

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



PROHIBITION



Chicago 1930, les distilleries s'activent ferme, pour fabriquer cet alcool frauduleux qui enrichi Al Capone.

Au volant de leur camions, les hommes à la solde de Capone, arpentent les rues de Chicago afin de fournir les bars clandestins de la ville; mais ces livraisons ne sont pas sans risque, car la police essaie d'être présente partout et Elliot Ness met tout en œuvre pour annihiler ce trafic...

Heureusement la puissance de Capone peut faciliter le travail.

Jouez le rôle d'un de ces "livreurs" afin de devenir le bras droit de Capone, choisissez vos chargements, calculez bien vos itinéraires et si vous gérez bien les déplacements de la police tout en vous montrant à votre avantage devant Capone, parviendrez vous à vos fins...

Un jeu pour 2 à 4 livreurs, à partir de 10 ans, durée 45'.

But du jeu

Être l'homme de main qui aura livré le plus de caisses d'alcool et ainsi pouvoir obtenir de l'avancement dans l'organisation de Capone...

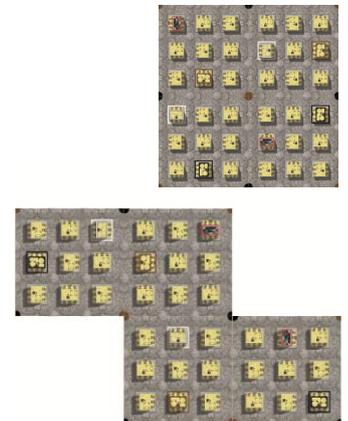
Matériel

- 4 plateaux "Quartiers de Chicago".
- 3 personnages + 3 cartes aides
- 28 cartes "**Chargements**" de valeurs 6 à 12
- 60 cubes (20x blancs, noirs, marrons)
- un plateau de comptage
- 8 tuiles "bâtiments spéciaux"
- 4 camions + 4 cubes + 4 cylindres
- 4 tuiles "Pertes"
- 2 dés
- 3 tuiles "**Closed**"
- 3 X 4 jetons "**Prime**" (3, 5 et 7 pts)



Mise en place

Placer les 4 plateaux, en respectant l'alternance des portes de livraisons (*facilité par le respect des angles de couleurs*) au centre de l'aire de jeu, les cubes, les tuiles "**Closed**", la pioche de cartes "**Chargements**" et la piste de scores à côté, plusieurs positions possibles à partir des schémas ci-contre. Positionner les 8 bâtiments (2 différents par quartiers, aucun ne doit se toucher, même par un angle). Les jetons "Prime" sont placés en 3 piles au milieu de la piste de score, les cylindres sur la case "0". A 3 joueurs retirer 5 cubes de chaque couleurs.



Chaque joueur prend un camion avec son cube de couleur et la tuile "**Pertes**" correspondante devant lui. Puis on tire au sort le 1^{er} joueur qui prend les tuiles "**Closed**" devant lui. Enfin, en partant du dernier dans le tour, chaque joueur place son camion vers l'une des portes "distilleries".

Une fois cette mise en place terminée, on mélange toutes les cartes "**chargements**" et on en distribue 3 à chaque joueur, qui en choisit une, la place face visible devant lui et place un jeton "**Prime**" ③ sur sa tuile "**Pertes**". Les cartes restantes sont à nouveau mélangées et forment la pioche "**Chargements**", enfin on retourne les 5 premières, faces visibles.

Principe de jeu

Chaque joueur, après avoir pris possession d'un chargement, devra arpenter les rues de Chicago pour livrer en alcool prohibé les différents bars clandestins de la ville. Il faudra, de plus, respecter les règles de non concurrence en ne livrant pas de caisses de même nature (couleur) dans des bars voisins. A chaque tour, chacun pourra demander de l'aide à Al Capone ou renseigner la police sur les déplacements de ses adversaires afin de, plus ou moins, les contrarier dans leurs activités.

Début de la partie

Chaque joueur pourra, à son tour, charger son camion en y plaçant son cube de couleur et les cubes correspondant au chargement choisi sur la carte chargement.

Tour de jeu

- lancer les 2 dés, chaque face représente 2 personnages, le joueur actif a alors le choix de celui qu'il va activer à son tour. (les 1^{ers} lancers permettent, seulement, de placer les personnages sur un des carrefours de sa couleur, au centre obligatoirement pour le noir ou le marron (selon disposition des plateaux), au bord du plateau pour les 2 autres, au choix du joueur actif après son lancer). **Fig. 2**
- déplacer le personnage,
- déplacer son camion, livrer un cube.

Règles de pose: *Nota: poser un cube n'est pas obligatoire.*

un camion ne peut livrer qu'un seul bar, celui qui présente une porte de livraison, mais...

- il doit obligatoirement se déplacer avant de livrer,
- livrer un seul cube à la fois (selon emplacement)
- sauf **Bars privés** (voir "Cases spéciales")
- seuls des cubes de même couleur peuvent être livrés dans un même bar (voir action Al capone).
- 2 bars adjacents ne peuvent pas contenir des cubes de même couleur (règle de non concurrence).

Nota: si un camion ne revient pas à vide pour prendre un autre chargement (très rare), le joueur place le(s) cube(s) restant(s) sur sa tuile "Pertes" et rend son jeton "Prime" si les pertes correspondent à la dite prime (voir "jetons primes).

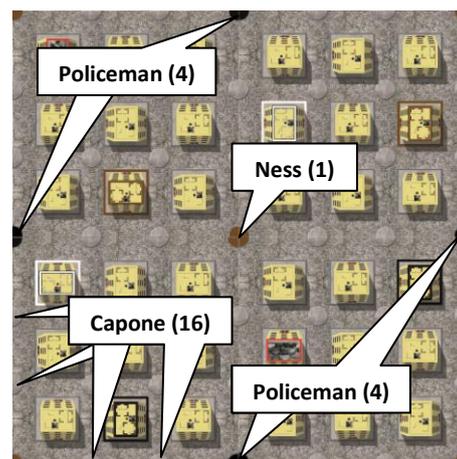
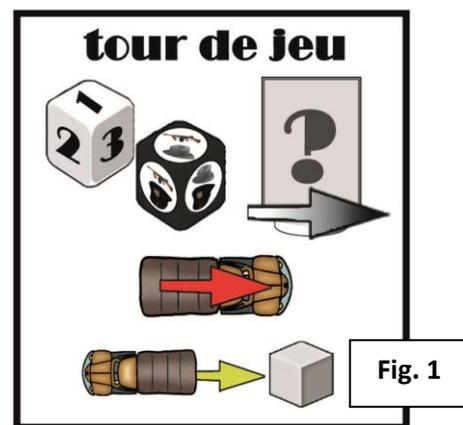
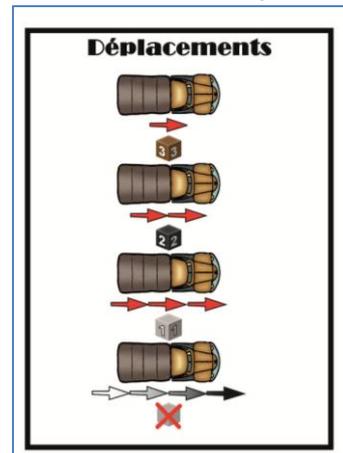


Fig. 2

Déplacements des camions

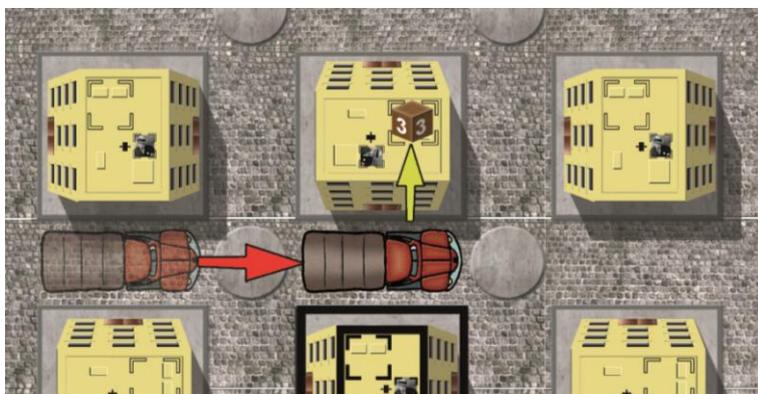
Un camion se déplace, de rue en rue, en fonction du cube qu'il compte livrer, mais il ne peut repasser par une rue déjà empruntée, ni traverser une rue ou un carrefour occupés, encore moins y stationner...

- 1 rue pour un cube marron,
- 2 rues pour un cube noir,
- 3 rues pour un cube gris,
- 1 à 4 rues sans rien livrer.



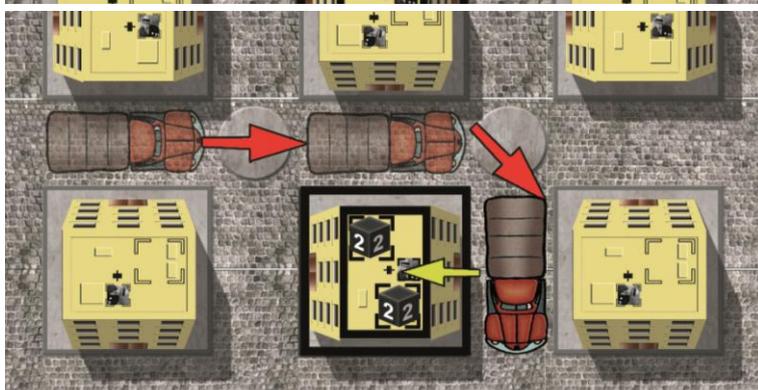
Exemple 1

Le camion avance de une rue pour décharger un cube marron.



Exemple 2

Le camion avance de deux rues pour décharger un cube noir (ou 2 dans l'exemple)

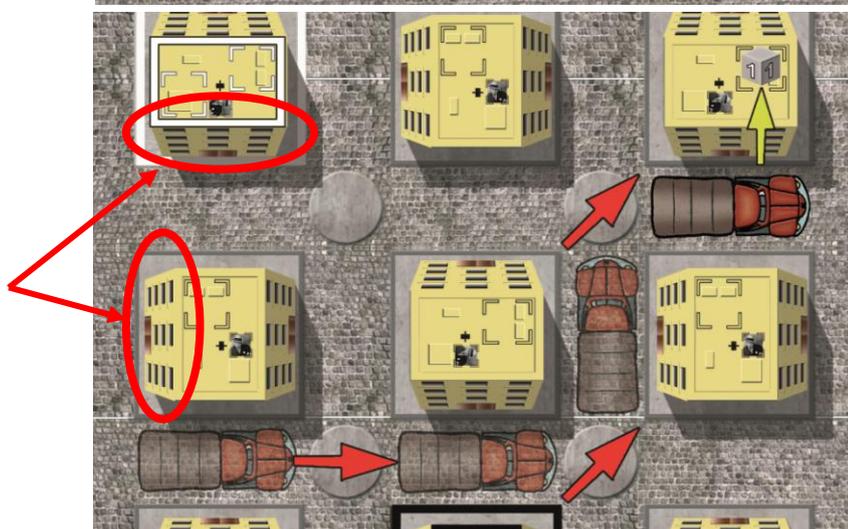


Exemple 3

Le camion avance de trois rues pour décharger un cube blanc

Rappel: une livraison s'effectue obligatoirement d'un côté du bâtiment présentant une porte.

Pour chaque cube placé sur le plateau, avancer son marqueur sur la piste de score de la valeur du cube (1, 2 ou 3).



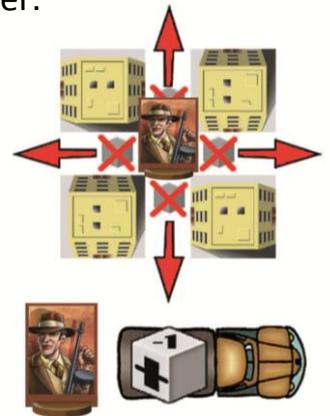
Les personnages

Chaque lancer du dé (1, 2, 3) détermine le nombre de carrefour dont le personnage, choisi, va devoir se déplacer, le dé "personnage" donne, au joueur actif, le choix de déplacer l'un ou l'autre des personnages présents sur la face après le lancer.

- Ceux-ci se déplacent de carrefour en carrefour, sans faire d'allers retours, selon la valeur du dé.
- Chacun a des capacités à valoir le long des rues perpendiculaires au carrefour qu'il occupe.
- un personnage ne peut pas passer par une rue ou par un carrefour occupé,
- en cas de rue contrôlée par plusieurs personnage, c'est le plus proche du camion qui est pris en compte, sinon les effets s'annulent sauf Ness et Policier.
- **2 personnages ne peuvent pas bloquer un camion.**

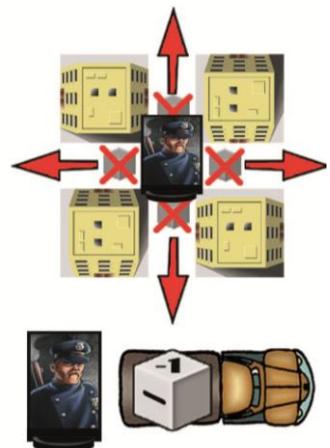
- 1) **Elliot Ness** interdit toutes livraisons ou chargements le long de ces rues.

Après le déplacement de Ness, si un camion se trouve au contact de celui-ci, il perd le cube de plus **haute valeur** de son chargement, qui sera placé sur la tuile "**Pertes**" et fera perdre un point sur la piste de score.



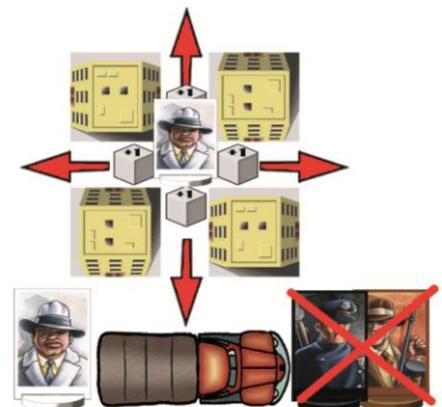
- 2) **Le Policeman** interdit toutes livraisons ou chargements le long de ces rues.

Après le déplacement du Policeman, si un camion se trouve au contact de celui-ci, il perd le cube de plus **faible valeur** de son chargement, qui sera placé sur la tuile "**Pertes**" et fera perdre un point sur la piste de score.



Al Capone permet, le long de ces rues, de livrer un cube supplémentaire, de la même couleur, soit 2 dans le même tour ou de rajouter un cube dans un bar déjà livré à condition qu'il soit de la même couleur et sans dépasser la limite imposée.

Au contact d'un camion, il protège celui-ci de toute prise par un autre personnage.

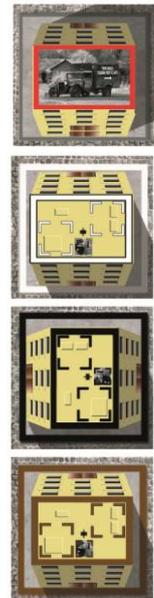


NOTA: un personnage ne peut aller 2 fois de suite au contact d'un même camion.

Les cases spéciales

a) les distilleries sont les bâtiments de départ, puis permettent, uniquement, de prendre de nouveaux chargements.

b) les bars privés appartiennent à Capone, la couleur de livraison est imposée, mais ils peuvent recevoir 2 cubes de même couleur, dans le même tour. Al Capone agit de la même façon sur ces cases que sur une case normale, on peut donc en placer 3 d'un coup ou un 3^{ème} si il y en a déjà 2.



Nouveau chargement

Dès qu'un joueur n'a plus de cube sur sa carte chargement, il retire le cube de couleur de son camion, pour indiquer qu'il est vide, on avance, alors, son marqueur sur la piste de score de la valeur de sa prime (si elle est toujours en sa possession), il devra ensuite retourner dans une distillerie, pour prendre un nouveau chargement.

A son tour, et une fois arrivé à côté d'une distillerie dans une rue non contrôlé par Ness ou le Policeman, le joueur peut prendre, immédiatement ou au début de son prochain tour, un des 5 chargements disponibles et le charger, on place immédiatement de la pioche un nouveau chargement.

Si un chargement disponible ne peut être complété à l'aide des cubes restant dans la réserve, par manque de cube (en fin de partie), on retourne la carte face cachée. Si les 5 cartes sont retournées, c'est une condition de fin de partie (voir "Fin de partie").

Les jetons "Primes"

Pris au moment d'un chargement, ils seront perdus, selon la valeur de la prime si:

- pour la prime ③, le camion perd 2 cubes (même couleur) de son chargement,
- pour la prime ⑤, le camion perd 2 cubes (couleurs différentes) de son chargement,
- pour la prime ⑦, le camion perd 1 cube de son chargement.

le jeton prime perdu est alors remis, sur une 4^{ème} pile, dans la réserve.

Un camion qui revient vers une case "**distillerie**" défasse les éventuels cubes de sa tuile "**Pertes**" (dans le boîte) et prend une nouvelle carte chargement + un nouveau jeton "**prime**", ⑤ pour le 2^{ème} camion, ⑦ pour le 3^{ème} camion, au-delà, le joueur prend le 1^{er} jeton sur la pile de défasse.

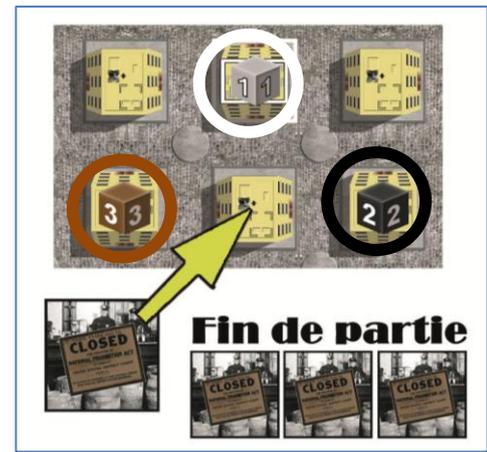
Si un joueur, une fois son camion vidé, ne remplit pas les conditions de perte de sa prime, il marque immédiatement la valeur de son jeton et rapporte **3, 5 ou 7** pts.

Les tuiles

a) "Closed" signifie "fermé", à la fin de chaque tour complet, si un bar vide est entourée par des cubes des 3 couleurs, il devient alors impossible d'y placer un cube, on y place alors une tuile "Closed" signifiant que ce bar est fermé, (pour un bar privé, il suffit d'un cube de la couleur dans un bar adjacent, pour qu'il soit fermé), si la 3^{ème} tuiles "Closed" est placée, on fini le tour en cours puis on fait un dernier tour et la partie se termine.

b) "Pertes" les cubes perdus ou non livrés, d'un camion, y sont placés.

NOTA : Au moment de prendre un nouveau chargement, les cubes placés sur cette tuile sont rangés dans la boîte.



Fin de la partie

La partie s'achève soit:

- si les 5 cartes chargements sont faces cachées, ou....
- si la 3^{ème} tuile "Closed" est posée, ou...
- si tous les bars sont livrés avec au moins un cube. Très rare!!!

... on fini le tour en cours + un dernier tour.

Les cubes non livrés, de la dernière carte "Chargements", ne sont pas comptés, mais la valeur du jeton prime est prise en compte, uniquement si au moins un cube a été livré, cette valeur est alors réduite du nombre de cubes restants dans le camion.

ex: un camion avec une prime de 7 et 3 cubes encore chargés, rapporte 4 pts (7-3).

En cas d'égalité, le joueur ayant perdu le moins de cubes (sans tenir compte de leurs valeurs) remporte la partie.

Règles pour 2 joueurs

Chaque joueur joue avec 2 camions, seul le camion avec le plus faible score sera pris en compte au final.

le 1^{er} joue une fois, puis chacun joue ses 2 camions à la suite et dans l'ordre de son choix, dans tous les cas, chaque joueur lance les dés, avant chaque camion. Dans cette configuration le 1^{er} joueur sera aussi le dernier à jouer, mais un seul camion.

En résumé

