3 NOMBRE MAXIMUM DE PERSONNAGES

IMPORTANT : les joueurs ne peuvent pas posséder plus de 6 personnages (sans compter la tuile règlement de compte).

Par contre, il est autorisé de recruter un personnage pour en remplacer un autre. Dans ce cas, le personnage remplacé (choisi par le joueur) est replacé sur n'importe quel lieu de la ville (non entouré par d'autres lieux) à la fin du tour de jeu.

7 FIN DE TOUR

7.1 OUVERTURE D'UN NOUVEAU LIEU

A l'issue des recrutements, si un nouveau lieu a été récupéré sur le centre-ville *(voir Sous-Chapitre 4.5 : Placement sur le centre-ville)*, il est mis en place. Le joueur qui l'a récupéré le dévoile (le lieu doit rester caché jusqu'à ce moment du jeu) et le place à sa guise dans la ville, au contact d'au moins un autre lieu ou du centre-ville, en mettant un jeton de gang à sa couleur dessus. Il possède donc directement le lieu.

Dans le cas d'une partie de 5 ou 6 joueurs, deux lieux peuvent être découvert dans le même tour. En ce cas, les joueurs les places dans l'ordre du tour de jeu.

Si au cours de la partie un lieu se retrouve complètement entouré par d'autres lieux (sur ses 6 côtés), les éventuels personnages neutres qui s'y trouvent encore à recruter sont retirés du jeu.

7.2 DÉCOMPTE DES POINTS DE VICTOIRE

A la fin du tour de jeu, chaque joueur marque le nombre de points de victoire du tour en additionnant :

- les points que lui rapportent tous les trafics qu'il contrôle (chiffres inscrits sur les marqueurs de gérants, *voir Chapitre 5.4 : Désignation des leaders de trafics)*
- les points que lui rapportent le plus grand quartier qu'il possède *(voir Chapitre 1.2 : Posséder un quartier)*

Les points de victoire se cumulent à ceux du tour précédent. Le joueur les marque sur la piste de score du plateau de jeu avec un jeton de gang à sa couleur.

7.3 FIN DE PARTIE ET VICTOIRE

Lorsqu'à la fin d'un tour de jeu, un joueur atteint ou dépasse la valeur de points de victoire nécessaire pour remporter la partie *(voir Chapitre 1.3 : Décompte des points)*, la partie s'arrête et le joueur devient le Parrain.

Si des joueurs terminent à égalité, le gagnant est celui qui contrôle le plus de points de victoire à la fin du dernier tour de jeu, en comptant les trafics et les quartiers. S'il y a toujours égalité, c'est le joueur qui possède le lieu avec la valeur d'initiative la plus élevée qui remporte la partie.

Jeux en Diptique :

Et n'oubliez pas de vous rendre sur notre site Internet (www.diptic-games.fr) pour obtenir tous les renseignements concernant le concept de nos jeux en Diptiques et découvrir le jeu associé à Gangs City : Police City.

Vous pourrez également télécharger la règle du jeu commun : Police vs Gangs.

Remerciements :

Un grand merci à Jérôme Arthaud pour ses myriades d'idées d'amélioration des mécanismes de jeu, pour son assiduité aux parties tests et pour son aide précieuse lors des salons.

Merci également à Yves Kaemmerlen, ainsi qu'aux jumeaux Vincent et Benoît de Jerphanion pour leur participation aux développements et aux tests.

Merci enfin à tous les joueurs-testeurs : Didier l'explorateur, Danone, Jérémy, Pascal, Pierre, Maxime, David, Sebastien et évidemment, Patrice Fau.

Nous souhaitons également souligner l'acceuil chaleureux du club de jeu "la Triche" de Lyon (www.debitdejeux.fr), qui a permis de réaliser nombre de parties tests.