

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





HISTORIQUE

En 1825, Five Points est l'endroit où les gangs de rue prennent naissance. Les Bowery Boys, les Dead Rabbits et les Roach Gards pillent, volent, et parfois même assassinent. Leur règne de la terreur a pris fin après la guerre civile (1861-1866), principalement parce que la plupart des membres du gang ont été enrôlés dans l'armée. Certains sont morts sur les champs de bataille du sud et d'autres sont revenus au pays blessés et mutilés, incapables de reprendre leurs crimes antérieurs.

Les gangs de New York ne se sont pas limités à la zone de Five Points. Au sud dans les années 1840 - 1850, les Daybreak Boys rôdaient dans les rues dans le quatrième district et tuaient avec brutalité et enthousiasme.

Environ un mile au nord, les Gophers et les Hudson Dusters se sont battus pour le contrôle des quais de West Side, sur la rivière Hudson, et pour la zone appelée Hell's Kitchen.

À partir de la fin des années 1860, de nouveaux gangs, dont le plus important qui a été appelé le Whyos, a resurgit dans la zone de Five Points.

Quelques célébrités :

- Whyos - Danny Lyons (inc. - 1888) - pendaison pour meurtre en 1888.
- Eastman gang - Monk Eastman (1880-1920) - abattu à la station de metro de la 14^{ème} rue.
- Hudson dusters - Goo Goo Knox (inc. - 1921) - tué en 1921 lors d'un différend sur de la contrebande
- Dead rabbits - Kits Burns (1831-1870) - Dirige une salle de sport et de paris connue pour ces combats de rats, de chiens et les combats à mains nues. Il meurt d'une pneumonie pendant son procès pour avoir violé une loi anti-cruauté sur animaux.
- Bowery boys - William Poole (1821-1855) - son assassinat a entraîné l'un des procès les plus médiatisés dans l'histoire de la ville.
- Charlton street gang - Sadie Farrell dit Sadie the Goat (inc. - 1869) - Elle gardait son oreille arrachée lors d'une bagarre en médaillon autour du cou.
- Prostituées notoires : Crazy Lou (inc. - 1886) - Retrouvée noyée, son surnom de gorge à whisky lui a valu d'avoir une table réservée et un verre même après sa mort dans son tapis-franc habituel.
- Maquarelle : Jane the Grabber (inc. - entre 1860 et 1875) - Elle fournissait les maisons closes en jeunes filles enlevées à leur famille, prenant comme cible des filles de familles bourgeoises, elle fut arrêtée et condamnée à une longue peine de prison.
- Détective Charles Becker (1869-1915) - Il aurait extorqué 100 000\$ aux bordels de Manhattan et aux casinos en échange de l'immunité contre les descentes de police. Instigateur d'un assassinat, il fut fini sur la chaise électrique. Son électrocution dura neuf minutes et est considéré comme la plus maladroite de l'histoire de Sing Sing.

Ce jeu raconte leur histoire. Pénétrez le quotidien violent et impitoyable des gangs qui se disputent New-York au XIX^{ème} siècle dans un jeu de production, de combat et de contrôle de territoire.

New-York 1890

*"Pénétrez le quotidien violent et impitoyable des gangs qui se disputent New-York au XIXème siècle."
(Cf. Lionel Borg - New York - The Tombs : A mausoleum for the living)*

Matériel, Nombre de joueurs et durée d'une partie :

1 plateau de jeu
6 plateaux individuels
2 sac de pions de couleur par joueur (membres du gang masculin pions octogonaux- féminin cubes)
1 sac de cubes Armes
1 sac de pions cylindriques Alcool et Stupéfiant
1 Pot combat
1 Pion corruption bleu
2 Pion marqueur de tour et Élection vert
1 sac de \$ (2, 5 et 10 \$)
1 dé à 6 faces
8 tuiles Négociation et 7 tuiles Faveurs
1 sac de jetons tapis-francs
1 bureau de vote à monter

6 chefs de gangs d'au minimum 14 ans - 1 à 1:30 H.

Le jeu se déroule en 7 en version de base ou 10 tours avec l'option Politique et commence en 1890. Un tour de jeu correspond à une année et se termine donc en 1900.

Les règles optionnelles de la version Politique, sont en bleues. Elles ne s'appliquent donc pas en version de base. Les règles en orange sont à utiliser au choix des joueurs. Elles peuvent être introduite au fur et à mesure, même en cours de jeu.

Objectifs :

Être à la tête du gang le plus riche à la fin de la partie.

Mise en place :

Placer le plateau au centre de la table.

Chaque joueur :

- choisit un gang et prend les sacs de pions de sa couleur ;
- place 5 membres de gang au choix sur le quartier correspondant à son QG sur le plateau central ;
- reçoit 10 \$;
- prend un plateau de jeu individuel et une tuile Alcoolisation.

Généralités :

L'empilement sur une case est limité à 5 membres de chaque gang, masculins et féminins ; sauf sur la case QG. Les pions octogonaux représentent les membres masculins de votre gang. Les cubes représentent les membres féminins ; ils servent aussi de marqueurs pour l'ordre du tour, de marqueurs pour noter vos possessions de tapis-francs et de bulletins de vote.

Lexique : un tapis-franc est un lieu malfamé où se réunissent les mauvais garçons et les bandits.

Le plateau de jeu individuel

Il comprend 4 lignes.

La production : 2 activités de trafic qui produisent alcool et stupéfiants.

Les revenus : une activité criminelle se compose d'un jeton posé sur le plateau et d'un cube posé sur le plateau individuel. Les jetons permettent la lisibilité des activités sur le plateau par tous. Le cube permet le comptage des revenus sans avoir à regarder le plateau de jeu. Si une activité disparaît on ôte le jeton et le cube de son plateau individuel. Les activités criminelles rapportent des \$ s'il y a le nombre de membres nécessaire à son fonctionnement sur la même case que le jeton revenu fixe posé sur le plateau. Note particulière pour les bars et fumeries : il doit y avoir le nombre de membres nécessaire à son fonctionnement mais aussi un approvisionnement en alcool ou en stupéfiant. Si un bar ou une fumerie n'a pas de produit à vendre, elle est saccagée par les clients et vous perdez l'activité.

Les agressions : sur les cases vides, l'occasion se présente de bastonner et rapiner un faisan pour récupérer des \$ immédiatement.

La logistique : donner une fonction à vos membres afin de bénéficier d'avantages.

Les tours de jeu :

Au premier tour, les pions Initiative (cubes) sont mélangés et placés au hasard sur la ligne d'initiative.

a) Production, Revenus et **Faveurs**

Cette phase est simultanée, dans l'ordre :

- Les joueurs prennent les tonneaux d'alcool et kilo de drogue que produisent leurs Trafic d'alcool et trafic de drogue et les posent sur les zones correspondantes de leur plateau de jeu.
- Chaque joueur applique l'effet de la ligne Revenus de son plateau de jeu individuel et prend les \$ correspondants.
- Le joueur ayant le plus d'influence à Tammany Hall prend une faveur et le pion corruption qu'il place sur son QG, ensuite le second prend une faveur.

Les faveurs non utilisées dans le tour sont défaussées.

Utiliser 1 tuile faveur permet de :

- multiplier par 2 les revenus d'un tapis-franc
- ajouter 2 cubes blancs lors d'une agression
- de diminuer de 2\$ le recrutement au port
- de bouger de 4 cases gratuitement
- de supprimer 1 tour en prison
- de ne pas défausser une fille lors de l'action corruption
- descendre de 2 le niveau d'alcoolisation

b) **Police** - à partir du 3^{ème} tour

Il y a 3 pions police. Dans l'ordre, le joueur ayant le moins de membres déplace 1 policier. Celui avec le moins de \$ déplace 1 policier et celui avec le moins d'influence à TH déplace 1 policier. En cas d'égalité, c'est le joueur qui le plus grand chiffre sur l'ordre du tour qui déplace un pion Police.

Un pion police se déplace de 0 à 2 cases. Un pion police ne peut pas s'arrêter sur une case où se trouvent des membres ou des tuiles revenus du joueur ayant le pion corruption.

- 1 pion police sur 1 case contenant un tapis-franc empêche le joueur de récolter les revenus.
- 2 pions police sur 1 case contenant des membres, les envoient en prison.

L'action Corruption (voir paragraphe c) - Déplacement et actions - Actions) peut empêcher ces effets.

c) **Déplacement et actions**

Dans l'ordre du tour, les joueurs effectuent tous leurs déplacements et ensuite leurs actions. Le nombre d'action d'un joueur est égal aux nombres de cases occupés par ses membres. Il partage ces actions comme il le souhaite. Un membre ou un groupe de membres n'est pas limité en nombre d'action.

Déplacements

- Chaque joueur peut déplacer tous ses pions d'un quartier au prix de 1 \$ le quartier.
- Le mouvement d'un groupe de membre stoppe dès qu'il pénètre dans un quartier sur lequel se trouvent des membres adverses.
- Chaque joueur peut déplacer ses pions sur les cases Actions du plateau pour 1\$.

Actions

Note : les actions marquées d'un pictogramme Δ permettent d'échanger son marqueur d'ordre du tour contre un autre de son choix. Les autres marqueurs ne bougent donc pas.

- Δ Case action Port du plateau. Si un membre se trouve ici, vous pouvez recruter de nouveaux membres pour le coût indiqué sur la case. Dès que vous recrutez un membre, vous devez prendre un jeton Bâton.
- Case action Hôpital du plateau. Si un membre se trouve ici, vous pouvez diminuer de 3 votre indice d'alcoolisation.
- Δ Case action Tammany Hall du plateau. Poser un membre ici augmente votre influence dans le milieu politique. Seuls les 3 premiers bénéficieront de faveurs des groupes politiques.
- Δ Case action Arme du plateau. Si un membre se trouve ici, vous pourrez acheter autant d'arme que vous voulez. Prenez les jetons armes correspondants.
- Ouvrir un trafic d'alcool ou de stupéfiant. Prenez un jeton trafic selon l'activité choisie et placez-le sur la case où se trouve le nombre de membres correspondant à son fonctionnement. Placez un cube sur votre plateau individuel. Augmentez votre indice d'alcoolisation du nombre de bouteilles inscrit sur l'activité.
- Ouvrir un tapis-franc. Prenez un jeton revenu fixe selon l'activité choisie et placez-le sur la case où se trouve le nombre de membres correspondant à son fonctionnement. Placez un cube sur votre plateau individuel. Augmentez votre indice d'alcoolisation du nombre de bouteilles inscrit sur l'activité.
Attention, les bars et fumeries ont besoin de se fournir dans les trafics respectifs. Si un bar ou une fumerie n'a pas de produit à vendre, vous perdez l'activité.

- **Bataille rangée.** Si lors de son déplacement, un joueur arrête des membres sur une case où se trouvent des membres adverses, il y a combat (voire paragraphe Combats). Si la case est vide, les combattants résolvent le combat. Si la case contient un jeton revenu fixe, le vainqueur contrôle le jeton. Il choisit si le jeton reste en place ou s'il le détruit. Si le jeton reste en place et que le joueur a encore assez de membres pour ouvrir un trafic ou un tapis-franc, il augmente son indice d'alcoolisation du nombre de bouteilles inscrit sur l'activité.
- **Agression.** Si les membres d'un gang sont sur une case vide de jetons revenus fixe, ils choisissent l'agression en fonction du nombre de membres nécessaires à sa réalisation. Un test est effectué qui permet de définir si les membres s'échappent, finissent en prison ou à l'hôpital. Compter le nombre de membres nécessaires à l'action. Placer dans le pot à combat 1 cube noir et le reste en cubes rouges. Ajouter le double de cubes blancs que de cubes noir et rouges. Faites sortir autant de cubes que de membres, pour chaque cube noir, un membre va en prison et pour chaque cube rouge, un membre va à l'hôpital.
- **Équipement.** Un joueur peut poser un membre du plateau de jeu vers son plateau individuel pour acquérir un équipement. Placez un cube sur votre plateau individuel.
- **Saccager un bureau de vote.** A partir du 8^{ème} tour uniquement (voir h) paragraphe Elections). Vous pouvez payer 5 \$ pour retirer 3 cubes bulletin de vote du bureau de vote. Cette action ne peut se faire qu'une fois par tour.
- **Truquer les urnes.** A partir du 8^{ème} tour uniquement (voir h) paragraphe Elections). En secret, vous pouvez acheter des cubes bulletins de vote pour 1\$ le cube pour un maximum de 5\$. Les cubes achetés sont posés secrètement dans le bureau de vote. Cette action ne peut se faire qu'une fois par tour.

Action hors de son tour

- **Corruption.** Si un flic se trouve sur un de vos tapis-franc, vous pouvez défausser 1 membre flic et 3\$ pour que le flic ferme les yeux sur votre trafic. Vous déplacez le pion flic de 1 case.

d) Guerre des gangs

Dans l'ordre du tour de jeu, un joueur peut déclarer la guerre à un autre joueur. Chacun choisit en secret le nombre de membres qu'il souhaite impliquer, de 1 à 10. Simultanément, chaque joueur montre avec ses doigts le nombre de membres qu'il engage et prend le nombre d'armes correspondant. Les joueurs résolvent la guerre des gangs (voire paragraphe Combats).

Si un joueur bénéficie d'une carte négociation pour un prêt de 3 membres, il peut demander au contractant 3 armes. Le propriétaire des 3 membres prêtés lui donne secrètement 3 armes de son choix.

e) Hôpital et The Tombs

Les membres placés sur ces cases avancent d'une case vers la case 0. Ceux qui sont sur la case 0 reviennent en jeu sur une case contrôlée. Les pions sur les cases actions du plateau reviennent sur une case contrôlée.

f) Alcoolisation

Les joueurs appliquent l'effet indiqué sur leur compteur de niveau d'alcoolisation et peuvent diminuer ce niveau.

g) Négociations

Les jetons Négociations du tour précédent sont défaussés. Dans l'ordre du tour de jeu, chaque joueur peut prendre les 2 jetons associés d'une négociation et en donner un à un autre joueur. Si l'accord abouti, il est fait sur l'honneur et ne peut pas être transgressé (voire paragraphe négociations).

h) Elections

A partir du 7^{ème} tour uniquement

Au 7^{ème} tour, le pion Élection vert est posé sur la case Tammany Hall du plateau de jeu.

Chaque joueur compte le nombre de quartiers qu'ils contrôlent. On ouvre le bureau de vote et chaque joueur additionne à son nombre de quartiers les cubes de sa couleur.

1 ^{er} prend 20 \$	2 ^{ème} prend 16 \$	3 ^{ème} prend 12 \$
4 ^{ème} prend 10 \$	5 ^{ème} prend 8 \$	6 ^{ème} prend 6 \$

En cas d'égalité, on additionne les primes concernées qui sont partagées également entre les joueurs. S'il y a un reste, aucun joueur ne le prend.

Négociations :

Les jetons sont :

- 2 Pas de déclaration de guerre
- 2 Pas de bataille rangée
- 2 Prêt de 3 figurines pour guerre des gangs
- 2 Échange d'un trafic ou tapis francs

- 2 Pas d'action contre un bureau de vote

Lors d'une négociation, un joueur propose une carte à un autre. S'il y a refus du second joueur, il y a combat singulier entre les deux chefs si le premier le désire. Placer 1 cube noir et 5 cubes blancs dans le pot de combat. Chaque joueur tire un cube, le 1^{er} qui tire le noir perd le duel et l'autre joueur décide de la finalité de la négociation.

Fin du Jeu et Conditions de Victoire :

Le jeu se termine au bout de 7 ou 10 tours ou lorsqu'il ne reste qu'un gang dans New-York.

Le joueur à la tête du gang le plus riche l'emporte, en cas d'égalité c'est le joueur à la tête du gang le plus riche composé du plus grand nombre de membres qui l'emporte.

Les combats :

Les joueurs choisissent un nombre d'armes égal au nombre de membres en combat. Toutes les armes sont placées en secret dans le pot combat et mélangées. L'attaquant fait sortir autant d'armes qu'il en a mises dans le pot, les armes restantes sont celle du défenseur.

Selon les cubes, chaque joueur applique l'effet et prend les \$ correspondants.

Les effets sont :

Tête de mort = le perdant ôte 1 membre ; le vainqueur prend 5\$.

Tâche de sang = le perdant ôte 1 membre et le place sur la case hôpital, le vainqueur prend 1.

Insigne de police = rien ne se passe.

Le gagnant est celui qui a fait le plus de victimes, morts en premier puis blessés.

Dans le cadre de l'action bataille rangée, la vainqueur reste sur la case, le perdant déplace ses membres restants sur une case adjacente.

Dans le cadre de l'action guerre des gangs, le vainqueur reçoit 10\$ supplémentaires.

L'alcoolisation :

Chaque tuile du plateau comporte des symboles bouteilles (0, 1, 2 ou 3), chaque joueur possède un compteur alcoolisation circulaire.

Chaque ouverture de tapis-franc augmente votre curseur d'alcoolisation du nombre de bouteilles indiquées. Le joueur applique l'effet de son compteur lors de la phase f) alcoolisation.

Vous pouvez baisser le niveau d'alcoolisation de 3 cases par membre placé à l'hôpital.

Par JYM
Thanks to Lionel BORG

PLATEAU DE JEU

Légende autres quartiers

- Territoire neutre
- Grand parc et forêt
- Zone vierge
- Zone verte

QG des gangs

NEW YORK 1850

Quartier NY et zone de jeu des gangs

Légende Gangs

- Whyos
- Eastman Gang
- Hudson Dusters
- Dead Rabbits
- Bowery Boys
- Charlton Street Gang

5 actions du plateau

Ordre du tour

ORDRE DU TOUR

1 2 3 4 5 6

Tours de jeu

- 1 - Production, Revenus & Faveurs
- 2 - Police (5ème tour)
- 3 - Déplacement & Actions
- 4 - Guerre des gangs
- 5 - Hôpital & the Tombs
- 6 - Alcoolisation
- 7 - Associations
- 8 - Election (7ème tour)

TOURS

1	6
2	7 Elections
3	8
4	9
5	10

Police

Combats

5\$ 1\$

5 actions du plateau

THE TOMBS

Tour 0
Tour 1
Tour 2

ARMES

Polignard = 2\$
Pistolet = 5\$

HOPITAL

Tour 1
Tour 0

PORT

4 = 4\$ 3 = 9\$
2 = 6\$ 4 = 13\$

TAMMANY HALL

1er = 2 faveurs + corruption
2ème = 2 faveurs
3ème = 1 faveurs

HUDSON RIVER

HUDSON RIVER Railroad

MAHATTANVILLE

CENTRAL PARK

YORKVILLE

HARLEM

EAST RIVER

NEW YORK CITY

City Hall Park

The Tombs

Hospital

Tammany Hall

Port

Mount Morris Parc