

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

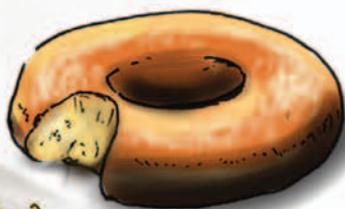
09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Un jeu créé par : Patrice FAU / Alexis RICHETTI / Jérôme ARTHAUD



POLICE VS GANGS



Le troisième jeu combiné de Police City et de Gangs City !

Cette fois l'affrontement est frontal ! Gangsters et Policiers vont lutter pour contrôler les quartiers et pour écouler (ou contrer) les trafics.

Mais le conflit n'est pas symétrique : si les gangsters ont la faculté d'oeuvrer cachés, les flics, eux, ont déjà des forces sur place en mesure de les aider.

Ce jeu est un mélange des 2 jeux indépendants que sont Gangs City et Police City. Les trafics sur les cartes lieu deviennent les demandes des lieux. Les trafics visibles sur les tuiles de gangsters représentent ceux qu'ils apportent avec eux. Quant aux menottes sur les lieux, il s'agit de la force policière déjà présente.

Du coup, en plus des subtilités de placement caché de Gangs City, vous allez devoir user d'habileté dans des négociations impitoyables.

Pour jouer, il est recommandé de connaître déjà Gangs City et Police City. L'apprentissage n'en sera que plus rapide. De plus, les phases de négociation comportent des enjeux et des possibilités de bluff complexes qu'il sera plus facile d'appréhender avec une expérience des deux autres jeux.

Police VS Gangs est un jeu pour 3 à 6 joueurs, de niveau de difficulté égal à celui de Gangs City. Une partie dure environ une heure.



BUT DU JEU

Le but du jeu est d'accumuler les points de victoire grâce au contrôle des trafics et des quartiers. Quel que soit son camp, chaque joueur affronte tous les autres, qu'ils soient flics ou gangsters.

FIN DE PARTIE

La partie se termine dès qu'un joueur parvient à 20 points de victoire. On termine alors le comptage des points et le joueur le mieux placé sur la piste de score remporte la partie. En cas d'égalité, faire un tour de jeu supplémentaire.

VARIANTE EN EQUIPES

Il est possible de jouer également en équipes, c'est-à-dire policiers contre gangsters. Dans ce cas, on ne place qu'un seul marqueur pour chaque faction sur la piste de score : un marqueur "police" et un marqueur "gangsters". La victoire est alors la victoire de la faction et non d'un seul joueur.

Par contre, cette variante implique de modifier la règle de l'ordre du tour de jeu. Normalement, celui-ci est constitué par l'ordre sur la piste de score, comme vous le verrez plus loin. Dans le cas d'une partie en équipe, les joueurs doivent se placer autour de la table alternativement policier / gangster. Le premier joueur est un gangster tiré au sort. Pour le repérer, placez le sablier devant lui (il devra en outre le gérer). L'ordre de jeu est alors le tour de table dans le sens horaire.

Pour le tour suivant, c'est le joueur directement à sa gauche qui devient premier joueur et ainsi de suite.

MATÉRIEL DE JEU

Pour jouer vous aurez besoin d'une boîte de Police City et une boîte de Gangs City. Voici le matériel à récupérer dans chaque boîte :

Éléments de Gangs City :

- 1 les tuiles de personnages (sans les mercenaires)
- 2 la tuile Prison
- 3 les jetons de gangs de couleur
- 4 les jetons de trafics
- 5 les plaquettes score de trafic
- 6 le plateau de score
- 7 les aides de jeu



Éléments de Police City :

- 8 les cartes lieux (sans les cartes grises)
- 9 les dés de policiers (nombre fonction du nombre de joueurs policiers (voir page suivante))
- 10 les 5 dés d'indics (blancs)
- 11 le sablier



INSTALLATION

1) Les joueurs se répartissent en deux factions, la police et les gangsters, selon les modalités suivantes :

Nbre de joueurs	GANGSTERS	POLICIERS
3 joueurs	2 joueurs	1 joueur avec 2 équipes (8 dés)
4 joueurs	2 joueurs	2 joueurs avec 1 équipe chacun (4 dés)
5 joueurs	3 joueurs	2 joueurs avec 1 équipe chacun (4 dés) + 1 inspecteur et 1 sergent d'une autre couleur chacun
6 joueurs	3 joueurs	3 joueurs

2) Les bandits prennent chacun un set de jetons gangs à leur couleur + 3 tuiles de personnages, comme dans Gangs City :

- 1 petite frappe
- 1 conducteur
- 1 bodyguard



IMPORTANT : Les autres personnages doivent être mis de côté, face caché, après avoir enlevé les petites frappes, les conducteurs et les mercenaires.

3) Les flics prennent chacun 1 set de dés de couleurs (soit 4 dés dont 1 sergent, 1 capitaine et 2 inspecteurs) + éventuellement des dés supplémentaires (cas de partie à 3 et 5 joueurs, voir ci-dessus).



4) Les bandits placent un pion de leur couleur sur la piste de score. Les policiers vont également utiliser un pion de couleur de Gangs City correspondant à la couleur de leurs dés. Attention donc à faire ne sorte que deux joueurs gangsters et policiers ne prennent pas des couleurs similaires.



5) On retire du deck de cartes de lieux toutes les cartes événement (grises). Puis il est mélangé et placé face cachée.



6) On installe la ville de départ. Pour ce faire, on pioche et installe autant de lieux qu'il y a de joueurs en respectant les règles de placement énoncées dans le Chapitre 1 (page suivante).

Si un lieu comporte un symbole mafia, on tire au hasard une tuile de gangster et on la place face découverte sur le lieu. Si 2 symboles, on tire 2 tuiles.



On installe également l'hexagone de la prison à côté de la ville (sans l'intégrer dans la construction de la ville).

Le premier tour de jeu peut commencer.

Le dernier joueur est tiré au sort parmi les policiers.

TOUR DE JEU

1) Révélation d'un nouveau lieu

- Le dernier joueur place un lieu.

2) Placement (dans l'ordre de la piste de score, du meilleur au moins bon)

- Le premier joueur place un de ses éléments (tuile ou dé selon sa faction), puis le joueur suivant en place un autre, etc...
- On fait autant de tours de table que nécessaire jusqu'à ce que tout le monde ait placé tous ses personnages ou passé.
- On récupère les gangsters et policiers en prison.

3) Résolution des lieux (pour chaque lieu, dans l'ordre choisi par le dernier joueur)

- Négociations
- Règlements de compte / Arrestations

4) Décompte des points

- Trafics (mises secrètes)
- Quartiers

ORDRE DE JEU

Pour toute la partie, hormis le premier tour, l'ordre de jeu est défini par l'ordre sur la piste de score, du meilleur au moins bon. Ainsi, lorsqu'on parle du "dernier joueur", c'est celui qui a le plus petit nombre de points de victoire.

En cas d'égalité, priorité au joueur le plus proche du premier joueur dans le sens horaire. Si égalité entre premiers joueurs, tirer au sort.

Pour plus de clarté, en début de chaque tour, on aligne dans l'ordre de jeu des pions à la couleur de chaque joueur à côté de la ville.

1/ RÉVÉLATION D'UN NOUVEAU LIEU

Le dernier joueur sur la piste de score pioche une nouvelle carte lieu du deck. Le placement doit respecter les règles suivantes :

- Les cartes doivent être placées bord à bord, en contact par au moins un côté.
- Les cartes doivent être placées de telle sorte à regrouper les quartiers (cartes de même couleur).
- Les cartes bicolores doivent être placées, si c'est possible au contact des deux couleurs (un contact par le coin est considéré comme valide). Si ce n'est pas possible, un quartier peut donc être scindé en deux du fait d'une de ces cartes bicolores.

Lorsqu'on place une carte comprenant un ou des symboles mafia en haut à droite de la carte, on pioche et place face visible autant de tuiles de gangsters qu'il y a de symboles.

Sur les lieux figurent les indications suivantes :

Nombre de menottes déjà présentes pour les policiers

Nombre de tuiles gangsters à placer en recrutement sur le lieu

Couleur du quartier du lieu

Demande de trafics pour le lieu

Indic : Dé à lancer à la résolution du lieu et qui peut pencher d'un côté ou de l'autre.



Sur les tuiles de gangsters figurent les informations suivantes :

Valeurs d'attaque et de défense

Valeur minimale à obtenir pour recruter le gangster

Trafics amenés par le gangster

Valeur de recrutement



2/ PLACEMENT

2.1/ Nombre de tuiles gangsters :

Les gangsters ne peuvent avoir que 4 tuiles de personnages au début de chaque tour. S'ils en ont plus, du fait de recrutements le tour précédent, ils doivent se défausser avant le début du placement. Un éventuel personnage en prison fait partie des 4 en main et peut donc également être défaussé.

2.2/ Finalité du placement :

Les joueurs gangsters placent leurs éléments avec 3 buts en tête :

- Ecouler des trafics (et récupérer ainsi des jetons trafic)
- Prendre ou garder le contrôle des cartes de lieux
- Recruter des équipiers (tuiles neutres disponibles sur les lieux)

Les joueurs policiers ont également 3 buts, mais légèrement différents :

- Intercepter des trafics (et récupérer ainsi des jetons trafic)
- Prendre le contrôle des cartes de lieux (ils ne peuvent pas le garder d'un tour sur l'autre, contrairement aux gangsters)
- Arrêter des gangsters

2.3/ Spécificités des dés du policier :

1 lieutenant (dé vierge) :

■ Il double le nombre de menottes obtenu par les dés de tous les policiers du lieu et des indics. Par contre, il ne double pas les menottes des cartes (valeur de la carte). De même, avoir plusieurs lieutenants présents sur un même lieu ne change rien.

■ Il vaut un grade par défaut.

■ Il permet de relancer un dé présent sur le même lieu que lui (pas tous les dés, comme dans Police City !). Ce dé peut appartenir au joueur, à un autre policier ou être un indic.



1 sergent (chaque symbole est cerlé) :

Son dé possède une face à double résultat, menottes ou grade au choix du joueur. Sinon, il a (en tenant compte de la double face), 1 chance sur 2 de faire une menotte et 2 chances sur 3 de faire un grade.



2 inspecteurs :

Pas de pouvoir particulier. Un dé inspecteur a 2 chances sur 3 de faire une menotte et 1 sur 3 de faire un grade.



2.4/ Déroulement du placement :

Lors de la phase de placement, chaque joueur pose, selon sa faction, une tuile de gangster (face cachée accompagnée d'un jeton à la couleur du joueur) ou un dé de policier sur un côté d'une carte lieu. La face visible des dés policiers n'a aucune importance.

Le placement est fait à tour de rôle, dans l'ordre de la piste de score. On fait autant de tours de table que nécessaire jusqu'à ce que plus personne n'ait d'éléments à placer ou ait passé son tour. Si un joueur passe son tour, il ne pourra plus rien placer ce tour.

Les règles de placement sont les suivantes :

- Une fois qu'il y a une tuile de gangster présent sur un côté, personne d'autre que le joueur en question ne peut plus rien placer sur ce côté.
- Un joueur peut placer plusieurs de ses tuiles de gangsters ou de ses dés sur un même côté (sans limitation).
- Différentes couleurs de joueurs gangsters ne peuvent pas être présentes sur un même côté.
- Les tuiles gangsters se trouvant sur un même côté peuvent éventuellement faire des actions différentes (être placées côté rouge ou côté vert), contrairement à Gangs City.
- Une fois qu'il y a un dé de policier présent sur un côté, aucun gangster ne peut plus rien placer sur ce côté.
- Par contre, il peut y avoir plusieurs équipes de policiers sur un même côté de carte de lieu (ils s'entraident, eux).
- Exception importante : dans le cas où un lieu n'est plus accessible que par un côté, on considère que ce côté comporte une place pour un joueur gangster et une place pour les policiers.

2.5/ Gestion de la prison

A ce moment, les éventuels gangsters ou policiers qui sont en prison regagnent la main de leurs joueurs respectifs. Ils pourront être placés le tour suivant.



Exemple de placement :

Considérons le placement ci-dessus. Normalement, les gangsters sont placés face cachée !

Lieu A :

Sur ce lieu, tout les côtés sont occupés et aucune nouvelle couleur de gangster ne peut se placer. Par contre, les flics peuvent venir renforcer les flics **rouges** en positionnant leur des sur les côtés occupés par ceux-ci. Le joueur gangster **vert** peut également ajouter des personnages sur son côté. Notez que les deux personnages placés ne font pas la même action, ce qui est autorisé (contrairement à Gangs City).

Lieu B :

Un seul côté du lieu est accessible. Du coup, un gangster et un flic ont le droit de s'y placer.

Lieu C :

Le gangster s'est placé sur le côté mitoyen du côté du lieu bleu, où se trouve déjà un policier. Contrairement à Gangs City, les tuiles ou dés n'empêchent pas l'accès aux côtés de lieux adjacents.

3) RÉOLUTION DES LIEUX

C'est le **dernier joueur** qui décide de l'ordre de résolution des lieux. Attention : on ne révèle les gangsters que lieu par lieu, contrairement à Gangs City. Tant qu'un lieu n'est pas désigné par le dernier joueur pour être résolu, on ne révèle donc pas ses tuiles !

Il existe ensuite plusieurs cas de figure selon les factions en présence :

3.1/ Présence uniquement de policiers sur un lieu

S'il n'y a qu'un seul joueur policier présent sur un lieu, il laisse simplement un de ses dés dessus (peu importe lequel). Il pourra potentiellement gagner des points avec le contrôle des quartiers.

S'il y a plusieurs joueurs policiers, ils lancent les dés présents sur le lieu et le policier qui obtient le plus de grades gagne le quartier. Il laisse alors un de ses dés dessus. En cas d'égalité, personne ne le prend.

3.2/ Présence uniquement de gangsters sur le lieu

On révèle les gangsters.

Recrutements :

Si des gangsters sont placés côté recrutement (vert), on commence par résoudre ces recrutements.

Ces recrutements se déroulent exactement comme dans Gangs City :

Chaque joueur ne peut recruter qu'un seul personnage par lieu dans le tour.

Pour qu'un joueur puisse recruter un personnage, il faut que la somme des valeurs de recrutement de ses 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 puis au dernier joueur sur la piste de score. S'il y a toujours égalité, personne n'effectue de recrutement, sauf s'il y a accord entre les joueurs.

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.

Tous les personnages ayant effectué une action de recrutement réintègrent aussitôt la main de leur propriétaire. Ils ne peuvent pas apporter de trafics sur le lieu !

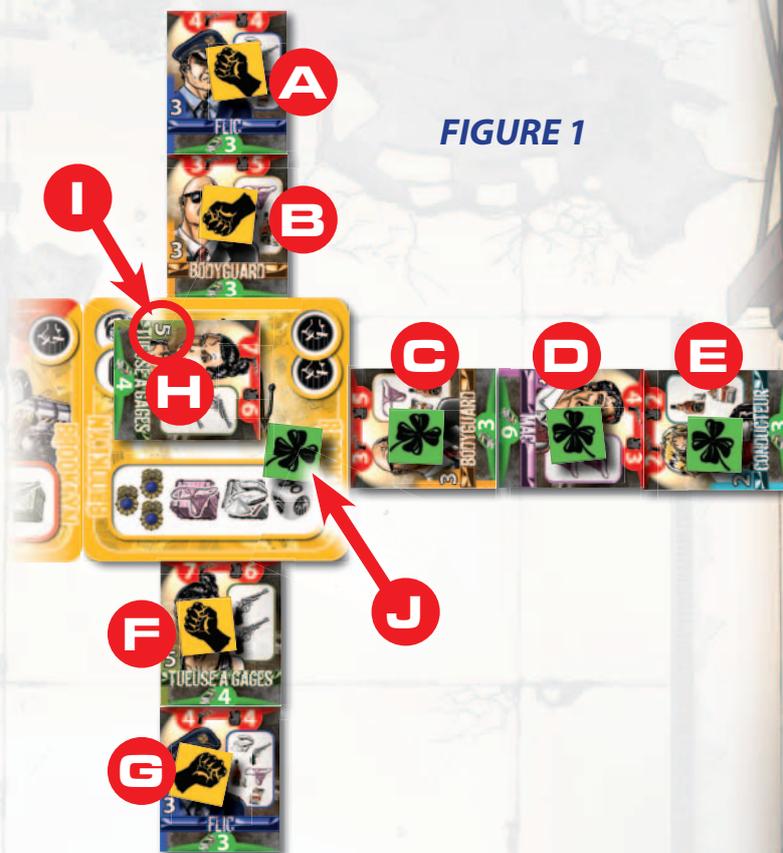
Prise du lieu :

Tous les gangsters placés côté rouge tentent de s'emparer du lieu et d'y apporter les trafics demandés.

Pour chaque joueur présent, on effectue la somme des valeurs d'attaque ou de défense de ses tuiles. On prend les valeurs d'attaque (voir ci-contre) si le joueur ne contrôle pas le lieu (pas de jeton à sa couleur dessus). Et on prend les valeurs de défense, dans le cas contraire.

Le joueur qui a la somme la plus forte reste sur le lieu. Il s'en empare en mettant un marqueur à sa couleur dessus et il peut ensuite trafiquer. Les autres joueurs récupèrent leurs personnages.

FIGURE 1



Exemple de résolution de lieu avec gangsters : phase 1, recrutements

Sur le lieu de la FIGURE 1 ci-dessus, il n'y a que des gangsters. On les dévoile donc et on résout comme suit.

On commence par traiter les recrutements. Les gangsters A, B et D sont en recrutement. Le seul personnage à recruter est la tueuse à gages H. Il faut faire au minimum 5 pour la recruter (voir la valeur I). Si on additionne les valeurs de recrutement des joueurs, on obtient :

■ Joueur **jaune** : A + B = 6

■ Joueur **vert** : D = 6

Il y a donc égalité. Le joueur **vert** étant possesseur du lieu (J), il prend l'avantage. Il peut donc recruter la tueuse. Le joueur **jaune**, lui, n'a rien.

Exemple de résolution de lieu avec gangsters : phase 2, conflit

Poursuivons l'exemple de la FIGURE 1

On détermine ensuite qui est le plus puissant sur le lieu. Pour ce faire, on additionne la valeur de combat des joueurs :

■ Joueur **jaune** (en attaque) : F + G = 7 + 4 = 11

■ Joueur **vert** (en défense) : C + E = 5 + 2 = 7

On note que le joueur **vert** a pris la valeur en défense de ses personnages puisqu'il possède déjà le lieu. Cela dit, c'est le joueur **jaune** qui l'emporte. Le joueur **vert** reprend donc ses tuiles. Le joueur **jaune** place un marqueur à sa couleur sur le lieu et va gérer les trafics avec ses personnages qui étaient côté rouge (voir poursuite de l'exemple page suivante).

Alimentation des trafics:

Chaque trafic dont le pictogramme est présent *sur le lieu* correspond à une *demande*. Un pictogramme de trafic présent *sur une tuile de gangster* correspond à une *offre* (c'est-à-dire des trafics amenés par le gangster).

Chaque demande de trafic peut être alimentée autant de fois que l'on veut par des gangsters amenant ce trafic. Par contre, un gangster ne peut utiliser qu'une seule fois par tour chacun des pictogrammes présents sur sa tuile. Il peut ainsi alimenter plusieurs trafics.

Un trafic alimenté rapporte un jeton de ce trafic au joueur.

Par exemple, si un lieu a une demande en armes, et que le joueur dispose de 2 petites frappes sur le lieu, chacune ayant un symbole d'arme, il récupère 2 jetons d'armes. S'il avait mis une petite frappe et une tueuse à gage (2 symboles d'armes), il récupère 3 armes.

■ **Cas de 2 pictogrammes identiques sur le lieu :** s'il y a 2 pictogrammes d'un même trafic sur le lieu, et que ce trafic est alimenté, il rapportera un bonus d'un jeton dudit trafic. Attention, le joueur ne récupère pas plusieurs fois +1 s'il alimente plusieurs fois le trafic.

■ **Cas de symboles "grades" présents sur le lieu :** les symboles dits "grades" dans Police City ne représentent plus des grades dans Police VS Gangs mais des demandes de trafics neutres, c'est-à-dire au choix du joueur. Ainsi, lorsqu'un trafic neutre est présent, le joueur gangster choisit de quel trafic il s'agit pour le tour. Il ne peut choisir un trafic déjà présent sur le lieu. Dans le cas de 2 trafics neutres, ils doivent être différents.

FIGURE 2



Exemple de résolution de lieu avec gangsters : phase 3, trafics

En poursuivant l'exemple FIGURE 1 page précédente, on se retrouve dans le cas de la FIGURE 2 ci-dessus. Seuls les deux personnages qu'on y voit peuvent alimenter les trafics.

Sur le lieu sont présents 2 demandes fermes, en drogue et prostitution. Il y a en plus 3 demandes de trafics non déterminés (les 3 "badges"). La tueuse à gages apporte 2 armes. Le flic, lui apporte tous les types de trafics.

Le joueur choisit donc de transformer les trafics non déterminés en ceux qui ne sont pas présents, afin de maximiser l'apport du flic. Les 3 "badges" deviennent donc des demandes en arme, alcool et tabac.

Le joueur récupère donc 3 jetons d'armes et 1 jeton de drogue, de tabac, d'alcool et de prostitution.

3.3/ Présence de policiers ET de gangsters sur un lieu

Très important : on ne révèle pas tout de suite les gangsters.

Cette situation peut permettre aux flics d'arrêter des gangsters. Ceux-ci cherchent donc à corrompre les représentants de la loi afin de ne pas finir en prison. Il se déroule alors une négociation entre tous les joueurs présents (on ne négocie pas policiers contre gangsters mais joueurs contre joueurs).

Il convient donc aux joueurs d'analyser la situation en mettant en balance ces 3 points (détaillés sur les pages suivantes) :

■ 1 "grade" obtenu sur un dé policier peut permettre une arrestation. (Rappelez-vous que le lieutenant vaut un grade !)

■ Si aucune négociation n'aboutit, les policiers pourront arrêter un gangster quoi qu'il arrive (ensuite, selon les forces en présence, l'arrestation peut être ciblée ou non).

■ Les éventuels indics du lieu peuvent aléatoirement apporter des renforts à l'un des deux camps.

Cette analyse se fait le temps d'un sablier (30 sec) sans avoir révélé les gangsters ni jeté les dés. Pendant ce délais, chaque joueur ayant au moins un élément sur le lieu y participe. Si jamais il n'y a pas eu consensus à la fin du sablier, on stoppe, chacun dit ce qu'il veut récupérer et on regarde s'il y a accord ou non.



La négociation peut porter sur les éléments suivants :

■ qui récupère le lieu.

■ la répartition des jetons de trafic alimentés. Mais attention : au final, seuls les jetons vraiment récupérés par les gangsters pourront être échangés ! Au moment de la négociation, on ne voit pas quels tuiles gangsters sont présentes et on ne peut donc que deviner les trafics qui seront réellement alimentés. Un joueur gangster peut donc bluffer et proposer lors de la négociation des trafics qu'en fait il n'alimentera pas.

Règles de négociation :

■ Si des trafics neutres sont présents sur le lieu (symboles badges), les gangsters ou policiers peuvent choisir au moment de la négociation de quels trafics il va s'agir. Ils peuvent également

mentir à ce sujet et choisir des trafics qu'ils ne pourront pas alimenter.

■ Pour les trafics neutres, si les joueurs choisissent plus de types de trafics que cela n'est possible, cela équivaut par défaut à un désaccord dans la négociation. (Par ex : 2 trafics neutres dispo. Les joueurs gangsters proposent dans la négociation de la drogue, des armes et du tabac --> désaccord.)

■ Il est interdit de négocier des jetons de trafic déjà possédés (ou tout autre élément du jeu).

■ Au cours de la négociation, on peut dire qu'on laisse ou prend "tout le reste". En ce cas, "tout le reste" signifie "tout ce qui sera récupéré et qui n'a pas fait l'objet d'accord".

■ Si des éléments n'ont été réclamés par personne durant la négociation et que personne n'a fait mention de "tout le reste", ces éléments ne sont pris par personne.

Voici ensuite ce qui se passe en cas d'accord ou de désaccord lors de cette négociation.

Si accord :

1) On dévoile les tuiles des gangsters.

2) Les éventuels recrutements sont effectués selon les modalités du chapitre 3.1. Les gangsters en recrutement réintègrent directement la main de leurs joueurs respectifs.

3) Les gangsters alimentent les trafics pouvant être alimentés.

4) Les éventuels trafics promis aux flics leur sont donnés conformément à ce qui a été conclu.

Nota : si un gangster est en mesure d'alimenter des trafics, il ne peut pas s'empêcher de le faire pour éviter de donner leur tribu aux flics ! De même, les trafics neutres ne peuvent être modifiés s'ils ont été définis lors de la négociation.

Exemple de négociation

Dans la FIGURE 3 ci-contre, le lieu comporte 2 demandes de trafics définies (armes et tabac) et 2 "badges", qui signifient des demandes à déterminer et qui représenteront donc 2 des 3 trafics restants (drogue, prostitution ou alcool). Sur ce lieu sont venus 2 joueurs flics et 1 joueur gangster.

La négociation se déroulant lorsque les tuiles sont encore face cachée, les 2 flics ne savent pas avec exactitude ce qu'a mis le gangster. Néanmoins, ils savent qu'il possède 1 conducteur, 1 bodyguard, 1 tueuse et 1 petite frappe, donc que potentiellement, le gangster peut gérer 3 armes, 1 drogue, 1 prostitution, 2 tabacs et 2 alcools.

On lance le sablier !

■ Le flic **rouge** demande le lieu et la drogue (cela implique que 1 des 2 badges est affecté à la drogue).

■ Le flic **bleu** va demander toutes les armes et la prostitution (le 2eme badge est donc affecté à la prostitution).

■ Le gangster **jaune** lui, souhaite tout le tabac et tout l'alcool, mais l'alcool n'est pas disponible car il n'est pas présent directement sur la carte et les 2 badges ont été déjà réclamés (drogue et prostitution). Il peut très bien dire qu'il veut affecter un badge à l'alcool malgré tout, mais si les flics ne changent pas leur position, cela signifie qu'il y aurait désaccord. Or, le gangster souhaite arriver à un compromis. Il va donc faire une contre-proposition au flic **bleu** en lui proposant soit de lui laisser 1 arme, soit un partage de l'alcool (ce qui signifie qu'il abandonnerait la prostitution). Le flic **bleu** accepte de partager l'alcool : il prend le premier alcool et le gangster le reste.

Fin du sablier ! Le deal annoncé est donc :

■ Flic **rouge** : la carte et la drogue (la drogue n'est pas quantifiée par "toute", ça sera donc changé par 1 si d'aventure il y en avait plus).

■ Flic **bleu** : toutes les armes et le premier alcool.

■ Gangster **jaune** : tout le tabac et tous les alcools suivants.

Il y a donc **accord**. On retourne les tuiles gangsters et on obtient la FIGURE 4. Au final, la tueuse étant coté recrutement, seuls le conducteur et le bodyguard alimentent des trafics. Sont donc disponibles, 2 tabac, 2 alcool et 1 prostitution. Au final, les joueurs gagnent :

■ Flic **rouge** : seulement la carte.

■ Flic **bleu** : 1 jeton d'alcool.

■ Gangster **jaune** : 2 tabacs et 1 alcool (plus son recrutement, évidemment).

Au final, il n'y avait pas de prostitution car en acceptant la contre-proposition, les 2 badges se sont vus affectés à la drogue et à l'alcool, et ce même s'il n'y avait pas de personnage gérant la drogue !

FIGURE 3

FIGURE 4



Si pas d'accord :

- 1) On dévoile les tuiles des gangsters.
- 2) Les éventuels recrutements sont effectués selon les modalités du chapitre 3.1. Les gangsters en recrutement réintègrent directement la main de leurs joueurs respectifs.
- 3) On calcule ensuite la puissance de chaque faction en présence (pas de chaque joueur).

Tout d'abord, on lance autant de dés d'indics qu'il y a de symboles "indic" sur la carte de lieu (il n'y en pas forcément). Si l'on obtient le symbole "menotte", l'indic rejoint les rangs de la police et leur donne un bonus de +1 (doublé par un lieutenant). Si c'est le symbole "mafia" qui sort, l'indic trahit et ce sera au contraire +1 pour les gangsters. Obtenir un symbole "grade" sur un dé indic signifie que celui-ci reste neutre ; il ne choisit aucun camp et n'apporte pas de bonus.

PUISSANCE DE LA POLICE

Valeur du lieu en nombre de menottes (marquée sur la carte)



Nombre de menottes obtenu sur les dés de l'ensemble des policiers (x2 si lieutenant)



Bonus éventuel lié aux indics (x2 si lieutenant)



PUISSANCE DES GANGSTERS

Somme des valeurs d'attaque des gangsters qui ne contrôlent pas le lieu



Somme des valeurs d'attaque des gangsters qui contrôlent éventuellement le lieu



Bonus éventuel lié aux indics



4) Si policiers < gangsters :

Les gangsters gagnent. Par contre, si les policiers ont fait au moins un grade, ils peuvent arrêter un des gangsters présents. *Nota 1 : le lieutenant vaut un grade par défaut.* *Nota 2 : attention à retenir quel joueur policier a fait le plus de grades, car c'est celui qui marquera le point de victoire lié à l'arrestation.*

Pour l'arrestation, ils choisissent un des joueurs gangsters. Celui-ci doit alors mélanger les tuiles de ses personnages présents sur le lieu et le policier en tire une au sort. Ce personnage est arrêté et placé sur l'hexagone du commissariat, en compagnie d'un des dés du policier (dans l'ordre : lieutenant, sergent, inspecteur), car l'intervention ne s'étant pas bien passée, le policier est immobilisé également par la durée de l'enquête interne. La tuile et le dé seront non disponibles le tour suivant.

Arrêter un gangster rapporte cependant au policier qui a fait le plus de grades 1 point de victoire, qu'il marque aussitôt sur la piste de score. En cas d'égalité de nombre de grades, priorité au policier le plus bas sur la piste de score.

Les gangsters se retrouvent alors dans la situation décrite au *chapitre 3.2* : le plus fort rafle tout et les autres déguerpiissent.

4bis) Si policiers >= gangsters :

Les policiers gagnent. Ils se répartissent les éléments du lieu et effectuent une arrestation ciblée.

Pour se faire, ils disposent alors du temps d'un sablier pour se partager :

- le lieu
- le point de victoire de l'arrestation
- un trafic présent sur la tuile du gangster arrêté (ce dernier est donc choisi dans le même temps)

Le gangster arrêté est placé sur le commissariat et sera écarté pour un tour, mais par contre, il ne doit pas être accompagné par un dé de policier.

S'il n'y a pas d'accord à l'issue de la négociation : les policiers jettent leurs dés présents sur le lieu et on regarde qui obtient le plus de grades. Le gagnant remporte tout : lieu, point de victoire et trafic issu de l'arrestation.

En cas d'égalité, les policiers repartent sans rien, le lieu devient neutre et aucun gangster n'est arrêté.

3.4/ Prise d'un lieu :

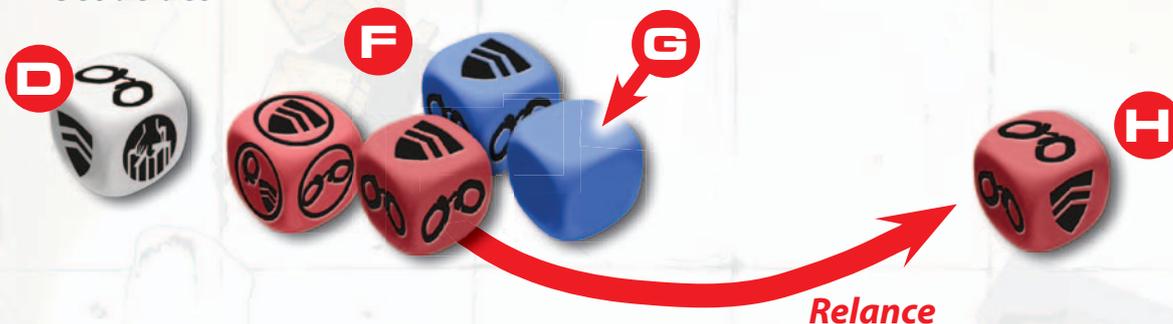
Lorsqu'un gangster remporte un lieu, il place dessus un marqueur à sa couleur. Lorsqu'un flic remporte un lieu, il laisse dessus l'un des dés qu'il y avait amené. Par contre, le policier récupérera son dé à l'issue du décompte des points. Les policiers ne peuvent donc pas contrôler un lieu d'un tour sur l'autre.

FIGURE 4 bis



FIGURE 5

Jet de dés



Exemple de la suite d'une négociation sans accord

Reprenons l'exemple FIGURE 4 bis (FIGURE 4 après recrutement), mais imaginons que les joueurs ne soient pas arrivés à une entente. En ce cas, à la fin du sablier, on retourne les tuiles, et on va voir qui a amené la force la plus importante. La résolution est expliquée FIGURE 5.

En premier lieu, on lance le dé d'indic **D**. Celui-ci fait une menotte.

Le joueur gangster **Jaune** possède déjà le lieu **E**. Il est donc en défense. En additionnant les valeurs en défense de ses personnages côté rouge, il obtient une force de : $A + C = 5 + 2 = 7$

On additionne ensuite toutes les menottes obtenues par l'ensemble des flics. Ceux-ci disposent déjà d'une force de 3 sur la carte **B**. Après lancé de dés, ils n'ont pas de chance et n'obtiennent aucune menotte **F** ! Mais le lieutenant présent **G** autorise à rejeter un dé. Les flics rejettent ainsi le dé rouge d'inspecteur et obtiennent une menotte **H**. Les flics ont donc 2 menottes sur les dés (l'inspecteur rouge et l'indic), qui sont doublées par la présence du lieutenant.

Puissance des flics : $B + (D + H) \times 2 = 3 + (1 + 1) \times 2 = 7$

Il y a égalité. Dans ce cas, les flics gagnent !

Ils vont donc se répartir le lieu, une arrestation (qui rapporte 1 point de victoire) et un trafic récupéré sur le gangster arrêté. Ils disposent du temps d'un sablier pour cela.

4) DECOMPTE DES POINTS

4.1/ Trafics :

Pour pouvoir gagner des points de victoire avec les trafics, il faut contrôler entièrement un trafic, c'est-à-dire être le joueur qui écoule ou neutralise le plus de marchandises dans le tour. On procède ainsi :

- 1) Chaque joueur prend secrètement dans sa main un certain nombre de jetons trafic (ou aucun).
- 2) Les mises sont révélées simultanément.
- 3) On regarde quel joueur a mis le plus de pions sur chaque trafic.
 - En cas d'égalité entre gangsters : le trafic n'est pas pris. Si un joueur le contrôlait déjà, il le perd.
 - En cas d'égalité entre flics : ceux-ci se répartissent les points en arrondissant à l'inférieur.
 - En cas d'égalité entre flic et gangster : le flic gagne.
 - Aucun jeton misé sur un trafic : si un joueur contrôlait ce trafic, il le perd.

Si c'est un gangster qui remporte un trafic :

Il met un jeton à sa couleur sur la première case du marqueur de trafic correspondant, comme dans Gangs City. S'il l'avait déjà il monte d'un cran sur le marqueur.

Si c'est un policier qui remporte un trafic :

Il ne remporte pas à proprement parler le trafic, il "contre" ce trafic. Si le trafic n'était contrôlé par personne, il marque le nombre de points équivalent au premier niveau du trafic (visible sur le marqueur). Si le trafic était déjà contrôlé par un gangster, il marque un nombre de points égal au niveau sur lequel se trouvait le gangster. Le pion du gangster est alors retiré du marqueur de trafic.

Tous les jetons non misés sont gardés pour les tours ultérieurs. Les jetons doivent demeurer en permanence cachés sous l'aide de jeu de Gangs City. Aucun échange de trafics n'est autorisé entre joueurs.

- 4) Tous les jetons misés sont défaussés (même pour les joueurs non majoritaires).

Exemple de prise de contrôle des trafics

3 joueurs, **vert**, **bleu** et **jaune** effectuent les mises secrètes que l'on peut voir dans les disques de couleur. La situation de départ quant au contrôle des trafics est visible sur les marqueurs de trafics **A**. La situation après résolution de la mise est visible en **E**.

Alcool :

Le trafic d'alcool est remporté par le joueur **vert**, qui a misé 2 jetons. Il s'empare donc du trafic à la place du joueur **jaune** mais repart au niveau de base. Il récupère donc 1 PV.

Armes :

Le joueur **bleu** est celui qui a mis le plus d'armes. Comme c'est un policier, il ne s'empare pas du trafic mais "contre" le joueur qui le possède, c'est-à-dire le joueur **vert**. Ce dernier retire donc son pion du marqueur et le policier marque 3 PV (la valeur du niveau de trafic contré).

Drogue :

Personne n'a rien misé, y compris le joueur **jaune** qui contrôlait le trafic. Il retire donc son jeton du marqueur.

JOUEUR VERT (gangster)



JOUEUR BLEU (policier)



JOUEUR JAUNE (gangster)



A



B



4.2/ Quartiers :

Pour chacune des 4 couleurs de quartier, on regarde qui est majoritaire (quel est le joueur qui en contrôle le plus). Le joueur majoritaire marque un nombre de points égal au nombre de cartes qui composent son quartier. Seul le plus gros quartier amène des points à un joueur. En cas d'égalité, personne ne marque de point.

Dans le cas de contrôle de carte bicolores, avant de compter les points, il faut que les joueurs annoncent quelle couleur ils choisissent de contrôler pour chaque carte bicolore. Ce choix se fait dans l'ordre de la piste de score. Une carte bicolore contrôlée vaut 1 point dans la couleur choisie, et 0 dans l'autre.

4.3/ Marque des points et fin de tour :

Les points de victoire sont marqués sur le compteur de score du plateau de jeu de Gangs City. Une fois dépassé 10, il suffit de mettre un autre jeton sur la case "10" pour l'indiquer.

A l'issue de la marque des score, les joueurs policiers reprennent les dés qu'ils avaient éventuellement laissé en contrôle sur les lieux.

Exemple de prise des points de victoire des quartiers

3 joueurs, **vert**, **bleu** et **jaune** récupèrent leurs PV issus des quartiers. Il y a 2 cartes bicolores. Dans l'ordre du tour, le joueur **vert** décide de prendre la couleur jaune. Le joueur **bleu** choisit la couleur rouge.

Quartier bleu :

Le joueur **jaune** est seul à contrôler une carte bleue. Il récupère 1 PV.

Quartier jaune :

Le joueur **vert** a choisi la couleur jaune de sa carte bicolore et il contrôle un autre lieu jaune. Personne d'autre ne contrôle de jaune. Il gagne 2 PV.

Quartier rouge :

Les joueurs **jaune** et **bleu** contrôlent chacun un quartier rouge (le **bleu** a choisi la couleur rouge de sa carte bicolore). Du coup, aucun des deux ne marque de points.

