

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# GANGSTER

## LE PRO



# RÈGLEMENTS

## RÉSUMÉ DE LA PARTIE

Bienvenue amis Gangsters! Vous entrez maintenant dans un univers où le crime, la fraude, les risques et la justice défilent à vive allure. Le quartier, voilà le monde de votre hôte, le Parrain. Ici, c'est lui qui contrôle et encaisse presque tout. Mais le Parrain vieillit et songe à se retirer des affaires. Alors, il a décidé de se départir de son quartier. Toutefois, pour s'amuser encore un peu, il détermine que seul le plus efficace d'entre vous deviendra le nouveau Parrain. C'est pour cette raison que vous devez tout mettre en œuvre pour accumuler la richesse nécessaire le plus rapidement possible, et ce, par tous les moyens rencontrés sur votre chemin. Suivez votre instinct et faites les bons choix. Portez une attention constante aux agissements des autres gangsters et n'ayez peur de rien, quitte à être expulsé de la partie... Mais peu importe, foncez car la course pour devenir le futur Parrain du quartier est commencée!

### Préliminaires

Disposer le plateau de jeu sur la table. Bien mélanger les cartes de chacune des catégories et les placer à la portée de tous, face cachée. Chaque joueur tire au hasard une carte Personnage, une carte Investissement, une carte Boxe, puis choisit un pion pour ses déplacements dans le quartier. Le rôle du banquier est attribué à un joueur volontaire.

### Carte Personnage

C'est votre nouvelle identité pour la partie. Lisez attentivement la description qu'elle contient et surtout tâchez de ne pas oublier d'utiliser les avantages qu'elle vous procure aux moments opportuns!

### Argent de départ

Chaque joueur commence la partie avec 3 000 \$ répartis de la façon suivante : un billet de 1 000 \$, 3 billets de 500 \$ et 5 billets de 100 \$.

### Début de la partie

Les joueurs placent leurs pions sur la case Refuge. Chaque joueur lance un dé. Celui qui obtient le plus haut résultat commence la partie.

### Déroulement

Départ de la case Refuge. Chaque joueur lance un dé par tour et avance selon le résultat obtenu. Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Les déplacements sur la planche de jeu se font également dans cette direction.



## BUT DU JEU

Devenir le nouveau Parrain en accumulant l'argent nécessaire.

**Première étape :** Amassez la richesse requise le plus rapidement possible.

### Somme d'argent requise :

2 joueurs, 70 000 \$      5 joueurs, 45 000 \$  
3 joueurs, 60 000 \$      6 joueurs, 40 000 \$  
4 joueurs, 50 000 \$

*Pour une partie plus courte, retranchez 10 000 \$ aux sommes requises.*

**Deuxième étape :** Quand c'est à votre tour de jouer, si vous possédez l'argent requis et que vous souhaitez acheter le quartier, vous devez avertir les autres joueurs que vous êtes officieusement acheteur. Lorsque vous atteindrez ou dépasserez la case Refuge, la partie sera terminée. Que vous possédiez encore ou non l'argent requis, vous devrez jouer votre dernière case, mais ne réclamerez pas la case Refuge à moins d'y arriver directement.

**Étape finale :** Payez vos Dossiers criminels. Additionnez toutes vos valeurs en Perles et en Diamants, divisez ce montant par deux, arrondissez-le (à la centaine supérieure) et réclamez ce montant à la banque. Si vous avez une Automobile, elle est remboursée au prix d'achat. Maintenant, faites le total de vos liquidités.

**Le gagnant :** Le Parrain déclare officiellement propriétaire de son quartier celui qui lui remet le plus d'argent (officieusement acheteur ou non). En cas d'égalité, le nombre d'hommes acquis durant la partie fera la différence.

## RÈGLES DE BASE À CONNAÎTRE

**Achat :** Tout ce qui est acheté par un joueur et qui n'appartient pas déjà à un autre joueur est la propriété exclusive de la banque. C'est à elle que l'argent de ces ventes revient. Ex. : *Diamant, Protection, Collecte, Justice, Boxe, etc.*

**Amende :** Lorsqu'un joueur n'a pas l'argent requis pour payer une carte Justice, il ne paie rien mais il doit tirer une carte **Dossier criminel**, par ordre de la Cour.

**Arrondir :** Lorsque la situation le demande, arrondissez les montants à la centaine supérieure. Ex. : *La moitié de 900 \$ est 500 \$.*

**Cartes :** Il y a 14 catégories de cartes différentes. Au cours de la partie, certaines peuvent être conservées et d'autres non. Les catégories suivantes doivent être jouées immédiatement : *Aventure, Banque, Collecte, Commerce, Justice et Mission*. Après utilisation, replacez la carte sous le paquet, face vers le haut. Une fois que toutes les cartes d'un paquet ont été jouées, mélangez-les. **Cette consigne ne s'applique pas aux cartes Investissement**; ces dernières ne sont utilisées qu'une fois par partie. Les cartes à conserver jusqu'au moment propice d'utilisation sont les suivantes : *Aventure* ★, *Automobile, Boxe, Diamant, Perle, Dossier, Investissement, Mission* ★, *Protection* et *Recrutement*. **Important**, lorsqu'une carte indique de payer, à moins d'avis contraire, la banque encaisse.

**Confidentiel :** Le texte à l'endos de vos cartes, à l'exception des cartes *Personnage, Dossier, Recrutement, Automobile, Protection* et *Boxe* (une fois que le boxeur a livré un combat) doit demeurer confidentiel.

**Public :** En tout temps, les joueurs ont le droit de savoir exactement quelles cartes sont en votre possession (ex. : 2 Perles, 3 Diamants, 1 Dossier, 4 Investissements), ainsi que votre **total d'argent liquide accumulé**.

**Haute voix :** Pour rendre la partie encore plus interactive, il est conseillé à tous les joueurs de lire les catégories de cartes suivantes à haute voix : *Aventure* 🎩, *Automobile, Collecte, Banque, Commerce* et *Justice*, à l'exception des cartes commençant par une ★.

**Cases doubles :** Sur le parcours du jeu on retrouve des cases doubles. Ces dernières vous offrent deux options. Faites votre choix, puis précisez quelle case vous jouez avant de poser une action. Les cases doubles sont : *Expert ou Vendeur, Mission ou Recrutement, Aventure ou Vol, Brocanteur ou Échange* et *Échange ou Protection*.

★ Toutes les cartes commençant par une étoile ne peuvent pas être jouées au moment où elles sont tirées; elles seront donc conservées pour plus tard. De plus, elles ne peuvent être utilisées qu'une seule fois.

**Conseil :** Lisez la case *Refuge* et commencez à jouer immédiatement. Lorsque vous arriverez sur une nouvelle case, lisez la section qui s'y rattache.

## RÈGLES DES CARTES ET CASES

Notez que les parties ombrées sont les instructions de chacune des cases. Le texte qui suit chaque partie ombrée concerne les règles de la case et des cartes qui peuvent s'y rattacher.



**AVENTURE :** Un événement vient perturber le cours de votre vie. Tirez une carte Aventure pour en prendre connaissance.

Tirez une carte. Lisez-la. Si cela ne vous concerne pas, remettez-la sous le paquet, sinon faites ce qu'elle vous dicte. Attention! **Les cartes débutant par une ★ sont conservées pour plus tard.** Vous ne pouvez pas jouer plus de deux cartes Aventure ★ lors d'un même tour de jeu.

**Les cartes Aventure débutant par un 🎩 devront être immédiatement placées sur la case mentionnée**, face vers le haut, ayant comme point de départ le Refuge, **mais jamais sur une case double**. Ensuite, tirez une autre carte Aventure. Lorsqu'un joueur arrive sur une case occupée par une carte illustrée d'un 🎩, il peut jouer la carte et la case. Aussitôt jouée, la carte sera remise sous le paquet.

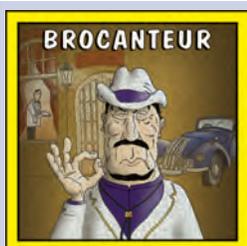


**BOXE :** Vous avez l'occasion d'investir dans les paris sportifs. Faites un choix entre :  
1) Payer 200 \$ et tirer une carte Boxe.

2) Organiser un combat avec votre boxeur déjà en main contre celui d'un adversaire de votre choix.

Si vous êtes le seul joueur à posséder une carte Boxe, réclamez 500 \$ sur cette case. Celui qui organise le combat additionne toujours 1 à son total obtenu. **Il est interdit de posséder plus d'une carte Boxe.**

**LE COMBAT :** Une fois l'adversaire choisi, tournez vos cartes Boxe face visible, lancez le nombre de dés indiqué sur la carte et additionnez, s'il y a lieu. Le boxeur qui obtient le plus haut résultat remporte la victoire et réclame le montant inscrit sur sa carte pour la première victoire. En cas d'égalité, jouez de nouveau. Ensuite, placez la carte Boxe perdante sous le gagnant face cachée pour indiquer à tous le nombre de victoires acquises par votre boxeur. Au moment où il aura remporté et encaissé ses trois victoires, il prend sa retraite et les cartes sont retournées sous le paquet.



**BROCANTEUR :** Une personne bizarre vous donne la possibilité de vendre ou d'acheter un **Investissement** et/ou une **Automobile**. Il est interdit de faire deux transactions dans la même catégorie.



**INVESTISSEMENT :**

Le Brocanteur vous donne deux choix :

- 1) Vous pouvez investir dans une affaire. Payez 200 \$ pour acheter une carte Investissement.
- 2) Si vous possédez déjà les deux parts d'une même affaire, vous pouvez la vendre au prix indiqué sur les cartes.



*Note : Lorsque le paquet de cartes Investissement est épuisé, il n'est pas mélangé de nouveau.*



**AUTOMOBILE :**

- 1) Si vous n'avez pas de carte Automobile, vous pouvez en acheter une. Tirez la carte, regardez le prix et faites un choix. Si vous décidez de ne pas l'acheter, replacez la carte sous le paquet.

- 2) Si vous possédez déjà une carte Automobile, vous pouvez la vendre immédiatement au prix de vente indiqué. Ces cartes sont de notoriété publique et doivent être visibles en tout temps. **Il est interdit de posséder plus d'une carte Automobile.**

**COLLISION AUTOMOBILE :** Lorsque vous terminez votre déplacement sur une case occupée par un ou des joueurs possédant une Automobile, il y a alors collision. Celui qui cause l'accident ne risque rien. Choisissez quel joueur sera impliqué. Ce joueur doit éliminer sa carte Automobile ou utiliser son facteur collision pour sauver sa carte.



**FACTEUR COLLISION :** Lorsqu'un joueur « fonce » dans votre Automobile, vous devez sacrifier une carte ou perdre votre véhicule. Les cartes suivantes peuvent être sacrifiées : *Aventure* ★, *Mission* ★, *Recrutement* et *Protection*. Placez la carte sacrifiée sous le véhicule pour indiquer à tous que ce dernier a perdu un facteur collision. Le facteur collision indique le nombre d'accidents que votre Automobile peut subir avant d'être éliminée : zéro, un ou deux.

*Note : La carte sacrifiée est perdue pour toujours. Elle sera remise sous la pile lors de la vente ou d'une collision fatale. Si un joueur victime d'une collision n'a aucune carte à sacrifier ou un facteur de collision zéro, il doit éliminer sa carte Automobile.*



**COLLECTE :** Vous arrivez nez à nez avec le Parrain et ses hommes. Il réclame la juste part sur vos gains accumulés dans son quartier. Faites le total de vos liquidités et suivez le tableau suivant :

**Si vous possédez :**

1 000 à 5 000, payez 100 \$

5 100 à 10 000, payez 500 \$

10 100 et plus, tirez une carte Collecte.

**Vous devez payer en conséquence ou rendre une carte Protection pour éviter de tirer une carte Collecte.**



**ÉCHANGE :** Vous avez l'opportunité d'effectuer un Échange dans les Perles, les Diamants ou dans l'Investissement. Une carte contre celle du joueur de votre choix.

Si vous désirez faire un Échange, aucun joueur ne peut refuser. Son seul droit est de mélanger ses cartes. **Attention! Perle contre Perle, Diamant contre Diamant et Investissement contre Investissement seulement.**



**EXPERT :** L'Expert effectue l'évaluation des Perles et des Diamants. Il consent à vous acheter un ou deux articles, mais jamais deux Perles ni deux Diamants. Il offre le prix d'évaluation pour chaque article qu'il achète.



Les autres joueurs doivent être témoins des prix d'évaluation.

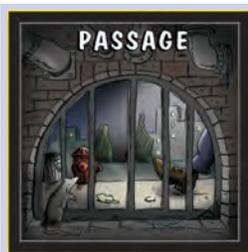


**MISSION :** Un riche homme d'affaires vous offre la possibilité de faire de l'argent, choisissez entre :

- 1) Tirer une carte Mission.
- 2) Effectuer une Mission★ que vous possédez déjà.

Avant d'effectuer une Mission, il est sage de recruter quelques hommes. Les cartes débutant par une ★ se jouent seulement lorsque vous revenez sur une case Mission. Les autres cartes sont exécutées immédiatement.

*Notez que chaque joueur se compte pour un homme et qu'il devra toujours s'additionner avec ceux de ses cartes Recrutement.*



**PASSAGE :** En apercevant le Parrain et ses hommes, vous descendez rapidement dans les égouts. Lancez trois dés, faites le total et vérifiez où ils vous mènent.

3-7 : Vous retombez directement sur le Parrain et ses hommes. Suivez les instructions de la case Collecte sans déplacer votre pion de la case Passage.

8-12 : Oups! Tirez une carte Aventure (laissez votre pion sur la case Passage).

13-18 : Wow! Vous trouvez un passage secret! Déplacez votre pion sur n'importe quelle case vide dans le quartier et jouez-la (sauf la case Refuge). *Note : Aucune récolte du Refuge n'est possible sur ce déplacement.*



**PROTECTION :** Vous rencontrez un cousin du Parrain. Il vous dit que moyennant la somme de 500 \$, il pourrait vous faire éviter une Collecte du Parrain. Si vous lui versez cette somme, prenez une carte Protection.

Cette carte n'est utilisable que si vous possédez des liquidités supérieures à 10 000 \$. Le nombre de cartes Protection est illimité. Elles peuvent donc vous éviter de payer une des Collectes du Parrain d'une valeur moyenne de 2 500 \$.



**RECRUTEMENT :** Vous avez la possibilité de recruter des hommes pour votre organisation. Tirez une carte Recrutement.

**Important :** Vous n'avez pas à rendre vos cartes Recrutement lorsque vous exécutez une Mission. Chaque joueur se compte pour un homme et il doit toujours s'additionner à ceux de ses cartes Recrutement.



**REFUGE :** Chaque fois que vous franchissez cette case, vous récoltez 100 \$ par homme à votre service. Si vous arrêtez directement au Refuge, ajoutez 500 \$.

*Note : Il est trop tard pour toute réclamation si le joueur suivant a lancé le dé.*



**VENDEUR :** Un Vendeur itinérant veut vous vendre un article pour 500 \$, une Perle ou un Diamant. La valeur réelle de l'article vous est inconnue avant l'achat.



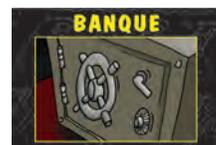
C'est une excellente occasion de vous enrichir. Vous devriez l'acheter, car la valeur moyenne des Perles et des Diamants est d'environ 4 000 \$ l'unité.



**VOL :** Une dangereuse occasion s'offre à vous. Lancez un dé pour la connaître.

1 à 4 : Vol de commerce  
5 et 6 : Vol de banque

Effectuez-vous ce Vol en tenant compte des risques? Si oui, tirez la carte selon le résultat du dé, sinon vous ne faites rien.



Le Vol de banque rapporte en moyenne 4 800 \$, mais les risques d'arrestation sont de 1 sur 2.



Le vol de commerce rapporte en moyenne 1 600 \$ et les risques d'arrestation sont de 1 sur 3.

**L'ARRESTATION :** Après une Arrestation, vous devez tirer une carte Justice.



**JUSTICE :** C'est le verdict à la suite de votre procès. Vous écopez soit d'une Amende, soit d'un Dossier criminel.

**AMENDE :** Payez le montant indiqué selon le type de Vol que vous avez tenté d'effectuer. Si vos liquidités sont insuffisantes, tirez une carte Dossier criminel.



**DOSSIER CRIMINEL :** À la fin de la partie, vous devez payer à la banque 2 500 \$ pour chaque Dossier criminel en votre possession. Attention! Au

troisième Dossier vous êtes éliminé de la partie. Vous devez alors montrer vos cartes aux autres joueurs en les rejetant sous leurs paquets respectifs, face vers le haut, et rendre votre argent à la banque. Si un seul joueur persiste, il est automatiquement déclaré gagnant.



## TABLE DE RÉFÉRENCE DES VALEURS



### PERLE

100	1 000	2 800	4 200	5 500	6 800
300	1 500	3 000	4 500	6 000	7 000
500	2 000	3 700	5 000	6 200	7 200
800	2 500	4 000	5 200	6 500	7 500



### DIAMANT

100	800	1 800	3 000	5 700	8 000
200	1 000	2 000	4 000	6 000	8 600
500	1 300	2 500	4 700	7 000	9 000
600	1 600	2 700	5 000	7 700	10 000



### BIJOU MAGNIFIQUE

Une moitié seule, aucune valeur.  
Les deux moitiés réunies 12 000 \$.

## CE JEU CONTIENT

Un plateau de jeu (le quartier), 10 cartes Personnages, 6 pions, 3 dés, des billets de banque ainsi que 372 cartes à jouer définies comme suit : Automobile 18, Aventure 70, Banque 24, Boîte 20, Collecte 28, Commerce 24, Diamant 25, Dossier 12, Investissement 20, Justice 24, Mission 31, Perle 25, Protection 12, Recrutement 39.

## REMERCIEMENTS

Merci infiniment à tous ceux qui ont touché de près ou de loin à **GANGSTER** LE PRO dont les nombreux et patients testeurs du Saguenay comme l'incomparable Éric Gagnon. Sachez que vos encouragements et vos commentaires sont hautement appréciés. Merci aux Éditions Gladius pour leur confiance renouvelée envers mes conceptions.

Tous droits réservés.

Martin Tremblay

Concepteur

© 2004



www.gladius.ca

# BONNE PARTIE!