

King of Chicago (Le Roi de Chicago) – Règles

1.0 INTRODUCTION	2
1.1 BUT DU JEU	2
1.2 COMMENT GAGNER	2
1.3 DIRECTIVES DE JEU	2
2.0 COMPOSANTS	2
3.0 AVANT DE COMMENCER	3
3.1 PREPARATION DE LA PARTIE	3
3.2 PLACEMENT DES ELEMENTS PERSONELS	4
4.0 LA PARTIE PEUT COMMENCER	5
4.1 ORDRE DU TOUR	5
5.0 PHASE D'ACTION – TOUR D'UN JOUEUR	7
5.1 DEPLACEMENT DE LA VOITURE	7
5.2 EFFECTUER 1 ACTION	7
5.2.1 Prendre des ressources	7
5.2.2 Etendre son territoire	8
5.2.3 Ouvrir une entreprise	9
5.2.4 Démarrer ou compléter un contrat	10
5.2.5 Attaque de voiture ou d'entreprise	11
5.2.6 Embauche et/ou débauche de gangsters	16
5.3 DEPLACER LA VOITURE DE POLICE	17
5.4 ACTIONS DE LA POLICE	17
5.4.1 Démanteler une entreprise	17
5.4.2 Démanteler une voiture	18
5.4.3 Nettoyer un territoire	19
5.4.4 Confisquer des ressources	19
6.0 PHASE DE COMMERCE	19
6.1 COLLECTER LES REVENUS	20
6.2 PIOCHER DES CARTES	21
6.3 ENCHERIR POUR LES GANGSTERS	22
6.4 SOUDOYER LA POLICE	23
6.5 PLACER LES GANGSTERS	23
7.0 FIN DE LA PARTIE	24
8.0 ANNEXE	25
8.1 CARTES EVENEMENTS	25
8.2 CARTES GANGSTERS	28
8.3 CARTES CONTRATS	34

King of Chicago (Le Roi de Chicago) – Règles

1.0 INTRODUCTION

1.1 BUT DU JEU

A la tête d'une bande de gangsters à Chicago dans les années 20, vous devez tailler votre route jusqu'au sommet en faisant face à des gangs rivaux de mauvaise réputation, prendre le contrôle du crime organisé dans la ville et construire le plus puissant empire de gangsters que la ville a jamais vu. Avant que vous puissiez être couronné *Roi de Chicago*, vous devez ouvrir des bars, des casinos et des bordels illégaux, augmenter votre territoire, louer les services de gangsters impitoyables et durs afin qu'ils rejoignent votre gang et frappent durement tous les adversaires qui se tiennent sur votre chemin. Il pleut des balles lors d'attaques de voitures, il y a des raids et la police est corrompue, le Chicago historique devient l'endroit parfait pour un film d'action.

1.2 COMMENT GAGNER

Vous devenez *Roi de Chicago* quand vous avez recueilli 10 points de (PV). Vous gagnez des PV en contrôlant des entreprises et des gangsters, en gagnant le respect local et en accomplissant des contrats.

Les éléments suivants vous donnent des PV :

Élément	PV
Petite entreprise	1
Moyenne entreprise	2
Grande entreprise	3
Contrat accompli	1
Marqueur de respect local	1
Chaque groupe de 2 gangsters	1

Chaque joueur doit placer ses PV devant lui, visibles pour tout le monde. De cette façon chaque joueur peut voir qui est train de gagner et qui est en train de perdre.

1.3 DIRECTIVES DE JEU

Aucune action n'est trop sale dans cette lutte pour le pouvoir dans les entrailles de Chicago. Tant que vous respectez les règles "officielles" du jeu, toutes sortes de commerce, prêt, location et le chantage sont autorisés. Seule votre propre morale fixe les limites. Mais rappelez-vous ; au final, chaque mafioso est plus proche de lui et de sa famille et donc chacun est autorisé à négliger les associations, les accords, la trêve et vous pouvez toujours choisir de ne pas rembourser l'argent que vous avez emprunté ou de ne pas payer les gangsters... Mais faites attention à ne pas finir avec une tête de cheval dans votre lit ! Ne faites confiance qu'à vous-même et rappelez-vous qu'un gangster négocie son honneur très cher. Particulièrement si quelqu'un le déshonore !

2.0 COMPOSANTS

Une boîte du *Roi de Chicago* contient :

1 Plateau de jeu

2 Dés

6 Voitures (marron, bleu, vert, orange, rouge, jaune)

6 Marqueurs de voiture

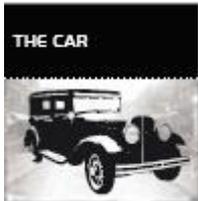
1 Voiture de Police (la voiture noire)

1 Badge de la Police

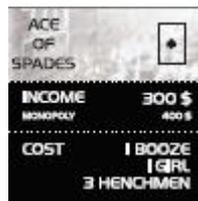
Des cartes :

King of Chicago (Le Roi de Chicago) – Règles

54 Cartes ressources
45 Cartes gangsters
8 Cartes contrats
21 Cartes événements
3 x 40 Ressources (Filles, Boissons alcoolisées, Hommes de main)
18 Pièces d'entreprise (3 tailles différentes)
18 Marqueurs d'entreprise
6 x 15 Marqueurs de territoire
1 Marqueur de respect local
1 Marqueur de tour d'action
6 Dossiers privés
De l'argent :
20 x 50 dollars
40 x 100 dollars
40 x 500 dollars
20 x 1000 dollars



Marqueur de voiture



Marqueur d'entreprise



Dossier privé



Badge de la police



Marqueur de respect local



Pièce d'entreprise



Marqueur de territoire



Marqueur de tour



Ressources

3.0 AVANT DE COMMENCER

3.1 PREPARATION DE LA PARTIE

Placer le plateau de jeu au milieu de la table.

Chaque joueur reçoit :

- 1 Voiture, 15 marqueurs de territoire et 1 dossier privé de la même couleur
- 1000 \$

King of Chicago (Le Roi de Chicago) – Règles

- **1 Marqueur de voiture**
- **1 Marqueur d'entreprise et la pièce d'entreprise correspondante (tirée au hasard parmi les 9 petites entreprises)**
- **1 Gangster de départ (tiré au hasard parmi les cartes de gangster possédant une étoile dans le coin en haut à droite)**
- **3 Ressources (1 de chaque sorte)**

Le paquet de cartes contient :

- **Cartes gangsters**
- **Cartes ressources**
- **Cartes événements**
- **Cartes contrats**

Il est important que le paquet de cartes soit complètement mélangé (en incluant les gangsters restants du tirage au sort initial). Les différentes cartes doivent être également distribuées dans le paquet pour assurer le bon déroulement de la partie.

Mettez le paquet face cachée sur la case appelée *Deck of Cards (Paquet de cartes)*.

Placez les autres composants sur leurs cases respectives du plateau de jeu :

- **Marqueurs d'entreprises**
- **Pièces d'entreprises (sur les marqueurs d'entreprise)**
- **Ressources**
- **Badge de la Police**
- **Marqueur de respect local**
- **Marqueur de tour d'action (sur le premier carré des carrés 1-4)**
- **Argent**
- **Voiture de police (devant le commissariat [Police Dept.]**

Placez enfin les ressources aux places suivantes sur le plateau de jeu :

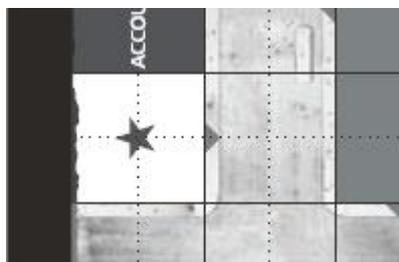
- **Prêteur sur gages (Pawn Shop) : 1 Homme de main**
- **Tailleur (Tailor) : 1 Homme de main**
- **Avocat (Lawyer) : 1 Fille**
- **Bureau de tabac (Tobacco Trade) : 1 Fille**
- **Musée (Museum) : 1 Boisson alcoolisée**
- **Salle de boxe (Boxing Club) : 1 Boisson alcoolisée**
- **Quai (Wharf) : 3 Boissons alcoolisées**
- **Docks (Docks) : 3 Boissons alcoolisées**
- **Station de la rue Randolph (Randolph St. Station) : 3 Filles**
- **Station de la rue LaSalle (LaSalle St. Station) : 3 Filles**
- **Syndicat des travailleurs (Laborer's Union) : 3 Hommes de main**
- **Equipers (Teamsters) : 3 Hommes de main**

3.2 PLACEMENT DES ELEMENTS PERSONELS

Placez votre **marqueur de voiture**, votre **marqueur d'entreprise**, vos **marqueurs de territoire** et votre **dossier privé** devant vous. Placez votre **argent** et vos **ressources** dans votre **dossier privé**. Et placez votre **carte de gangster** face cachée soit sous votre **marqueur de voiture** ou votre **marqueur d'entreprise**.

King of Chicago (Le Roi de Chicago) – Règles

Chaque joueur lance les deux dés. Le joueur avec le total le plus élevé commence la partie. Ce joueur choisit une case de départ (les carrés d'entreprise identifiés par une étoile). Il place alors son **marqueur d'entreprise** sur la case de départ et sa **voiture** sur le carré de rue à côté d'elle. Chaque joueur fait de même dans le sens des aiguilles d'une montre.



Placez votre voiture sur le carré de rue indiqué par la petite flèche.

Le marqueur de voiture :

Ce marqueur représente votre voiture. Vous placez ici vos cartes de gangsters pour indiquer quels gangsters s'asseyent dans votre voiture. Il doit être visible de vos adversaires à tout moment.

Marqueur d'entreprise :

Il représente une entreprise spécifique. Vous placez ici vos cartes de gangsters pour indiquer quels gangsters sont situés dans cette entreprise. Vos marqueurs d'entreprise doivent être visibles de vos adversaires à tout moment.

Marqueur de territoire :

Vous placez vos marqueurs de territoire sur les carrés de territoire pour indiquer quelles zones de Chicago vous contrôlez.

Dossier privé :

Vous pouvez choisir de cacher ici votre argent, vos ressources, vos cartes contrats et vos cartes événement des yeux de vos adversaires.

Argent :

Vous utilisez votre argent pour engager de nouveaux gangsters, soudoyer la police et prendre le contrôle de territoires de vos adversaires.

Ressources :

Vous utilisez les ressources pour ouvrir de nouvelles entreprises.

Carte gangster :

Représente individuellement un gangster. Vous utilisez votre gangster pour attaquer vos adversaires et pour protéger vos entreprises.

Note : Au début de la partie, placez votre gangster dans votre voiture si vous pensez attaquer vos adversaires. Au contraire, si vous trouvez sage de protéger vos propres entreprises, placez votre gangster sous votre marqueur d'entreprise.

4.0 LA PARTIE PEUT COMMENCER

4.1 ORDRE DU TOUR

King of Chicago (Le Roi de Chicago) – Règles

Le *Roi de Chicago* est divisé en **tours de jeu** continus jusqu'à ce que le gagnant soit connu. Chaque tour de jeu se compose de **4 phases d'action** suivie de **1 phase de commerce**.

TOUR DE JEU	1. PHASE D'ACTIONS
	2. PHASE D'ACTIONS
	3. PHASE D'ACTIONS
	4. PHASE D'ACTIONS
	PHASE DE COMMERCE

Dans chaque phase d'actions les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Pendant son tour chaque joueur déplace d'abord sa voiture une fois, et exécute alors 1 action : création d'entreprise, exécution de contrat, attaque des adversaires etc...

Note : Le joueur qui a choisi sa case de départ en premier débute le premier tour de jeu.

Chaque **tour de joueur** pendant chaque tour action ressemble à ceci :

PHASE D'ACTION – TOUR D'UN JOUEUR
1. DEPLACEMENT DE LA VOITURE
2. EFFECTUER 1 ACTION
Prendre des ressources
Etendre son territoire
Ouvrir une entreprise
Démarrer ou terminer un contrat
Attaque de voiture ou d'entreprise
Embauche et/ou débauche de gangsters

Si un joueur contrôle la voiture de police il ne peut l'utiliser qu'à la fin de son tour. Comme avec sa voiture il déplace d'abord la voiture de police, et fait ensuite 1 action de police.

1. DEPLACEMENT DE LA VOITURE DE POLICE
2. EFFECTUER 1 ACTION DE POLICE
Démanteler une entreprise
Démanteler une voiture
Nettoyer un territoire
Confisquer des ressources

Quand une phase d'action est terminée, n'oubliez pas de déplacer le marqueur de tour d'action.



Après les 4 phases d'action tous les joueurs stoppent leurs activités et la **phase de commerce** commence. Ici les joueurs reçoivent leur revenu, piochent des cartes, enchérissent pour les gangsters, soudoient la police et placent finalement leurs gangsters dans leurs entreprises et/ou leur voiture.

King of Chicago (Le Roi de Chicago) – Règles

La phase de commerce ressemble à ceci :

PHASE DE COMMERCE
REVENUS
PIOCHE DE CARTES
ENCHERES POUR LES GANGSTERS
SOUDOIEMENT DE LA POLICE
PLACEMENT DES GANGSTERS

Note : Dans votre dossier privé il y a un résumé du tour de jeu, de la phase d'action et de la phase de commerce. Il peut vous aider à garder une trace du développement de la partie.

5.0 PHASE D'ACTION – TOUR D'UN JOUEUR

5.1 DEPLACEMENT DE LA VOITURE

Vous pouvez déplacer votre voiture librement sur les carrés de rue du plateau de jeu. Vous déplacez votre voiture en lançant un dé et en conduisant sur un nombre de carrés égal au nombre indiqué par le dé. Si vous le souhaitez vous pouvez déplacer votre voiture de moins de cases qu'indiqué ou vous pouvez décider de ne pas déplacer votre voiture du tout (bien que vous ayez déjà lancé le dé).

Vous pouvez passer sur d'autres voitures et placer votre voiture sur une case occupée par une ou plusieurs voitures.

Si vous voulez aller vers une entreprise spécifique, un territoire ou n'importe quelle autre case qui ne soit pas de la rue sur le plateau de jeu, déplacez votre voiture sur la case de rue adjacente indiquée par la petite flèche.

Note : Des gangsters spéciaux ou des cartes d'événement peuvent vous permettre de déplacer votre voiture une fois supplémentaire ou plus loin que le nombre indiqué par le dé.

5.2 EFFECTUER 1 ACTION

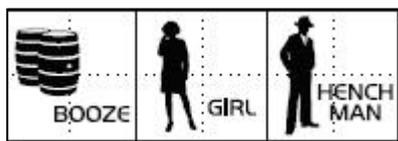
Après avoir déplacé votre voiture, vous pouvez effectuer 1 action pendant votre tour. Jouer une carte d'événement ou commercer avec d'autres joueurs ne compte pas comme une action.

Vous pouvez effectuer une des actions suivantes :

5.2.1 Prendre des ressources

Les ressources représentent les marchandises et le travail que vous utilisez pour démarrer des entreprises illégales.

Il existe trois types de ressources :



Les **filles (Girl)** sont les ressources de base pour ouvrir des bordels.

Les **hommes de main (Henchman)** sont les ressources de base pour ouvrir des casinos.

Les **boissons alcoolisées (Booze)** sont les ressources de base pour ouvrir des bars.

King of Chicago (Le Roi de Chicago) – Règles

Vous pouvez librement prendre les ressources placées sur le plateau de jeu. Conduisez simplement votre voiture à la place de rue à côté de la case avec les ressources. Prenez tout ou partie de ces ressources et placez-les dans votre dossier privé.



Carré de localisation de ressource(s)

Prendre des ressources coûte 1 action.

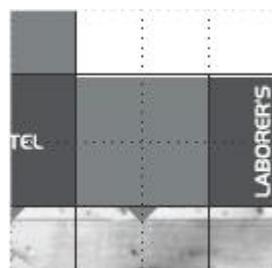
Dans chaque phase de commerce de nouvelles cartes de ressource peuvent être piochées, de cette façon les ressources approvisionnent les bas quartiers de Chicago dans un flux constant. Vous avez juste besoin d'être au bon endroit au bon moment !

Note : Vous pouvez commercer ou échanger des ressources avec les autres joueurs à tout moment. Cela ne compte pas comme une action.

5.2.2 Etendre son territoire

Une case de territoire représente une zone de Chicago où vous pouvez affirmer votre pouvoir, en prenant le contrôle du racket de protection (signifiant que vous protégez les propriétaires de magasin en monnayant cette protection). Toutes les fois qu'une zone est sous votre "protection" vous recevez \$50 pendant chaque phase de commerce

Les cases de territoire sont grises sur le plateau de jeu. Vous prenez le contrôle d'un territoire en déplaçant votre voiture sur la case de rue adjacente, et si le territoire n'est pas déjà la propriété d'un de vos adversaires vous pouvez placer un de vos marqueurs de territoire sur le territoire. Il vous appartient maintenant. Si quelqu'un d'autre est propriétaire du territoire, vous le reprenez en payant \$100 à la banque et en remplaçant le marqueur de territoire par un des votes. Ce territoire vous appartient maintenant.



Prendre le contrôle d'un territoire coûte 1 action.

Marqueur de respect local

Si vous possédez le plus grand nombre de territoires, vous recevez le marqueur de respect local qui compte pour 1 PV. Vous devez conserver ce marqueur visible pour vos adversaires. Si un autre joueur gagne plus de territoires que vous il reçoit le marqueur et le PV. Si deux joueurs possèdent le même nombre de territoires aucun d'eux n'obtient le marqueur et le PV est remis à sa place sur le plateau de jeu.

King of Chicago (Le Roi de Chicago) – Règles

Vous ne pouvez pas commercer ou donner des territoires.

5.2.3 Ouvrir une entreprise

Vos entreprises sont l'épine dorsale de votre empire. En ouvrant des bars, des bordels et des casinos vous faites de l'argent et obtenez des PV, ce dont vous avez besoin pour devenir Roi de Chicago.

Les entreprises vous rapportent de l'argent et des PV :

Entreprise	Revenu	Monopole	PV
Petite	300\$	400\$	1
Moyenne	600\$	800\$	2
Grande	1200\$	1500\$	3

Chaque type d'entreprise coûte une certaine quantité de ressources ; vous pouvez trouver ces prix sur les différents marqueurs d'entreprises.

Les prix sont :

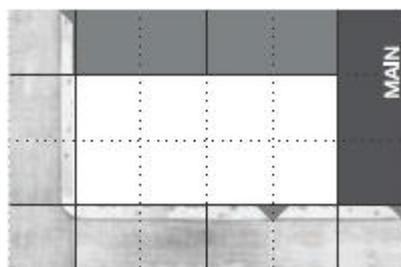
Taille	Entreprise	Hommes de main	Boissons alcoolisées	Filles
Petite	Casino	3	1	1
	Bar	1	3	1
	Bordel	1	1	3
Moyenne	Casino	4	2	2
	Bar	2	4	2
	Bordel	2	2	4
Grande	Casino	5	3	3
	Bar	3	5	3
	Bordel	3	3	5

Vous ouvrez une entreprise en garant votre voiture à côté d'une case d'entreprise vide de la taille souhaitée (les cases blanches sur le plateau de jeu).

1 carré – Petite entreprise

2 carrés – Moyenne entreprise

3 carrés – Grande entreprise



Carrés de localisation d'entreprise pour une entreprise moyenne

Annoncez aux autres joueurs que vous souhaitez ouvrir une entreprise et payez la quantité requise de ressources indiquée sur le marqueur d'entreprise. Remettez les ressources dans la

King of Chicago (Le Roi de Chicago) – Règles

pile avec le reste des ressources inutilisées, et placez la pièce d'entreprise correcte sur la case d'entreprise. Prenez le marqueur d'entreprise correspondant et placez-le devant vous afin qu'il soit visible aux autres joueurs.

Ouvrir une entreprise coûte 1 action.

Quand vous ouvrez une nouvelle entreprise vous pouvez librement transférer un ou plusieurs gangsters de votre voiture vers votre entreprise pour la protéger des attaques. Ceci ne compte pas comme une action.

Note : Si vous avez besoin de ressources supplémentaires afin d'ouvrir une entreprise vous pouvez toujours commercer avec vos adversaires. Vous pouvez échanger, emprunter, prier, acheter et menacer pour obtenir de nouvelles ressources à tout moment et cela ne compte pas comme une action. Naturellement les prix des ressources changent considérablement en fonction de la demande et de la disponibilité.

5.2.4 Démarrer ou compléter un contrat

L'exécution d'un contrat peut vous donner une avance d'argent confortable et vous donne un PV que vous ne pourrez pas perdre.

Pour chaque contrat que vous complétez vous gagnez une récompense en argent et 1 PV.

Vous tirez des cartes contrat de la pioche des cartes pendant la phase de commerce, et vous les conservez. Pour accomplir un contrat vous devez conduire votre voiture d'une case du plateau de jeu à une autre (par exemple du *fleuriste* au *boucher*). Les deux cases sont indiquées en rouge sur les cartes.

Une fois que vous avez pioché une carte contrat, c'est à vous de décider quand vous souhaitez démarrer le contrat et combien de temps vous allez y consacrer pour le terminer.

Démarrer un contrat

Garez votre voiture à côté du carré où la carte contrat vous indique de démarrer le contrat. Après vous lisez la carte contrat à haute voix aux autres joueurs et placez la carte face visible devant vous. Elle restera visible jusqu'à ce que vous complétiez le contrat. Vous ne pouvez pas défausser ou commercer un contrat que vous avez déjà démarré.

Démarrer un contrat coûte 1 action.

Note : Vous pouvez réaliser plusieurs contrats en même temps.

Compléter un contrat

Garez votre voiture à côté du carré où la carte contrat vous indique de terminer le contrat. Annoncez alors que vous avez terminé le contrat et recevez la récompense d'argent décrite sur la carte. La carte contrat réalisée doit être visible de vos adversaires pour signaler que vous avez 1 PV.

Compléter un contrat coûte 1 action.

Intercepter un contrat

Si vous avez démarré un contrat il peut être gêné si :

King of Chicago (Le Roi de Chicago) – Règles

- Votre voiture est démantelée par la police. Votre contrat est annulé et vous devez le placer dans la *défausse*.
- Votre voiture est attaquée par un adversaire et vous perdez la fusillade. Vous devez remettre votre carte contrat à votre adversaire qui peut maintenant essayer de compléter le contrat. L'adversaire ne doit pas démarrer le contrat, il doit juste le compléter pour recevoir la récompense d'argent et le PV qui étaient légitimement pour vous !

Conseil : Si vous n'avez aucune chance de démarrer un contrat ou si vous avez besoin d'argent ou de ressources vous pouvez commercer ou échanger vos cartes contrat.

5.2.5 Attaque de voiture ou d'entreprise

En attaquant vos adversaires vous pouvez tuer ou blesser leurs gangsters, détruire leurs voitures ou prendre le contrôle de leurs entreprises. C'est là que vos gangsters deviennent votre force de frappe.

Vous pouvez effectuer soit une **attaque de voiture** soit une **attaque d'entreprise** contre un adversaire.

Vous devez avoir au moins un gangster dans votre voiture pour pouvoir attaquer.

Attaque de voiture

En effectuant une attaque de voiture vous pouvez blesser ou tuer les gangsters dans la voiture de l'adversaire et mettre sa voiture hors jeu pour le reste du tour de jeu en l'envoyant au *garage*.

La séquence de jeu d'une attaque de voiture est :

1. DECLARER L'ATTAQUE
2. CALCULER LE TOTAL DE L'ATTAQUE ET LE BONUS DE DEFENSE
3. TOURS DE FUSILLADE
4. APRES L'ATTAQUE

1. DECLARER L'ATTAQUE

Conduisez votre voiture sur la même case de rue que la voiture de votre adversaire et déclarez votre attaque de voiture.

Quand l'attaque est déclarée chacun des adversaires doit retourner les cartes de gangster qu'il a sous son marqueur de voiture et les poser face visible devant lui. Ce sont les gangsters prêts à en découdre.

2. CALCULER LES BONUS D'ATTAQUE ET DE DEFENSE

Maintenant l'attaquant calcule son **bonus total d'attaque** et le défenseur son **bonus total de défense**.

Bonus total d'attaque = La somme des bonus d'attaque des gangsters impliqués.

Bonus total de défense = La somme des bonus de défense des gangsters impliqués.

Les différents types de bonus de gangsters et la façon de les calculer sont expliqués plus bas dans ce paragraphe.

King of Chicago (Le Roi de Chicago) – Règles

Ces bonus calculés restent les mêmes pendant l'intégralité de l'attaque de voiture, même si un gangster impliqué dans l'attaque est blessé ou tué et indépendamment du nombre de tours de fusillade.

3. TOURS DE FUSILLADE

Une fois que vous êtes engagé dans une attaque de voiture vous ne pouvez pas en sortir jusqu'à ce qu'un gagnant et un perdant aient été trouvés.

L'attaque de voiture est résolue par des **tours de fusillades** consécutifs. Pour gagner l'attaque de voiture vous devez gagner un tour de fusillade pour chaque gangster que votre adversaire a impliqué et un tour de fusillade supplémentaire pour défaire sa voiture, ceci signifie que si votre adversaire a 2 gangsters dans sa voiture vous devez gagner 3 tours de fusillade: 1 pour chacun de ses gangsters et 1 pour sa voiture. Il en va de même pour le défenseur : il gagne l'attaque de voiture s'il gagne un nombre de tours de fusillade égal au nombre de vos gangsters attaquants plus un autre tour de fusillade pour votre voiture. Ceci signifie que si vous attaquez une voiture vide ou une entreprise vide vous devez gagner 1 tour de fusillade pour gagner.

Dans chaque tour de fusillade l'attaquant et le défenseur lancent chacun un dé. Le vainqueur de chaque tour de fusillade est le joueur avec le plus haut score.

Vous calculez vos points d'attaque et de défense en ajoutant vos bonus d'attaque totale ou de défense totale au résultat du dé:

Score de l'attaquant = Bonus total d'attaque + dé

Score du défenseur = Bonus total de défense + dé

En cas d'égalité, les deux joueurs relancent le dé jusqu'à ce qu'un gagnant soit trouvé. Le joueur qui a perdu le tour de fusillade doit placer un de ses gangsters au *cimetière* ou à l'*hôpital*. Il peut choisir n'importe lequel de ses gangsters impliqués dans l'attaque de voiture. Ceci termine le tour de fusillade.

En fonction du nombre de gangsters que chaque joueur a de son côté vous continuez les tours de fusillade jusqu'à ce qu'un de vous soit le gagnant et que l'autre ait tout perdu.

Hôpital ou cimetière ?

Dans le chaque tour de fusillade seuls les dés (sans bonus de gangsters) déterminent si le gangster est placé dans le *cimetière* ou à l'*hôpital*:

Si la différence entre les deux dés est de moins de 3 le gangster est blessé et est placé à l'*hôpital*. Si la différence entre les deux dés est de 3 ou plus le gangster meurt et est placé au *cimetière*.

Tant qu'un gangster est hospitalisé il ne compte pas dans le calcul des PV.

Note: Si vous perdez un tour de fusillade mais gagnez le lancer de dés votre gangster est toujours placé à l'hôpital.

4. APRES L'ATTAQUE

Le joueur qui perd l'attaque de voiture doit placer sa voiture dans le garage le plus proche. (si la distance à plusieurs garages est identique, il peut choisir dans lequel il va mettre sa voiture). Elle doit y rester jusqu'à la fin de la prochaine phase de commerce, après quoi elle est garée en dehors du garage et est libre de se déplacer de nouveau.

King of Chicago (Le Roi de Chicago) – Règles

Conseil : Gagnez une attaque de voiture sur un adversaire qui est en train de réaliser un contrat et vous lui piquerez la carte contrat.

Attaque d'entreprise

En attaquant une entreprise vous pouvez en prendre le contrôle et gagner de ce fait le revenu et les PV fournis spécifiquement par cette entreprise.

Les règles de l'attaque d'entreprise sont les mêmes que pour une attaque de voiture avec une exception.

Une entreprise a un bonus spécial de défense qui est utilisé pour la défendre contre une attaque d'entreprise. Ce bonus est ajouté au lancer de dé du défenseur.

Bonus de défense d'une entreprise

Le bonus varie en fonction de la taille :

Petite entreprise +1

Moyenne entreprise +2

Grande entreprise +3

1. Conduisez votre voiture à un carré adjacent à l'entreprise que vous voulez attaquer.
Déclarez votre attaque d'entreprise, le joueur attaquant dévoile les cartes de gangster sous son marqueur de voiture et le joueur défenseur les cartes de gangster sous son marqueur d'entreprise.
2. Calculez les bonus et n'oubliez pas d'ajouter le bonus de défense de l'entreprise au bonus total de défense.
3. Résolution des tours de fusillade
Et rappelez-vous, si votre adversaire a placé 3 gangsters dans l'entreprise, vous devez gagner 4 tours de fusillade pour gagner l'attaque : 1 pour chaque gangster et 1 pour l'entreprise. Il en va de même dans l'autre sens.
4. Après l'attaque
Si la voiture a gagné l'attaque
Vous prenez le contrôle de l'entreprise de votre adversaire, et le marqueur d'entreprise correspondant est placé dans vos propriétés. Vous pouvez maintenant ajouter les PV correspondants aux vôtres. Vous pouvez déplacer vos gangsters survivants et non blessés de votre voiture dans l'entreprise pour la protéger contre vos adversaires.

Si la voiture a perdu l'attaque

Vous devez placer votre voiture dans le garage le plus proche comme si vous aviez perdu une attaque de voiture. Rien n'arrive à l'entreprise.

Note : Une entreprise ne peut pas attaquer une voiture.

Calcul du bonus d'attaque et de défense d'un gangster

Chaque gangster a par défaut un bonus standard de +1 en attaque et en défense (ceci n'est pas écrit sur la carte de gangster). De plus chaque gangster a également des capacités spéciales et des bonus qui sont indiqués sur sa carte de gangster.

Les gangsters peuvent avoir les types suivants de bonus spéciaux :

King of Chicago (Le Roi de Chicago) – Règles

Attaque (Attack) : Bonus général d'attaque, compte pour les attaques de voiture et les attaques d'entreprise.

Exemple :

Tony Trouble a Attaque +2 ce qui signifie qu'il a +2 pour les attaques de voiture et les attaques d'entreprise. Il a toujours un bonus standard de +1 en défense.

Voiture (Driveby) : Bonus général de voiture, compte pour les attaques de voiture et les défenses de voiture.

Exemple : *Chicken Joe* a Voiture +3 ce qui signifie qu'il a +3 pour les attaques de voiture et les défenses de voiture. Il a toujours un bonus standard de +1 pour les attaques d'entreprise et les défenses d'entreprise.

Attaque de voiture (Driveby Attack) : Bonus spécifique pour l'attaque d'une voiture d'un adversaire.

Exemple : *Ken Evil* a Attaque de voiture +2 ce qui signifie qu'il a +2 pour les attaques de voiture. Il a toujours un bonus standard de +1 pour les attaques d'entreprise et en défense.

Défense (Defense) : Bonus général de défense, compte pour les défenses de voiture et les défenses d'entreprise.

Exemple : *Mr Jesus* a Défense +3 ce qui signifie qu'il a +3 pour les défenses de voiture et les défenses d'entreprise. Il a toujours un bonus standard de +1 en attaque.

Défense de voiture (Driveby Defense) : Bonus spécifique pour la défense de votre voiture.

Exemple : *Foxtrot O'Flanigan* a Défense de voiture +2 ce qui signifie qu'il a +2 pour les défenses de voiture. Il a toujours un bonus standard de +1 pour les attaques de voiture et en attaque.

Attaque d'entreprise (Business Attack) : Bonus spécifique pour l'attaque d'une entreprise d'un adversaire.

Exemple : *Red Irish* a Attaque d'entreprise +2 ce qui signifie qu'il a +2 pour les attaques d'entreprise. Il a toujours un bonus standard de +1 pour les attaques de voiture et en défense.

Défense d'entreprise (Business Defense) : Bonus spécifique pour la défense de vos entreprises.

Exemple : *Sponge* a Défense d'entreprise +2 ce qui signifie qu'il a +2 pour les défenses de vos entreprises. Il a toujours un bonus standard de +1 pour les défenses de voiture et en attaque.

Exemple d'attaque d'une entreprise

Le joueur A a choisi d'attaquer le *Booze Bash* un bar moyen possédé par le joueur B.

King of Chicago (Le Roi de Chicago) – Règles

1. DECLARER L'ATTAQUE

Le joueur A déplace sa voiture jusqu'à la case de rue adjacente au *Booze Bash* et déclare son Attaque. Il y a 3 gangsters dans la voiture du joueur A et 1 gangster dans l'entreprise du joueur B.

Le joueur A révèle les gangsters présents dans sa voiture en les retirant de sous son marqueur de voiture et en les plaçant face visible devant lui. Et le joueur B révèle le gangster présent dans l'entreprise en le retirant de sous son marqueur d'entreprise et en le plaçant face visible devant lui.

Le joueur A révèle les gangsters suivants : *Harry the Hand* (Casino +\$200), *Ken Evil* (Attaque de voiture +2) et *Bugs Benny* (Attaque +2). Et le joueur B révèle le gangster suivant : *Charlie the Fish* (Bar +\$200) dans son entreprise.

2. CALCULER LES BONUS D'ATTAQUE ET DE DEFENSE

Le joueur A ajoute les bonus d'attaque de ses gangsters :

- *Harry the Hand* a un bonus standard de +1.
- *Ken Evil* a +2 pour les attaques de voiture mais il ne peut pas l'utiliser pour attaquer une entreprise, il a donc un bonus standard de +1.
- *Bugs Benny* a +2 pour les attaques, ce qui compte aussi bien pour les attaques de voiture que les attaques d'entreprise.

Le bonus total d'attaque du joueur A est $+1+1+2=+4$.

Le joueur B ajoute les bonus de défense de ses gangsters et de son entreprise:

- *Charlie the Fish* a un bonus standard de +1.
- *The Booze Bash* a +2 en bonus de défense car il s'agit d'un bar moyen.

Le bonus total de défense du joueur B est $+1+2=+3$.

3. TOURS DE FUSILLADE

Maintenant le combat commence, et aucun des joueurs ne peut se retirer avant que l'un d'entre eux ait tout perdu. Le joueur A est mieux placé parce que son bonus total d'attaque est de +4 alors que le bonus total de défense du joueur B est de +3. Ces bonus restent les mêmes jusqu'à la fin de l'attaque.

Premier tour de fusillade :

Le joueur A lance un 2 ce qui lui donne un score d'attaque de $2+4=6$. Et le joueur B lance un 4 ce qui lui donne un score de défense de $4+3=7$.

Le joueur B gagne le premier tour de fusillade et le joueur A doit placer un de ses gangsters à l'hôpital (le gangster est placé à l'hôpital parce que la différence entre les dés est de moins de 3 ($4-2=2$). S'il avait été de 3 ou plus le gangster aurait été placé au cimetière). Le joueur A choisit de placer *Harry the Hand* à l'hôpital.

Deuxième tour de fusillade :

Le joueur A lance un 4 ce qui lui donne un score d'attaque de $4+4=8$ (rappelez-vous que les bonus d'attaque et de défense ne changent pas pendant les tours de fusillade). Et le joueur B lance un 5 ce qui lui donne un score de défense de $5+3=8$. Les deux joueurs sont à égalité et doivent relancer chacun un dé. Le joueur A lance un 5 ce qui lui donne un score d'attaque de $5+4=9$. Et le joueur B lance un 1 ce qui lui donne un score de défense de $1+3=4$.

King of Chicago (Le Roi de Chicago) – Règles

Le joueur A gagne le deuxième tour de fusillade et le joueur B doit placer un gangster, *Charlie*, au *cimetière* (cette fois la différence entre les dés est de trois ou plus - $5-1=4$ et donc le gangster est tué et doit être placé au *cimetière*). Le joueur B n'a qu'un gangster ainsi *Charlie the Fish* est placé au *cimetière*.

Troisième tour de fusillade :

Il reste 2 gangsters au joueur A dans l'attaque d'entreprise et le joueur B n'a plus que son entreprise, mais le joueur A doit toujours défaire l'entreprise du joueur B dans un tour de fusillade pour gagner l'attaque. Ainsi les joueurs lancent à nouveau les dés.

Le joueur A lance un 6 ce qui lui donne un score d'attaque de $6+4=10$. Et le joueur B lance un 3 ce qui lui donne un score de défense de $3+3=6$.

Le joueur A gagne le troisième tour de fusillade et comme le joueur B n'a plus que son entreprise il a perdu l'attaque. Quand vous n'avez plus que votre voiture ou votre entreprise dans un tour de fusillade et que vous perdez, la différence entre les deux dés n'a aucune importance, vous perdez et c'est tout. Mais si vous gagnez avec seulement votre voiture ou votre entreprise, vous pouvez toujours tuer ou blesser les gangsters de votre adversaire, et peut-être même gagner l'attaque.

4. APRES L'ATTAQUE

Le joueur A a gagné l'attaque ainsi le joueur B remet le marqueur d'entreprise du *Booze Bash* au joueur A qui transfère ses 2 gangsters de sa voiture au *Booze Bash* pour le protéger, en prenant les cartes des gangsters et en les plaçant sous son nouveau marqueur d'entreprise.

5.2.6 Embauche et/ou débauche de gangsters

Pendant les tours d'action les gangsters sont toujours situés quelque part sur le plateau de jeu. Vous pouvez les déplacer les prenant dans votre voiture et en les posant dans une entreprise.

Les gangsters peuvent être localisés dans :

- **Entreprises**
- **Voitures**
- **Prison**
- **Hôpital**
- **Cimetière (dans ce cas le gangster est mort et retiré de la partie)**

Comment obtenir des gangsters dans une entreprise ou d'une entreprise

Garez votre voiture devant votre entreprise. Maintenant vous pouvez librement déplacer des gangsters dans les deux sens entre votre entreprise et votre voiture, en déplaçant les cartes de gangsters entre votre marqueur de voiture et votre marqueur d'entreprise. Rappelez-vous que vous ne pouvez avoir que 3 gangsters à la fois dans votre voiture.

Déplacer vos gangsters de cette manière coûte 1 action.

Comment sortir des gangsters de la prison

Garez votre voiture devant le *commissariat* et déplacez votre gangster de la *prison* vers votre voiture, en prenant la carte de gangster de la *prison* et en la plaçant sous votre marqueur de voiture. Rappelez-vous que pas plus de 3 gangsters peuvent s'asseoir dans une voiture en même temps. Ceci signifie que si vous avez 2 gangsters dans votre voiture vous ne pouvez sortir qu'un gangster de la *prison*.

King of Chicago (Le Roi de Chicago) – Règles

Vous ne pouvez libérer que vos propres gangsters.

Faire sortir vos gangsters de prison coûte 1 action.

Comment sortir des gangsters de l'hôpital

Garez votre voiture devant l'hôpital et déplacez vos gangsters de l'hôpital vers votre voiture, en les plaçant sous votre marqueur de voiture. Rappelez-vous que pas plus de 3 gangsters peuvent s'asseoir dans une voiture en même temps.

Vous ne pouvez récupérer que vos propres gangsters.

Faire sortir vos gangsters de l'hôpital coûte 1 action.

5.3 DEPLACER LA VOITURE DE POLICE

Si vous avez soudoyé la police (voir le paragraphe *phase de commerce*) vous avez maintenant le contrôle de la voiture de police pour les 4 tours d'action suivants. Vous déplacez la voiture de police à la fin de votre tour, après que vous avez déplacé votre propre voiture et avez effectué votre action. Ainsi quand vous soudoyez la police vous pouvez déplacer la voiture de police 4 fois.

Vous conduisez la voiture de police comme la votre en lançant un dé. Mais vous pouvez déplacer la voiture de police du nombre indiqué sur le dé +2, ainsi vous pouvez la déplacer de 3 à 8 cases de rue.

Comme avec votre propre voiture vous pouvez choisir de déplacer la voiture de police de moins de cases qu'indiqué par le dé, voire de ne pas la déplacer du tout (bien que vous ayez déjà lancé le dé).

Vous ne pouvez faire qu'une action de police pendant les 4 tours d'action même si cette action est un échec.

Vous pouvez effectuer les actions suivantes avec la voiture de police :

- **Démanteler une entreprise**
- **Démanteler une voiture**
- **Nettoyer un territoire**
- **Confisquer des ressources**

Quand vous avez fait l'action de la police vous pouvez continuer à déplacer la voiture de police jusqu'à la fin des 4 tours d'action. A chaque fois que vous prenez le contrôle de la voiture de police vous devez la déplacer à partir de la case où elle est garée.

5.4 ACTIONS DE LA POLICE

5.4.1 Démanteler une entreprise

Si vous démantelez une entreprise d'un adversaire vous la fermez jusqu'à la fin de la prochaine phase de commerce, et mettez tous les gangsters de l'entreprise en prison. De cette façon vous pouvez éliminer vos adversaires et faire de l'entreprise une cible facile.

Pour Démanteler une entreprise d'un adversaire, garez la voiture de police devant l'entreprise et déclarer la descente de police.

L'adversaire doit alors montrer quels gangsters il a dans cette entreprise.

King of Chicago (Le Roi de Chicago) – Règles

Pour déterminer le résultat de la descente entre la voiture de police et l'entreprise, chacun des adversaires lance 1 dé. Le gagnant est celui qui obtient le résultat le plus élevé. Les bonifications des gangsters n'ont aucun effet contre une descente de police, ainsi c'est toujours cinquante - cinquante que la police vous ferme. En cas d'égalité relancez les dés jusqu'à ce qu'un gagnant soit trouvé.

Si la police gagne :

L'entreprise est arrêtée et tous ses gangsters sont arrêtés et envoyés en prison pour davantage d'interrogatoires. Déplacez les cartes de gangster de l'entreprise sur le carré de la *prison*, où elles resteront jusqu'à ce qu'elles soient libérées par le joueur qui contrôle les gangsters. Tant qu'un gangster est emprisonné il ne rapporte aucun PV.

L'entreprise reste fermée jusqu'à la prochaine phase de commerce, et peut être ouverte comme avant quand un nouveau tour de jeu commence. Les entreprises fermées ne génèrent aucun revenu pendant la phase de commerce.

Conseil : Gardez un oeil sur l'endroit où se cache Tony Trouble car la voiture de police démantèlera toujours avec succès une entreprise ou une voiture dans laquelle il se cache.

Si le propriétaire de l'entreprise gagne :

Si le propriétaire de l'entreprise gagne, rien ne se produit sauf que la police a utilisé son action pour les 4 tours d'action. La voiture de police peut encore être déplacée sur le plateau de jeu.

Conseil : Gardez un oeil sur Clean Gene. Il est si rusé que la police ne pourra jamais démanteler une entreprise ou une voiture dans laquelle il se trouve.

Conseil : La voiture de police est un bon "maître chanteur". Utilisez-la pour menacer et faire chanter vos adversaires pour qu'ils vous donnent de l'argent ou des faveurs contre la promesse de ne pas démanteler leurs entreprises

Entreprises fermées

Des entreprises fermées peuvent toujours être attaquées et récupérées par d'autres joueurs. Une entreprise fermée a toujours son bonus de défense d'entreprise de +1, +2 ou +3 selon sa taille.

Si un adversaire récupère l'entreprise, elle est considérée comme fermée jusqu'à la fin de la phase de commerce, ainsi il ne recevra aucun revenu lors de la prochaine phase de commerce. Une entreprise fermée ne vous donne aucun PV et ne compte pas dans le calcul de monopole. Une entreprise fermée rouvre toujours après la phase de commerce, et ses revenus et PV sont restaurés.

Conseil : La police possède un bon "potentiel d'ouverture". Laissez la démanteler une entreprise et arrêter la bande entière de gangsters à l'intérieur... puis attaquez alors avec votre voiture. De cette façon vous éviterez de nombreuses visites à l'hôpital ou au cimetière !

5.4.2 Démanteler une voiture

Utilisez la police pour arrêter les gangsters de vos adversaires car personne ne peut attaquer avec une voiture vide.

King of Chicago (Le Roi de Chicago) – Règles

Vous pouvez arrêter des gangsters assis dans la voiture d'un adversaire en déplaçant la voiture de police sur la même case que sa voiture et en annonçant un démantèlement. Les règles de résolution sont identiques à celles utilisées pour démanteler une entreprise, ainsi c'est toujours du cinquante - cinquante quel que soit le nombre de gangsters assis dans la voiture.

Si la police gagne :

Si la voiture de police lance le dé le plus élevé les gangsters dans la voiture de l'adversaire sont arrêtés. Les cartes de gangster sont déplacées de sous le marqueur de voiture vers la case *prison*. Elles y resteront là jusqu'à ce que le propriétaire conduise la voiture jusqu'au *commissariat* et libère les gangsters. La voiture n'est pas affectée par l'action de la police, et vous pouvez toujours la déplacer pendant les tours d'action.

Si le propriétaire de la voiture gagne :

Si le propriétaire de la voiture lance le dé le plus élevé, rien ne se produit sauf que la police a utilisé son action pour les 4 tours d'action. La voiture de police peut encore être déplacée sur le plateau de jeu.

Conseil : Si vous attaquez un adversaire pendant qu'il est sur un contrat, son contrat est détruit et la carte contrat est défaussée.

5.4.3 Nettoyer un territoire

L'obtention du respect local est une manière brillante de voler un PV, et personne ne suspecte la police.

Vous pouvez nettoyer 1 territoire d'un adversaire en garant la voiture de police devant le carré correspondant. Vous nettoyez la case en enlevant simplement le marqueur de territoire (il est rendu à son propriétaire). Le territoire vide est de nouveau disponible.

5.4.4 Confisquer des ressources

Dans la course aux ressources la voiture de police peut vraiment faire mal au cul.

Vous pouvez confisquer des ressources en garant la voiture de police à côté d'une case contenant des ressources et retirer n'importe quelle quantité de ressources s'y trouvant. Remettez les marqueurs de ressource dans les piles appropriées de ressources. Ces ressources sont maintenant hors jeu.

Conseil : Quand vous avez dépensé l'action de la police il peut être une bonne idée d'éloigner la voiture de police aussi loin que possible de vos entreprises au cas où un autre mafioso soudoierait la police et décide de l'utiliser pour démanteler vos entreprises.

Conseil : Vous pouvez également utiliser la police comme une précaution défensive supplémentaire en patrouillant votre territoire afin d'empêcher vos adversaires d'attaquer vos intérêts.

6.0 PHASE DE COMMERCE

Après les 4 tours d'action vient la phase de commerce. Pendant cette phase vous et vos d'adversaires devez effectuer ce qui suit :

1. COLLECTER LES REVENUS

King of Chicago (Le Roi de Chicago) – Règles

2. PIOCHER DES CARTES
3. ENCHERIR POUR LES GANGSTERS
4. SOUDOYER LA POLICE
5. PLACER LES GANGSTERS

6.1 COLLECTER LES REVENUS

L'argent est principalement utilisé pour louer des gangsters, soudoyer la police et récupérer des territoires des adversaires. Mais vous pouvez également l'utiliser au marché noir pour acheter ce qui est disponible chez les autres joueurs.

Au début de la phase de commerce tous les joueurs collectent leur revenu en fonction des entreprises qu'ils possèdent et des territoires qu'ils contrôlent. Le revenu est calculé de la manière suivante :

	Revenu	Monopole
Petite entreprise	300\$	400\$
Moyenne entreprise	600\$	800\$
Grande entreprise	1200\$	1500\$
Territoire	50\$	

Pour accélérer des choses vous pouvez laisser chaque joueur prendre son propre revenu. Ceci nécessite cependant un peu de confiance entre les joueurs. Si cette confiance n'existe pas, vous pouvez choisir une personne pour devenir le banquier et le laisser distribuer les revenus de chacun.

Monopole

Vous gagnez un monopole si vous êtes le seul propriétaire d'un type spécifique d'entreprises, bar, casino ou bordel pendant la phase de commerce.

Si vous avez un monopole sur un des trois types différents d'entreprises vous recevez un revenu de monopole. Si un autre joueur ouvre le même type d'entreprise vous perdez votre monopole et recevez de nouveau un revenu normal.

Note : Vous pouvez gagner un monopole si une entreprise d'un adversaire est démantelée par la police, car les entreprises fermées ne sont pas prises en compte pour le calcul du monopole.

Revenus provenant de gangsters ou de cartes événements

Pendant toute la partie différentes cartes de gangsters ou d'événement apparaîtront qui peuvent influencer votre revenu. Elles peuvent vous apporter un revenu supplémentaire ou des ressources ou au contraire les éloigner de vous !

Exemple : Si vous êtes malheureux et que la carte jour d'élection (*Election Day*) est jouée sur vous, vous ne recevrez aucun revenu lors de la prochaine phase de commerce.

Exemple : Si *The Pimp* est localisé dans un de vos bordels vous recevrez 2 filles pendant la phase de commerce.

Voir le paragraphe *Cartes Spéciales* pour de plus amples informations.

King of Chicago (Le Roi de Chicago) – Règles

6.2 PIOCHER DES CARTES

Les cartes que vous piochez amènent de nouveaux gangsters et ressources en ville et vous donnent des opportunités surprenantes.

Après la phase de revenu chaque joueur tire une carte de la pioche de cartes.
Le joueur qui a commencé les tours d'action pioche la première carte.

Vous pouvez piocher 4 types de cartes différentes.

- **Carte ressource** - piochez une nouvelle carte
- **Carte événement** - gardez la carte
- **Carte contrat** - gardez la carte
- **Carte gangster** - mettez la carte sur la pile d'enchère.

Carte ressource

Une carte ressource vous indique où de nouvelles ressources sont arrivées à Chicago. Si vous piochez une carte ressource lisez la à haute voix et placez la quantité correcte de ressources sur le plateau de jeu comme indiqué sur la carte. Défaussez la carte.

Exemple : 1 boisson alcoolisée au *Dry Cleaner*. Ceci signifie que vous prenez 1 marqueur de ressource de boissons alcoolisées et le placez sur le carré *Dry Cleaner*.

Différentes ressources peuvent apparaître sur la même case pendant la partie.

A chaque fois que vous piochez une carte ressource, vous devez piocher une nouvelle carte.

Carte événement

Une carte événement vous donne des avantages spécifiques dans des situations spécifiques. Le texte sur la carte vous indique comment utiliser la carte d'événement et dans quelles situations vous pouvez envisager de l'utiliser.

Exemple : Le sage de la rue (*Street Wise*). Jouez cette carte à votre tour et obtenez un lancer de dé supplémentaire pour déplacer votre voiture.

Si vous piochez une carte événement, mettez la dans votre dossier privé et ne piochez aucune autre carte.

Conseil : Un seul exemplaire de chaque carte événement existe dans le jeu ainsi utilisez-la sagement. Les cartes événement sont excellentes pour menacer les adversaires dans les discussions, vendre, échanger ou se venger !

Voir le paragraphe *Cartes Spéciales* pour de plus amples informations.

Carte contrat

King of Chicago (Le Roi de Chicago) – Règles

Une carte contrat décrit un contrat que vous pouvez accomplir pour gagner de l'argent et également un PV. Un contrat vous demande toujours de conduire votre voiture d'une case du plateau de jeu à une autre.

Exemple : Jour de paye (*Pay-day is coming up*). Braquez la Première Banque Fédérale (First National Bank) avec 2 gangsters. Apportez le butin à une de vos cases entreprises et ajoutez 1500\$ à votre salaire.

Si vous piochez une carte contrat, mettez la dans votre dossier privé et ne piochez aucune autre carte.

Voir les paragraphes *Démarrer ou compléter un contrat* et *Cartes Spéciales* pour de plus amples informations.

Carte gangster

Une carte de gangster représente un gangster spécifique avec ses propres capacités spéciales. Vous pouvez utiliser les différents gangsters pour attaquer vos adversaires et pour tracer votre route vers le pouvoir. Certains vous donneront même des revenus ou des ressources supplémentaire.

Si vous piochez une carte de gangster vous devez la placer sur la pile d'enchère de gauche à droite, avec le premier gangster pioché en numéro un etc...

Exemple : *The Mayor*. Ce gangster vous donne un double revenu dans n'importe quel bar, bordel ou casino où il est placé, mais il n'a aucun bonus d'attaque ou de défense.

Si vous piochez une carte gangster, mettez la dans la pile d'enchères et ne piochez aucune autre carte.

Pour chaque couple de deux gangsters travaillant pour vous, vous gagnez un PV. Les gangsters morts sont hors jeu et ne comptent pas dans le calcul de PV. Les gangsters en *prison* ou à *l'hôpital* ne comptent pas non plus dans le calcul de PV, et aucune capacité spéciale de ces truands ne peut être utilisée.

Vous ne pouvez donner ou commercer des gangsters que dans la phase de commerce.

Voir le paragraphe *Cartes Spéciales gangsters* pour de plus amples informations.

6.3 ENCHERIR POUR LES GANGSTERS

Pour attaquer ou vous défendre vous devez louer des gangsters pour votre bande. Chaque gangster a ses propres capacités spéciales. Certains sont de bons conducteurs tandis que d'autres défendent ou attaquent mieux que leurs collègues. D'autres vous rapportent de l'argent ou des ressources supplémentaires pour votre empire. Les gangsters sur lesquels vous choisissez d'investir dépendent entièrement de votre stratégie et bien sûr de ce qui est disponible. Une chose est cependant certaine ; vous ne survivez pas longtemps dans les rues de Chicago sans gangsters expérimentés sur votre livre de paye.

Quand tous les joueurs ont pioché leurs cartes il est temps d'enchérir pour les gangsters présents sur la pile d'enchère. L'enchère a lieu pour un truand à la fois, de gauche à droite, dans l'ordre dans lequel ils ont été piochés.

King of Chicago (Le Roi de Chicago) – Règles

Le joueur qui a commencé le tour est également le premier à enchérir sur un gangster. Après son offre chaque joueur est libre de surenchérir. Le prix minimum pour un gangster est de 50\$, mais il n'y a pas de limite supérieure au prix d'un gangster, cela dépend du montant que vous avez en poche. L'enchère continue jusqu'à ce que personne ne veuille surenchérir, et le gangster va chez le joueur qui a offert le plus. L'argent est placé à la banque et une nouvelle enchère a lieu pour le prochain gangster dans la pile.

Il n'est pas permis d'offrir plus d'argent que vous pouvez payer, mais vous pouvez emprunter ou donner de l'argent pendant l'enchère.

Les enchères pour les gangsters continuent jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de gangster ou plus d'offre. Si un gangster n'est pas acheté l'enchère continue avec le gangster suivant et le gangster invendu est placé en premier sur la pile d'enchère pour la prochaine phase de commerce.

Note : Si vous empruntez de l'argent à vos adversaires, les conditions du prêt ne dépendent que de vous.

6.4 SOUDOYER LA POLICE

Il fait toujours agréable de savoir que la police est de votre côté.

Vous soudoyez la police de la même manière que vous embauchez des truands par une enchère. Le joueur avec le plus gros dessous de table reçoit le badge de la police pour indiquer qu'il contrôle la voiture de police pour les 4 prochains tours d'action.

Voir le paragraphe *Déplacer la voiture de police* pour de plus amples informations.

6.5 PLACER LES GANGSTERS

Quand vous placez vos gangsters vous établissez votre stratégie pour les 4 prochains tours d'action. Assurez-vous que chacun est au bon endroit.

À la fin de la phase de commerce vous devez placer ou remplacer vos gangsters. Vous pouvez déplacer librement vos cartes de gangster entre votre voiture et vos marqueurs d'entreprise. Vous pouvez les placer face cachée pour cacher leur identité à vos adversaires. Rappelez-vous que pas plus de 3 gangsters peuvent être placés dans une voiture ou une entreprise en même temps.

La voiture et les marqueurs d'entreprise doivent être toujours visibles des autres joueurs pendant la partie. Les gangsters emprisonnés ou hospitalisés ne peuvent pas être replacés pendant la phase de commerce. Ils doivent être récupérés au *commissariat* ou à *l'hôpital* pendant les tours d'action.

Conseil : Rappelez-vous qu'il est possible d'échanger, commercer, acheter, vendre ou emprunter des gangsters pendant la phase de commerce.

Avant le prochain tour de jeu

Après la phase de commerce, rappelez-vous que :

- La roue tourne, le joueur à gauche du premier joueur devient le nouveau premier joueur.
- Il faut remettre le marqueur de tour d'action dans sa position initiale.

King of Chicago (Le Roi de Chicago) – Règles

Vous venez de terminer un tour de jeu et êtes prêts à en commencer un nouveau. Continuez de cette façon jusqu'à ce qu'un de vous devienne ROI OF CHICAGO... Ayez une bonne baston !

7.0 FIN DE LA PARTIE

Vous gagnez la partie au moment où vous atteignez 10 PV ou plus, ainsi surveillez d'un oeil les PV de vos adversaires pendant la partie et si quelqu'un est sur le point de gagner envoyez votre bande de gangsters pour le poutrer.

King of Chicago (Le Roi de Chicago) – Règles

8.0 ANNEXE

Voici une description plus détaillée des cartes événement, contrat et gangster.

8.1 CARTES EVENEMENTS

An old favor (Une vieille faveur)

Jouez cette carte pendant la phase de commerce et prenez le contrôle d'un des gangsters de la pile d'enchères.

Backstabbing son of a gun (Coup de poignard dans le dos)

Ne faites confiance à personne à part vous-même.

Jouez cette carte pendant la phase de commerce et volez, au hasard, un gangster à un de vos adversaires.

Break and enter (Frappez et entrez)

Jouez cette carte pendant la phase de commerce et volez, au hasard, 2 cartes d'événement ou de contrat non commencé à un de vos adversaires.

Burglary (Cambriolage)

Jouez cette carte pendant votre tour. Lancez le dé et volez de 1 à 6 ressources choisies à un de vos adversaires.

Commentaire : Lancez un dé pour déterminer combien de ressources vous pouvez voler à votre adversaire. Vous décidez quelles ressources vous volez.

Dynamite (Dynamite)

Jouez cette carte au début d'une fusillade et ajoutez 4 à chacun de vos lancers de dé en attaque comme en défense.

Ne peut être jouée que si vous avez au moins un gangster impliqué. Il est automatiquement tué avant le début de la fusillade.

Commentaire : Vous sacrifiez un homme de votre choix. Placez-le au cimetière avant que la fusillade ne débute. Son bonus d'attaque ou de défense ne compte pas dans la fusillade et votre adversaire n'a pas besoin de l'éliminer pour gagner la fusillade.

Election Day (Jour d'élection)

Les hommes politiques déclarent la guerre au crime organisé.

Jouez cette carte pendant un tour d'action contre un de vos adversaires. Ses activités sont gelées pour les autres tours d'action.

Il ne percevra aucun revenu lors de la prochaine phase de commerce.

Commentaire : Le joueur ciblé voit ses activités "gelées". Il ne peut pas déplacer sa voiture, la voiture de police, jouer des cartes d'événement (excepté *The severed horse head*) ou commercer avec les autres joueurs. Il ne reçoit aucun revenu lors de la prochaine phase de commerce, mais il peut piocher des cartes, embaucher des gangsters, soudoyer la police et placer ou remplacer ses gangsters. Ses entreprises et sa voiture se défendent comme d'habitude.

Fabulous first aid (Premiers soins fabuleux)

King of Chicago (Le Roi de Chicago) – Règles

Jouez cette carte immédiatement après qu'un de vos gangsters est tué dans une fusillade et placez-le à l'hôpital.

Commentaire : Cette carte peut également empêcher votre gangster d'être tué si un adversaire joue *The Pillow* ou *He had an accident*.

Friends on the inside (Amis à l'intérieur)

Jouez cette carte pendant votre tour et prenez le contrôle de la voiture de police jusqu'à la prochaine phase de commerce.

Vous pouvez maintenant déplacer la voiture de police avant de déplacer votre propre voiture.

Getaway (Fuite)

Jouez cette carte pour vous échapper d'une fusillade et déplacer votre voiture de 1 à 6 cases dans n'importe quelle direction.

Cette carte ne peut pas être utilisée quand vous défendez une de vos entreprises.

He had an accident (Il a eu un accident)

Jouez cette carte n'importe quand et déplacez un gangster d'un de vos adversaires de la prison au cimetière.

Massacre (Massacre)

Jouez cette carte au début d'une fusillade. Tous les gangsters défaits sont envoyés au cimetière.

Out of gas (Panne d'essence)

Jouez cette carte à tout moment pour immobiliser la voiture d'un de vos adversaires pour un tour d'action

Shotguns (Bons tireurs)

Jouez cette carte au début d'une fusillade et ajoutez 1 à chacun de vos lancers de dé en attaque comme en défense.

Sneaking out the backdoor (Filer par une porte dérobée)

Jouez cette carte au début d'une attaque contre une de vos entreprises et retirez tous les gangsters défenseurs.

Les gangsters qui s'enfuient ne peuvent pas être utilisés pour le reste du tour.

Commentaire : Cette carte doit être jouée avant que les tours de fusillade ne commencent. Les gangsters qui s'échappent se cachent sous terre. Placez-les dans votre dossier privé. Ils sont hors jeu jusqu'à ce qu'à la prochaine phase de commerce, où vous pourrez les ramener en jeu.

Still standing (Toujours debout)

Jouez cette carte immédiatement après qu'un de vos gangsters est blessé, il reste dans la fusillade.

Streetwise (Le sage de la rue)

Certaines personnes connaissent tous les raccourcis.

Jouez cette carte pendant votre phase d'action et lancez le dé encore une fois pour déplacer votre voiture.

King of Chicago (Le Roi de Chicago) – Règles

Commentaire : Le lancer de dé supplémentaire peut également être utilisé pour déplacer votre voiture après votre action. Vous ne pouvez pas effectuer deux actions.

The feds are in town (Les fédéraux sont en ville)

Jouez cette carte à tout moment et la police dispose d'une action supplémentaire.

Commentaire : Cette carte n'est active que jusqu'à la prochaine phase de commerce.

The pillow (L'oreiller)

Vous engagez un spécialiste pour rendre visite à un gangster hospitalisé d'un de vos adversaires.

Jouez cette carte n'importe quand et déplacez un gangster de l'hôpital au cimetière.

The rat (Le rat)

Vous obtenez des informations sur un des entrepôts de vos adversaires.

Jouez cette carte pendant votre tour et la police saisit, au hasard, 50% des ressources de cet adversaire.

The severed horsehead (La tête de cheval désagrégée)

Jouez cette carte et vous pouvez éviter d'être démantelé par la police ou annulez les effets de la carte *Election Day*.

Tommyguns (Tireurs d'élite)

Jouez cette carte au début d'une fusillade et ajoutez 2 à chacun de vos lancers de dé en attaque comme en défense.

King of Chicago (Le Roi de Chicago) – Règles

8.2 CARTES GANGSTERS

Rappel : Les bonus standard d'attaque (+1) et de défense (+1) ne sont pas indiqués sur les cartes gangsters.

Bomb Jack

Attaque d'entreprise +3

Défense -1

Bugs Benny

Attaque +2

Charlie the Fish

Dans un bar, revenu +200\$

Si ce gangster est placé dans un bar quand la phase de commerce commence, il produit 200\$ quand vous recevez votre revenu.

Chicken Joe

Voiture +3

Clean Gene

La police perd automatiquement

Si la voiture de police fait une action contre une voiture ou une entreprise dans laquelle se trouve **Clean Gene**, elle perd automatiquement. Si **Clean Gene** et **Tony Trouble** se trouvent ensemble, leurs capacités s'annulent et la police peut faire un démantèlement normal.

Chicken Joe

Voiture +3

Der Schweinehund

Attaque d'entreprise +3

Ne peut pas prendre de ressources

Si **Der Schweinehund** est dans votre voiture, vous ne pouvez pas prendre de ressources.

Dough Boy

Défense +2

Easy Mike

Attaque +2

Quand il est hospitalisé, n'importe qui peut venir le récupérer

Fat Fred

Attaque +2

Une place de moins dans la voiture

Si **Fat Fred** se trouve dans votre voiture, elle ne dispose alors de place que pour 2 gangsters.

Si **Fat Fred** et **The Dwarf** sont placés dans la même voiture, leurs capacités s'annulent.

Foxtrot O'Flanigan (*)

Défense de voiture +2

King of Chicago (Le Roi de Chicago) – Règles

Frankie the Squealer

Attaque +2

Défense +2

S'il est en prison, vous ne récupérez aucun revenu

Tant que **Frankie the Squealer** est emprisonné vous ne recevez aucun revenu pendant la phase de commerce.

Freddie Forgery

Lancez 1 dé pendant chaque phase de commerce.

Si vous tirez 1-5, récupérez 100\$-500\$

Si vous tirez 6, il est emprisonné à perpétuité

Lancez un dé pendant la phase de revenu de chaque phase de commerce de chaque tour. Si le résultat est de 1 à 5 vous recevez de 100\$ à 500\$ de la banque. Si le résultat est 6, **Freddie Forgery** est emprisonné à perpétuité et est placé au *cimetière*. Il est retiré de la partie.

Harry the Hand

Dans un casino, revenu +200\$

Si ce gangster est placé dans un casino quand la phase de commerce commence, il produit 200\$ quand vous recevez votre revenu.

Hyman Diamond (*)

Dans une entreprise, revenu +100\$

Si ce gangster est placé dans une entreprise quelconque quand la phase de commerce commence, il produit 100\$ quand vous recevez votre revenu.

Jack Knife

+4 contre **Mad-Dog Moe**

+4 contre **Swift Nick**

+4 contre **The Cleaner**

S'il est opposé à au moins un des gangsters de sa liste pendant une fusillade, ils obtient un bonus d'attaque ou de défense de +4 pour chaque gangster adverse de la liste jusqu'à la fin de la fusillade (par exemple s'il est opposé à **Swift Nick** dans une fusillade il gagne +4 en attaque comme en défense).

Jack Rabbit

Conduite +2 cases

Ce gangster a un bonus de conduite qui s'ajoute au lancer de dé de votre voiture (si **Jack Rabbit** est placé dans votre voiture, elle peut se déplacer de 3 à 8 cases à chaque tour). Si vous avez plus d'un bon conducteur dans votre voiture, un seul bonus peut s'appliquer.

Jealous George

+4 contre **The Mayor**

+4 contre **The Doctor**

+4 contre **Mr. Needle**

S'il est opposé à au moins un des gangsters de sa liste pendant une fusillade, ils obtient un bonus d'attaque ou de défense de +4 pour chaque gangster adverse de la liste jusqu'à la fin de la fusillade (par exemple s'il est opposé à **The Mayor** et **M. Needle** dans une même fusillade il gagne +8 en attaque comme en défense).

King of Chicago (Le Roi de Chicago) – Règles

John Doe

Peut neutraliser 1 gangster par fusillade

Attaque 0

Défense 0

Si **John Doe** est impliqué dans une fusillade, vous pouvez neutraliser un des gangsters de votre adversaire impliqué dans la fusillade (celui de votre choix). Ce gangster neutralisé ne peut appliquer aucun de ses bonus ni aucune de ces capacités spéciales dans cette fusillade.

John Doe et le gangster affecté sont toujours considérés comme des *tireurs* et peuvent toujours être tués ou blessés dans la fusillade. Vous pouvez attaquer même si **John Doe** est le seul gangster placé dans votre voiture.

Johnny Favorite

+200\$ pour soudoyer la police

Ne peut pas être emprisonné

Johnny Favorite vous économise 200\$ quand vous soudoyez la police (par exemple si vous soudoyez la police pour 350\$ vous ne devez payer que 150\$). Si **Johnny Favorite** se trouve dans une voiture ou une entreprise qui se fait démanteler, il ne va pas en prison.

Ken Evil

Attaque de voiture +2

Knuckles

Défense d'entreprise +2

Lucky Lou

Trop veinard pour mourir

Lucky Lou ne peut pas mourir. S'il est "tué", il doit être placé à l'hôpital au lieu du cimetière, où le joueur qui le contrôle peut le récupérer comme d'habitude. Les cartes événement **He had an accident (Il a eu un accident)** et **The pillow (L'oreiller)** sont sans effet sur lui.

Mad-Dog Moe

Attaque +2

Défense de voiture +2

Mr Jesus

Défense +3

Coût : 2 boissons alcoolisées

Pour enchérir sur ce gangster vous devez posséder 2 boissons alcoolisées. Si vous n'avez pas ces ressources vous ne pouvez pas enchérir sur ce gangster. Ces ressources doivent être payées avec l'argent de l'enchère.

Mr Needle

Double les revenus de tous vos territoires

L'endroit où se trouve **Mr. Needle** n'a aucune importance, il double les revenus de tous vos territoires.

Mr. Rottweiler (*)

Attaque de voiture +2

Res Irish (*)

King of Chicago (Le Roi de Chicago) – Règles

Attaque d'entreprise +2

Rolls Roy (*)

Conduite +1 case

Ce gangster a un bonus de conduite qui s'ajoute au lancer de dé de votre voiture (si **Rolls Roy** est placé dans votre voiture, elle peut se déplacer de 2 à 7 cases à chaque tour). Si vous avez plus d'un bon conducteur dans votre voiture, un seul bonus peut s'appliquer.

Sad Ken

Récupère gratuitement les territoires adverses

Slick Rick

Dans un bordel, revenu +200\$

Si ce gangster est placé dans un bordel quand la phase de commerce commence, il produit 200\$ quand vous recevez votre revenu.

Sponge (*)

Défense d'entreprise +2

Swift Nick

Attaque +2

Conduite +1 case

Ce gangster a un bonus de conduite qui s'ajoute au lancer de dé de votre voiture (si **Swift Nick** est placé dans votre voiture, elle peut se déplacer de 2 à 7 cases à chaque tour). Si vous avez plus d'un bon conducteur dans votre voiture, un seul bonus peut s'appliquer.

The Chemist

Dans un bar, +2 boissons alcoolisées à chaque phase de commerce

Si ce gangster est placé dans un bar quand la phase de commerce commence, il produit 2 boissons alcoolisées quand vous recevez votre revenu.

The Cleaner

Attaque +4

Coût : 2 boissons alcoolisées et 2 filles

Pour enchérir sur ce gangster vous devez posséder 2 boissons alcoolisées et 2 filles. Si vous n'avez pas ces ressources vous ne pouvez pas enchérir sur ce gangster. Ces ressources doivent être payées avec l'argent de l'enchère.

The Dentist

Défense d'entreprise +3

The Doctor

Sur un lancer de dé de 4 à 6, un gangster tué est seulement blessé

The Doctor peut essayer de sauver vos gangsters de la mort. Pour sauver un gangster vous lancez un dé. Si le résultat est de 4, 5 ou 6 le gangster est seulement blessé et est placé à *l'hôpital* au lieu du *cimetière*. L'endroit où se trouve **The Doctor** n'a aucune importance. **The Doctor** peut également essayer de se sauver lui-même mais il ne peut pas sauver les gangsters de vos adversaires.

The Dwarf

King of Chicago (Le Roi de Chicago) – Règles

Une place de plus dans la voiture ou dans une entreprise

Si **The Dwarf** se trouve dans votre voiture, elle dispose alors de place pour 4 gangsters. Si **Fat Fred** et **The Dwarf** sont placés dans la même voiture, leurs capacités s'annulent.

The Mayor

Double les revenus d'un bar, un bordel ou un casino

Attaque 0

Défense 0

Si **The Mayor** est localisé dans une de vos entreprises quand la phase de commerce débute, il double les revenus de cette entreprise. Quoique **The Mayor** n'ait aucun bonus d'attaque ou de défense il est toujours considéré comme un *tireur* et peut toujours être tué ou blessé dans une fusillade. Vous pouvez attaquer même si **The Mayor** est le seul gangster placé dans votre voiture.

The Mechanic

Aucun délai pour réparer les voitures

Si vous perdez votre voiture pendant une fusillade, **The Mechanic** la réparera de suite. Placez votre voiture près du *garage* le plus proche et déplacez la normalement à votre prochain tour. L'endroit où se trouve **The Mechanic** n'a aucune importance.

The Pimp

Dans un bordel, +2 filles à chaque phase de commerce

Si ce gangster est placé dans un bordel quand la phase de commerce commence, il produit 2 filles quand vous recevez votre revenu.

The Reporter

Peut regarder dans une voiture ou une entreprise une fois par tour de jeu

Où que se trouve **The Reporter**, vous pouvez regarder dans une voiture ou une entreprise de votre choix pour voir quels gangsters sont placés là. Ceci peut être fait une fois par tour de jeu.

The Unionboss

Dans un casino, +2 hommes de main à chaque phase de commerce

Si ce gangster est placé dans un casino quand la phase de commerce commence, il produit 2 hommes de main quand vous recevez votre revenu.

Thin Tim

Conduite +1 case

Il peut s'échapper d'une attaque de voiture une fois par tour de jeu

Ce gangster a un bonus de conduite qui s'ajoute au lancer de dé de votre voiture (si **Thin Tim** est placé dans votre voiture, elle peut se déplacer de 2 à 7 cases à chaque tour). Si vous avez plus d'un bon conducteur dans votre voiture, un seul bonus peut s'appliquer.

Tight Mouth Larry

Défense +2

+4 contre **Frankie the Squealer**

Tony Trouble

Attaque +2

La police gagne automatiquement

King of Chicago (Le Roi de Chicago) – Règles

Si la voiture de police fait une action contre une voiture ou une entreprise dans laquelle se trouve **Tony Trouble** elle gagne automatiquement. Si **Tony Trouble** et **Clean Gene** se trouvent ensemble, leurs capacités s'annulent et la police peut faire un démantèlement normal.

King of Chicago (Le Roi de Chicago) – Règles

8.3 CARTES CONTRATS

A thorough shaving (Un rasage intégral)

Le président du syndicat sicilien a des ennemis puissants. Ils vous offrent 1200\$ si vous allez à la case Coiffeur (**Barber**) et vous assurez que le président soit rasé de très très près. Puis allez à la case Poste (**Post Office**) pour renvoyer sa tête en Sicile.

Help you help me (Aidez-vous, aidez-moi)

Les républicains ont besoin d'aide pour être convaincants. Allez-vous faire briefer à la case QG Républicain (**Republican HQ**), puis allez à la case QG Démocrate (**Decromat HQ**) porter la bonne parole. Vos amis Républicains vous donnent joyeusement 900\$.

One down (Un de chute)

Un puissant rival à l'épreuve.

Vous savez qu'il fait confiance à son lâche comptable. Allez à la case Comptable (**Accountant**), torturez-le comptable jusqu'à ce qu'il vous livre les comptes. Libérez-le à la case Tribunal (**Courthouse**).

Le procureur vous paye 800\$.

Pay-day is coming up (Jour de paye)

Braquez la Première Banque Fédérale (**First National Bank**) avec 2 gangsters dans votre voiture. Apportez le butin à une de vos cases entreprises (**Business**) et ajoutez 1500\$ à votre propre salaire.

Red hot tip (Tuyau brûlant)

Le cheval de course Man-O-War est en ville. Une rumeur prétend que la course est truquée. Allez à la case Bookmaker (**Bookie**) et informez-vous. Puis allez à la case Champ de courses (**Race Track**) pour placer un pari (minimum 50\$).

Lancez un dé, si vous faites 1, 2 ou 3, vous perdez. Si vous faites 4, 5 ou 6, vous doublez votre mise.

Gagner ou perdre le pari n'a pas d'importance. Le contrat est réussi dans les deux cas.

Roses are red... and bloody (Les roses sont rouges... et sanglantes)

Le fleuriste (**Florist**) a empiété sur les côtés. C'est devenu tout à fait ennuyeux.

Braquez sa boutique. Emmenez son cadavre à la case Boucher (**Butcher**) qui vous donnera 1100\$ sans poser de questions.

Sleeping with the fishes (Dormir avec les poissons)

Le boss d'une compagnie de transport offre 1300\$ à quiconque fera disparaître le leader syndical.

Kidnappez-le à la case Equipiers (**Teamsters**), emmenez-le à la case Quai (**Wharf**) et jetez-le à l'eau les pieds dans le ciment.

They never saw it coming (Ils ne l'ont pas vu venir)

Un précédent bienfaiteur a besoin d'un coup de main pour accomplir un brillant guet-apens. Allez à la case Tailleur (**Tailor**) et payez 500\$ pour récupérer un paquet contenant des uniformes de policier.

Livrez le paquet à la case Garage (**Garage**) où vous recevrez 1300\$ pour vos efforts.