

BOOTLEGGERS

Traduction Française des règles



BOOTLEGGERS

Un jeu de stratégie pour 3 à 6 Truands

Un jeu de Donald Beyer,
Raymond Eifler et Steven Gross

© 2004 Eagle Games and SDR Games

CONCEPT DU JEU

Janvier 1921. La prohibition est active depuis un an et il semble que le 18ème amendement soit fait pour rester. Le problème est que l'interdiction de "la fabrication, la vente ou le transport des liqueurs intoxicantes" n'a rien fait pour réduire la demande des boissons alcoolisées ! En conséquence, les Alambics illégaux prolifèrent dans le pays et les Bars Clandestins secrets (ou non secrets !) se développent partout dans les villes, grandes ou petites. Certains peuvent contourner l'application de la loi (particulièrement s'ils sont correctement motivés), mais il est plus difficile de convaincre les Incorruptibles d'Elliot Ness. Avec tant d'argent en jeu, le crime organisé est sûr de s'enrichir.

C'est là que vous intervenez ! Vous prenez le rôle d'un chef de gang tentant de se faire un nom dans le monde des trafiquants. En vous musclant face à la concurrence et en vendant votre alcool illégal vous pouvez finir « Roi du monde », voyez-vous ?



VUE D'ENSEMBLE

Il s'agit d'un jeu de stratégie de chaîne d'approvisionnement basé sur la fabrication, le transport, et la vente du whiskey produit illégalement. Le jeu est joué sur 12 ans (12 tours), et le Truand (joueur) le plus riche à la fin du jeu gagne.

Chaque tour est divisé en 6 phases :

Phase 1 : Autorité [Muscle] (Phase d'enchères et salaires)

Les Truands n'attendent pas que quelque chose se produise. Ils sortent et déclenchent les choses. Les enchères sont faites par l'intermédiaire des **cartes d'Autorité**, qui montrent la force de vos troupes pour le tour. Plus vos choix de ressources sont importants, plus vos coûts de main-d'œuvre sont élevés. Puisque vous avez un nombre limité d'hommes à détacher contre la concurrence, vous devez choisir quand envoyer les meilleurs, et quand envoyer les autres. Les ressources que vous acquérez sont des cartes d'**Influence**, d'**Amélioration**, de **Voyous** et des **Camions**.

A propos des Camions, un bon Truand ne pourrait pas livrer s'il ne maintenait pas ses conducteurs heureux. Un petit salaire est tout ce qui est nécessaire pour les conducteurs de petits Camions, mais les conducteurs des grands Camions attendent plus.

Phase 2 : Envoi des gars (Phase de placement de l'influence)

Quand vous êtes un Truand, vous devez inciter les personnes "à voir les choses de votre manière". Les patrons de gang envoient leurs Hommes de Main dans les **Bars Clandestins** pour s'assurer que les propriétaires achètent le bon whiskey : C'est-à-dire, votre whiskey. Le Truand avec le plus d'**influence** dans un Bar Clandestin vend son whiskey d'abord. Ceux avec moins d'influence pourront compléter - s'il y a encore de la place pour eux.

Phase 3 : Activez les Alambics (Phase de production)

L'**Alambic Familial** est mis en route et le whiskey le plus fin du comté est produit. Parfois vous produisez beaucoup, d'autres fois pas tellement ! Vous pouvez utiliser des **Alambics Délocalisés** pour éviter la loi, mais il est plus difficile de les protéger contre le sabotage. Le nombre d'Alambics et les **Améliorations d'Alambic** sont utilisés pour déterminer combien de dés vous lancerez pour la production de boisson alcoolisée. Si vous manquez de chance, votre Alambic peut être stoppé par le Flic.

Phase 4 : Envoyez le whiskey (Phase d'expédition)

Les **Caisses** de bouteilles de boisson alcoolisée sont placées sur les Camions qui attendent et conduites aux **Bars Clandestins** voisins. Chaque Truand doit décider à quels Bars Clandestins son ou ses Camions iront. Choisissez bien et vous serez bien payé. Choisissez mal et votre conducteur devra peut-être vider votre whiskey dans la ruelle pour s'enfuir plus rapidement. Si vous êtes à court de Camions, vous pouvez en emprunter, en louer ou en acheter .. mais ça coûte. Si vous avez trop de Camions par rapport à vos Caisses, vous pouvez peut-être convaincre un autre Truand de vous vendre ce dont vous avez besoin.

Phase 5 : «Quel est le mot de passe ?» (Phase de vente)

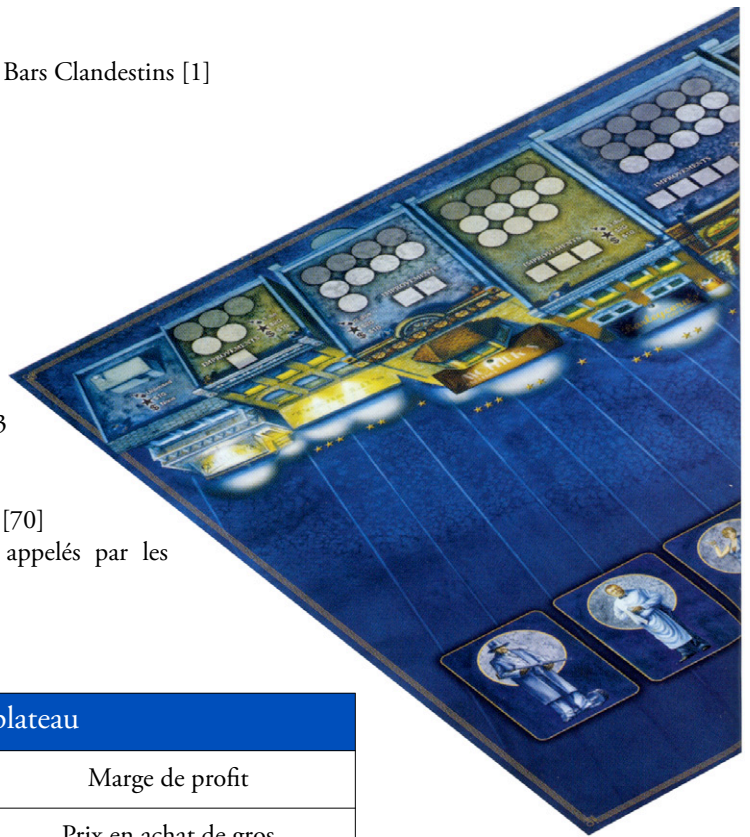
Les Caisses de whiskey sont achetées au pied des Camions et déchargées dans les Bars Clandestins où les clients assoiffés attendent leur arrivée. Les Bars Clandestins les plus grands apportent un meilleur bénéfice pour le Truand responsable, mais le plus petit Bar Clandestin en ville est toujours ouvert (il appartient au Chef de la Police). La boisson alcoolisée du Truand ayant le plus d'influence est préférée, mais d'autres pourront également vendre le leur. Les Améliorations de **Bar Clandestin** augmentent la consommation de boisson alcoolisée.

Phase 6 : Coup de chaleur ! (Phase de recrutement)

Très rapidement le Flic se rend compte de toute cette activité. Il sait qui est le Truand qui fait le plus de whiskey dans son Alambic Familial et le surveille.

LISTE DES ÉLÉMENTS DU JEU

- A Plateau de jeu avec des places pour les cartes offertes et les Bars Clandestins [1]
- B Tableau individuel pour les Alambics Familiaux [6]
- C Tableau individuel pour les Alambics Délocalisés [6]
- D Figurine de policier debout [1]
- E Marqueur d'Amélioration de Bar Clandestin [12]
- F Petit Camion – 4 Caisses [12]
- G Moyen Camion – 6 Caisses [5]
- H Grand Camion – 9 Caisses [3]
- I Marqueur d'influence pour chaque joueur (6 couleurs) [20]
- J Carte Homme de Main [80]
- K Carte Camion (6 petit Camion, 5 moyen Camion, 3 grand Camion) [14]
- L Carte Autorité (enchères) [72 numérotées de 1 à 72]
- M Cube de bois représentant chacun une Caisse de whiskey [70]
- N Billets de 1000\$, 5000\$ et 10000\$ (communément appelés par les Truands "1G", "5G" et "10G")
- O Dés [25]

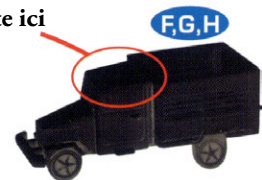


Légendes des icônes sur le plateau

★	Dock Public	\$	Marge de profit
★ ★	Dock Minoritaire	★	Prix en achat de gros
★ ★ ★	Dock Majoritaire	🔫	Marqueur d'influence gratuit
🍷	Dés de Consommation	👮	Le Flic

La capacité de chaque Camion est inscrite ici

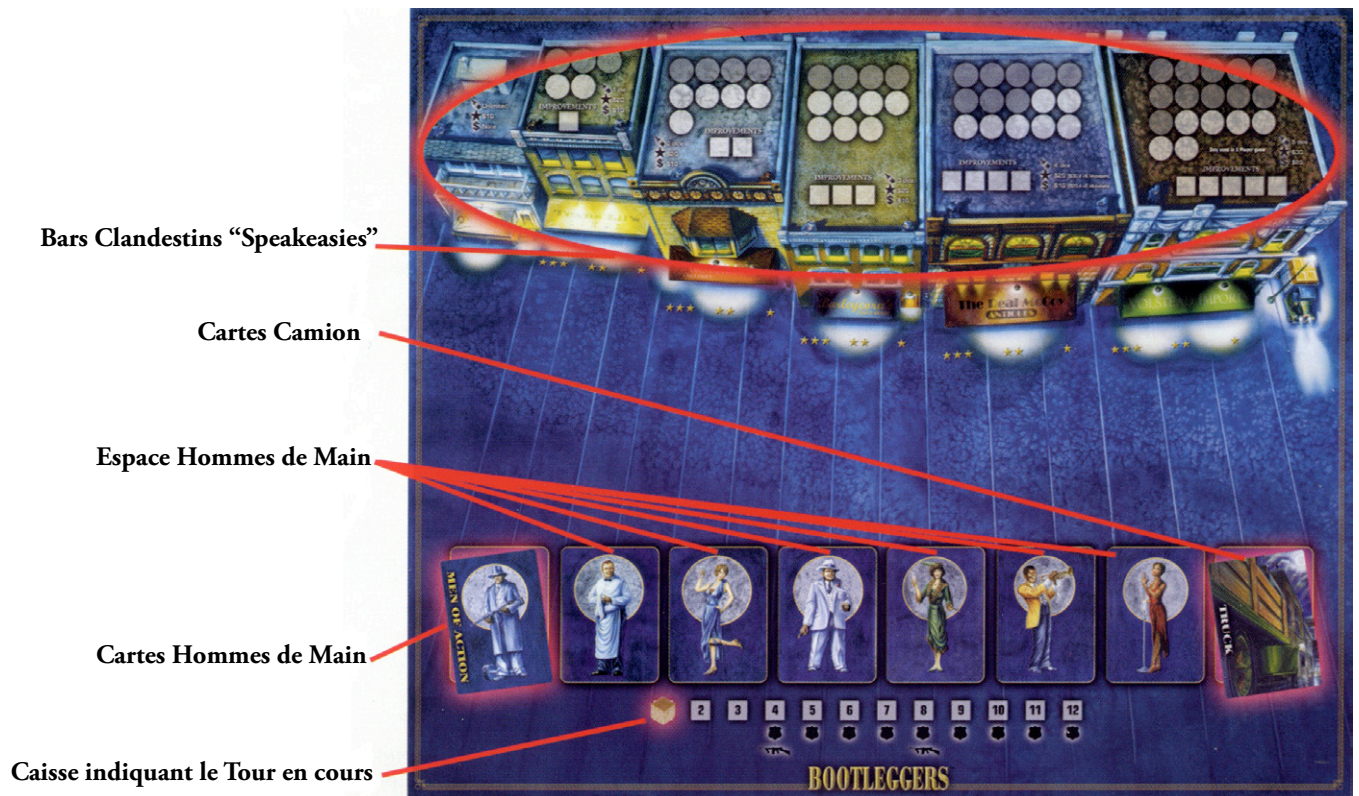
- Petit Camion - 4 Caisses
- Moyen Camion - 6 Caisses
- Grand Camion - 9 Caisses



RÈGLES DÉTAILLÉES

Préparation

- Placez le plateau de jeu principal au centre de la table. Placez une Caisse de whiskey dans la première position de la Piste des Tours.
- Désignez un Truand qui sera le Banquier.
- Placez les tableaux individuels pour les Alambics Délocalisés, les marqueurs d'Amélioration de Bar Clandestin, les Camions, les Caisses et les dés proches de tous les Truands.
- Mélangez les cartes d'Hommes de Main et placez les face cachée sur l'espace Hommes de Main du plateau de jeu principal.
- Mélangez les cartes de Camion et placez les face cachée sur l'espace Camions du plateau de jeu principal.
- Séparez les cartes d'Autorité en fonction des quatre codes de couleur. Mélangez chaque couleur séparément et donnez 3 cartes de chaque couleur à chaque Truand (soit un total de 12 cartes d'Autorité pour chaque Truand, une carte Autorité pour chacun des tours de jeu). Remettez les cartes d'Autorité non distribuées dans la boîte. (1-18 rouge, 19-36 vert, 37-54 jaune, 55-72 bleu).
- Chaque Truand choisit une couleur, prend le tableau individuel correspondant pour l'Alambic Familial (avec un dé) et les marqueurs d'influence de sa couleur, et les pose devant lui. Remettez tous les Alambics Familiaux et les marqueurs d'influence inutilisés dans la boîte.
- Chaque Truand prend un marqueur d'influence de sa réserve et le place dans l'Arrière-Salle (back-room) de son Alambic Familial.
- Chaque Truand prend un petit Camion, le place devant lui et met un de ses marqueurs d'influence (un "libre" de la réserve, pas celui de l'Arrière-Salle) près de lui pour montrer la propriété de Camion.
- Distribuez \$10G (un billet de \$5G et cinq billets de \$1G) à chaque Truand. Placez l'argent restant, classé par montant, près du Banquier.



Chaque Truand démarre avec :

- Un Alambic Familial avec un dé.
- Un petit Camion de capacité 4 Caisses.
- \$10G.
- 12 cartes Autorité.
- 1 marqueur d'influence.



A chaque tour, exécutez ces actions dans cet ordre :

PHASE 1 : AUTORITÉ

(PHASE D'ENCHÈRES ET SALAIRES)

1. Retournez face visible la carte située au dessus de la pile des cartes Camion. (Cette carte de Camion sera disponible jusqu'à ce qu'elle soit achetée. Si une carte de Camion est déjà retournée face visible d'un tour précédent, passez cette étape).
2. Placez une carte d'Hommes de Main (prise dans la pioche correspondante) dans chaque espace d'offre **jusqu'au nombre de Truands de la partie**. L'espace d'offre de Camion sera toujours employé, mais seul le nombre d'espaces d'offre additionnels égal au nombre de Truands sera employé. Par exemple, dans un jeu de quatre Truands, on emploiera l'espace d'offre de Camion et quatre espaces d'Hommes de Main.
3. Chaque Truand choisit alors une carte d'Autorité de sa main et la place face cachée sur la table devant lui
4. Les cartes d'Autorité sont révélées simultanément après que tous les Truands ont choisi une carte. **La carte d'Autorité doit rester devant le Truand pour toutes les phases restantes du tour**. Les cartes d'Autorité déterminent l'ordre du jeu et sont employées pour départager les joueurs pendant tout le tour (exception : La carte de Voyou « Big City Boys »).

Exemple:



Alice jouera en premier, Bob en deuxième, Charlie en troisième et David en quatrième.

5. Dans l'ordre décroissant des cartes d'Autorité (c'est à dire en commençant par le Truand qui possède la carte d'Autorité la plus forte), chaque Truand fait ce qui suit :
 - a. Il paye le salaire des conducteurs (\$1G par petit ou moyen Camion et \$2G par grand Camion) et le montant requis (celui écrit sur la carte Autorité) pour pouvoir exercer sa carte d'Autorité. Ce coût représente les charges du Truand pour ce tour.

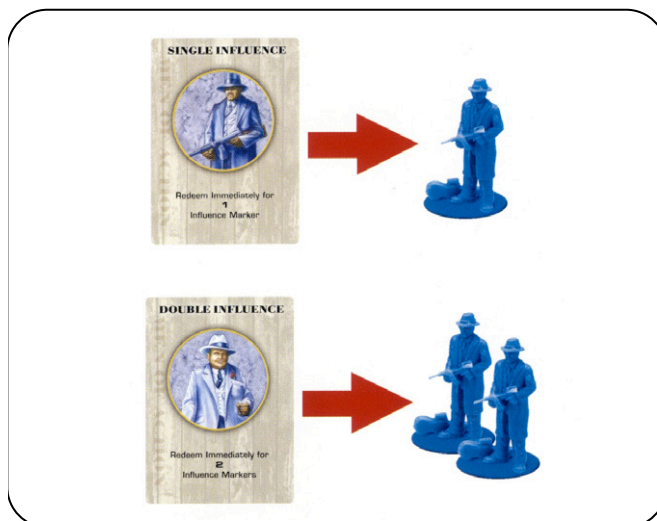
Note : Si un Truand ne peut pas tout payer, il paye ce qu'il peut (c'est-à-dire qu'il donne tout ce qu'il a !) et continue à jouer sans pénalité ni dette.

- b. Il choisit une des cartes des espaces d'offre (soit la carte de Camion soit une carte d'Hommes de Main). Ces cartes peuvent être :

- **Des cartes d'influence (qui doivent être jouées immédiatement) :**

Le Truand prend dans sa réserve le nombre de marqueurs d'influence indiqué par la carte et les place dans l'Arrière-Salle de sa famille. Ceux-ci représentent de nouvelles recrues à son service. Défaussez la carte d'influence.

Exemple:



- **Des cartes d'Amélioration (qui doivent être jouées immédiatement) :**

- a. Carte d'Amélioration simple : Le Truand prend un dé et le pose sur un emplacement disponible de son Alambic Familial ou d'un de ses Alambics Délocalisés (si le Truand n'a pas de place disponible pour le dé sur un de ses Alambics, il le place dans l'Arrière-Salle de la famille pour un usage ultérieur). Une carte d'Amélioration simple ne peut pas être employée pour démarrer un nouveau Alambic Délocalisé. Défaussez la carte d'Amélioration.

Exemple:

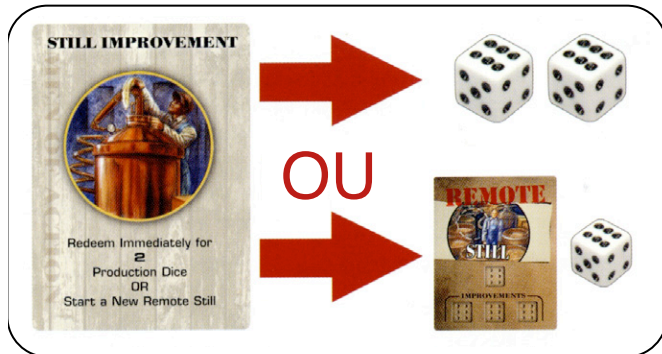


- b. Carte d'Amélioration double : Le Truand soit prend deux dés qu'il pose sur des emplacements disponibles de son Alambic Familial et/ou ses Alambics Délocalisés (il peut toujours les placer dans l'Arrière-Salle de sa famille pour un usage ultérieur) soit démarre un nouveau Alambic Délocalisé avec un dé. Cet Alambic Délocalisé doit être identifié par un marqueur d'influence

provenant de sa réserve (pas de son Arrière-Salle). Défaussez la carte d'Amélioration.

Conseils sur les enchères et les achats

Exemple:



c. Carte d'Amélioration d'un Bar Clandestin : Le Truand prend un marqueur d'Amélioration de Bar Clandestin et le pose sur un emplacement d'Amélioration de n'importe quel Bar Clandestin (il peut le placer dans l'Arrière-Salle de sa famille pour un usage ultérieur). Défaussez la carte d'Amélioration.

• **Des cartes de Camion (qui doivent être jouées immédiatement) :**

Le Truand paye le montant indiqué pour le nouveau Camion (\$1G pour un petit ou un moyen Camion ou \$3G pour un grand Camion), prend un Camion de la taille adéquate, le place devant lui et met un de ses marqueurs d'influence (un "libre" de la réserve, pas un de l'Arrière-Salle) près de lui pour montrer la propriété du Camion. Défaussez la carte de Camion. Si un Truand choisit une carte de Camion mais ne peut pas le payer, la carte de Camion est défaussée. Le paiement du salaire du chauffeur n'est pas exigé pour ce Camion pendant ce tour (mais il sera requis au prochain tour !).

• **Des cartes de Voyou (qui peuvent être jouées immédiatement ou conservées pour une utilisation ultérieure) :**

Le Truand soit joue la carte de Voyou immédiatement soit la prend la carte dans sa main pour l'utiliser au moment désiré. Les cartes de Voyou peuvent être jouées à tout moment tant que les cartes d'Autorité sont face visible sur la table (sauf indication contraire sur la carte de Voyou elle-même). Les cartes de Voyou sont défaussées une fois utilisées.

6. Après que le premier Truand a choisi une carte, le Truand avec la deuxième plus grande carte Autorité joue, etc.

7. Si une carte d'Homme de Main reste à la fin de cette phase (c'est-à-dire si un Truand a choisi la carte de Camion plutôt qu'une carte d'Homme de Main), elle est défaussée.

8. Si une carte de Camion reste à la fin de cette phase (c'est-à-dire si aucun Truand n'a choisi la carte de Camion), elle reste face visible dans son emplacement.

• Il n'est pas obligatoire de placer les marqueurs ou les dés d'Amélioration immédiatement sur les Bars Clandestins ou les Alambics, ils peuvent être pris pour empêcher un autre Truand de les acquérir. Notez que les cartes d'Amélioration doivent être jouées immédiatement, **mais que les marqueurs ou les dés d'Amélioration peuvent être conservés dans l'Arrière-Salle de l'Alambic Familial**. Ils peuvent être déplacés de l'Arrière-Salle à un Bar Clandestin ou à un Alambic à tout moment où les cartes d'Autorité sont posées face visible devant les Truands.

• Un Truand sans argent ne peut pas acheter de Camion, ni utiliser de Voyou ayant un coût (par exemple « Politics » ou « Big Payoff »).

• L'influence et les Améliorations n'affectent pas O'Malley. Il a toujours une consommation illimitée (à l'exception de la carte Voyou « **G-Men—Bust a Speakeasy** »).

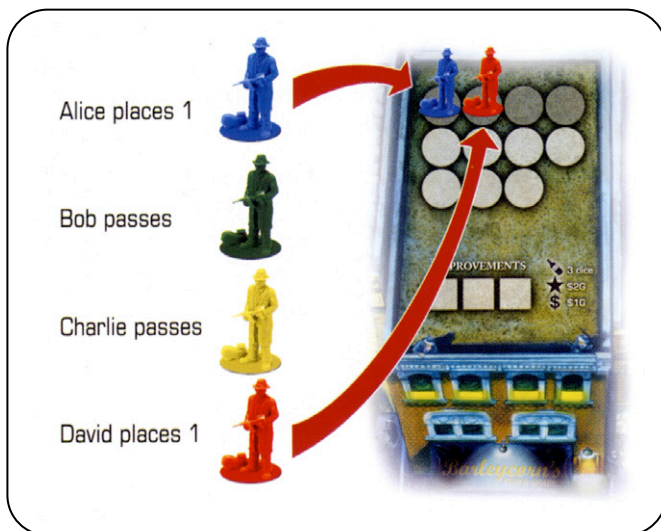
PHASE 2 : ENVOI DES GARS (PHASE DE PLACEMENT DE L'INFLUENCE)

1. Dans l'ordre décroissant des carte d'Autorité, chaque Truand peut maintenant placer n'importe quel nombre de ses marqueurs d'influence (de l'Arrière-Salle) dans les emplacements adéquats des Bars Clandestins. Il peut choisir de n'en placer aucun ou un nombre de son choix, mais il peut en conserver pour un prochain tour. Il doit cependant faire son placement complet avant que le prochain Truand effectue son propre placement.

Conseils sur le placement des marqueurs d'influence

- Une fois que le nombre de marqueurs d'influence sur un Bar Clandestin est supérieur ou égal au nombre de cercles d'influence ombrés, ce Bar Clandestin ouvre au public.
- Reportez-vous à la section « Contrôle de l'influence, influence majoritaire et influence minoritaire » pour plus de détails sur le placement de l'influence.
- Dans cette phase, avoir une petite carte d'Autorité peut être intéressant puisque vous voyez où les d'autres Truands placent leur influence avant que vous ne deviez faire votre choix.

Exemple : Alice place un marqueur, Bob aucun, Charlie aucun et David un.



Contrôle de l'influence, influence majoritaire et influence minoritaire

Contrôle de l'influence : Vous avez le contrôle de l'influence dans un Bar Clandestin si vous avez autant d'influence dans ce Bar Clandestin que tous les autres Truands réunis (ou si vous êtes le seul Truand ayant de l'influence dans ce Bar Clandestin). Un seul Truand peut avoir le contrôle de l'influence dans un Bar Clandestin. Si deux Truands sont ex-aequo, le Truand avec la carte d'Autorité la plus élevée l'emporte. Notez qu'un Bar Clandestin peut avoir un Truand ayant le contrôle de l'influence ou un Truand ayant l'influence majoritaire (voir ci-dessous) mais pas les deux en même temps.

Si vous avez le contrôle de l'influence dans un Bar Clandestin :

- Vous obtenez la marge bénéficiaire sur toutes les Caisses vendues dans ce Bar Clandestin.
- Vous (et seulement vous) pouvez placer vos Camions au dock majoritaire (3 étoiles).
- Le Bar Clandestin doit d'abord acheter vos Caisses pour satisfaire la demande.
- Vous décidez si les Truands sans influence peuvent vendre leurs Caisses.
- Tous les autres Truands avec des marqueurs d'influence dans le car clandestin possèdent l'influence minoritaire.

Influence majoritaire : Vous avez l'influence majoritaire dans un Bar Clandestin si vous avez plus d'influence dans ce Bar Clandestin que n'importe quel autre Truand mais moins que tous les autres Truands réunis. Un seul Truand peut avoir l'influence majoritaire dans un Bar Clandestin. Notez qu'un Bar Clandestin peut avoir un Truand ayant le contrôle de l'influence (voir ci-dessus) ou un Truand ayant l'influence majoritaire mais pas les deux en même temps.

Si vous avez l'influence majoritaire dans un Bar Clandestin :

- Vous (et seulement vous) pouvez placer vos Camions au dock majoritaire (3 étoiles).
- Le Bar Clandestin doit d'abord acheter vos Caisses pour satisfaire la demande.
- Vous décidez si les Truands sans influence peuvent vendre leurs Caisses.
- Tous les autres Truands avec des marqueurs d'influence dans le car clandestin possèdent l'influence minoritaire.

Influence minoritaire : Vous avez l'influence minoritaire dans un Bar Clandestin si vous avez au moins un marqueur d'influence dans ce Bar Clandestin sans avoir le contrôle de l'influence ou l'influence majoritaire. Notez qu'il est possible que tous les Truands aient l'influence minoritaire dans un Bar Clandestin.

Si vous avez l'influence minoritaire dans un Bar Clandestin :

- Vous (et tous les autres Truands ayant l'influence minoritaire) pouvez placer vos Camions au dock minoritaire (2 étoiles) dans l'ordre des cartes Autorité.
- Le Bar Clandestin doit acheter vos Caisses s'il y a de la demande pour elles et après que les premiers achats ont eu lieu au Truand (s'il existe) possédant le contrôle de l'influence ou l'influence majoritaire.
- Les Caisses sont achetées aux Truands ayant l'influence minoritaire dans l'ordre d'arrivée des Camions (c'est-à-dire l'ordre des cartes Autorité).

Aucune Influence : Vous n'avez aucune influence dans un Bar Clandestin si vous n'avez aucun marqueur d'influence dans ce Bar Clandestin.

Si vous n'avez aucune influence dans un Bar Clandestin :

- Vous (et tous les autres Truands sans influence) pouvez placer vos Camions au dock public (1 étoile) dans l'ordre des cartes Autorité.
- Le Truand (s'il existe) possédant le contrôle de l'influence ou l'influence majoritaire dans ce Bar Clandestin décide si vous vendez vos Caisses pour satisfaire la demande.

Exemple :

Texas Lil's Diner

- Charlie a un marqueur d'influence.
- David a un marqueur d'influence.
- Texas Lil n'est pas encore ouvert car il reste au moins un cercle d'influence ombré non recouvert (voir les règles de la phase 5 « Quel est le mot de passe ? »).

Mother's Dry Goods

- Bob a 2 marqueurs d'influence et possède une influence minoritaire.
- Charlie a 3 marqueur d'influence et possède une influence minoritaire.
- David a 4 marqueur d'influence et possède une influence majoritaire (il a plus d'influence que Bob et que Charlie mais moins que Bob + Charlie).
- Mother's est ouvert car tous les cercles d'influence ombrés sont couverts.

Barleycorn's Feed & Grain

- Alice a 3 marqueur d'influence et possède le contrôle de l'influence (Elle a autant d'influence que Charlie + David).
- Charlie a 1 marqueur d'influence et possède une influence minoritaire.
- David a 2 marqueur d'influence et possède une influence minoritaire.
- Barleycorn's Feed & Grain est ouvert car tous les cercles d'influence ombrés sont occupés.



PHASE 3 : ACTIVEZ LES ALAMBICS

(PHASE DE PRODUCTION)

1. Chaque Truand lance les dés pour chaque Alambic (familial et Délocalisé) afin de déterminer le nombre de Caisses produites ce tour-ci. Le nombre de Caisses égal au total des dés est placé dans l'Arrière-Salle de la famille (note : Les joueurs doivent laisser les dés montrant la production de Caisses sur les tableaux des Alambics. Ils seront pris en compte pour le déplacement du Flic).
2. Si un Truand a la figurine de Flic à côté sa famille (à partir du tour 5) et qu'il sort un **5 sur n'importe lequel des dés de son Alambic Familial**, ce Alambic ne produit aucune Caisse de whiskey ce tour-ci. Le Flic ne peut être placé qu'à côté d'un Alambic Familial. Les Alambics Délocalisés ne sont pas affectés par le Flic et produisent toujours le nombre approprié de Caisses (note : Les Alambics Délocalisés ne sont jamais comptés dans le total de Caisses servant à déterminer où le Flic va pour le prochain tour).
3. A partir du tour 4, déplacez le Flic à côté de la famille dont l'Alambic Familial a produit le plus de Caisses de whiskey ce tour-ci. Les égalités sont résolues en faveur du Truand avec le plus d'Autorité (c'est-à-dire que le Flic va surveiller celui qui a la carte d'Autorité **la plus petite!**). La production des Alambics Délocalisés ne compte jamais dans ce total.

Exemple :

- Alice est espionnée par le Flic et fait 5-3 aux dés sur son Alambic Familial et 5-2 sur son Alambic Délocalisé. La production de l'Alambic Familial est zéro (parce qu'elle a fait un 5) mais son Alambic Délocalisé produit 7 Caisses (parce qu'il est immunisé contre le Flic) qu'elle place dans l'Arrière-Salle de sa famille.
- Bob fait un 6 sur son Alambic Familial et place 6 Caisses dans l'Arrière-Salle de sa famille.
- Charlie fait un 5 sur son Alambic Familial et 6-3 sur son Alambic Délocalisé. Il place 14 Caisses dans l'Arrière-Salle de sa famille.
- David fait 4-3 aux dés sur son Alambic Familial et place 7 Caisses dans l'Arrière-Salle de sa famille.
- Le Flic sera déplacé vers David car c'est lui qui a produit le plus de Caisses à son Alambic Familial.
 - Charlie avait la plus grande production mais les Alambics Délocalisés ne sont pas pris en compte.
 - Alice avait sorti plus dans son Alambic Familial mais sa production était zéro à cause de la présence du Flic.

PHASE 4 : ENVOYEZ LE WHISKEY

(PHASE D'EXPÉDITION)

1. Les Truands peuvent avoir plus de Caisses que de places dans les Camions ou vice versa. Ils peuvent maintenant essayer de vendre leurs Caisses supplémentaires à un autre Truand ou louer (voire acheter) un Camion inutilisé d'un autre Truand. Ceci se produit par une négociation ouverte. Les ventes/locations de Camion et les ventes de Caisses peuvent être payées en argent, en cartes de Voyou et/ou en promesses (par exemple "je te vends mon whiskey si tu le livres chez Mother's"). Les Truands ne peuvent jamais échanger ou vendre des marqueurs d'influence. Le paiement comptant est irrévocable mais il n'est pas obligatoire de tenir ses promesses.
2. Après que toutes les affaires ont été faites, les Truands chargent leurs Caisses sur leurs Camions. Une fois qu'une Caisse a été placée sur un Camion, elle ne peut pas être déplacée (exception : la carte de Voyou « **Hijack** »). Les Truands ne sont pas obligés de charger toutes leurs Caisses sur des Camions, mais ils ne peuvent pas stocker des Caisses. Toutes les Caisses qui ne sont pas chargées sur un Camion à la fin de la phase 4 sont perdues (exception : La carte de Voyou « **Warehouse** »).

Exemple de négociation et de chargement de camions

- Alice a 7 Caisses mais seulement un petit Camion, ainsi elle a 3 Caisses qu'elle ne peut pas embarquer. Elle vend les 3 Caisses à Bob pour \$2G et charge les 4 autres sur son petit Camion.
- Bob a les 6 Caisses qu'il a produites plus les 3 il a achetées à Alice. Il a deux petits Camions et un Camion moyen. Il charge 6 Caisses sur son Camion moyen, 3 Caisses sur un de ses petits Camions, et loue l'autre petit Camion à Charlie pour \$2G.
- Charlie a les 14 Caisses qu'il a produites. Il a un petit Camion et un Camion moyen, plus le petit Camion supplémentaire qu'il a loué à Bob. Il charge 4 Caisses sur son petit Camion, 6 Caisses sur son Camion moyen, et 4 Caisses sur le petit Camion qu'il a loué. Il met un marqueur d'influence à côté du Camion loué pour indiquer qu'il le loue pour ce tour.
- David a les 6 Caisses qu'il a produites mais seulement un petit Camion. Il ne peut pas vendre ses Caisses supplémentaires ou louer un Camion. Il charge 4 Caisses sur son petit Camion et renvoie les 2 Caisses qu'il ne peut pas transporter dans la réserve.

3. Les Camions sont déplacés vers les Bars Clandestins dans l'ordre décroissant des cartes d'Autorité. Les Truands qui ont le contrôle de l'influence ou l'influence majoritaire (se reporter au chapitre sur le contrôle de l'influence, influence majoritaire et influence minoritaire) placent leurs Camions au dock majoritaire ★★★. Les Truands ayant l'influence minoritaire dans un Bar Clandestin placent leurs Camions au dock minoritaire ★★. Les Truands sans influence dans un Bar Clandestin placent leurs Camions au dock public ★.

Exemple d'expédition vers les Bars Clandestins :

- Alice a le contrôle de l'influence chez Barleycorn's ainsi elle envoie son petit Camion au dock majoritaire (3 étoiles) correspondant.
- Bob a l'influence minoritaire chez Mother's ainsi il envoie son Camion moyen au dock minoritaire (2 étoiles) correspondant. Il n'a aucune influence chez Barleycorn's mais envoie son petit Camion au dock public (1 étoile) correspondant.
- Charlie a l'influence majoritaire chez Mother's et l'influence minoritaire chez Barleycorn's. Il envoie son Camion moyen au dock minoritaire (2 étoiles) de Barleycorn's, le petit Camion qu'il a loué au dock majoritaire (3 étoiles) de Mother's et son petit Camion chez O'Malley's.
- David a l'influence minoritaire chez Mother's. Il envoie son petit Camion au dock minoritaire (2 étoiles) correspondant où il s'aligne derrière le moyen Camion de Bob (parce que David a une carte d'Autorité inférieure). Il a également l'influence minoritaire chez Barleycorn's mais n'a aucun Camion à envoyer là.

Conseils sur l'expédition

- Un Truand peut choisir de louer un de ses Camions. Il fait ceci en mettant de côté un Camion disponible pour la location (comme décrit ci-dessus). Si un Camion reste vide, il reste en attente.
- Les Truands ne peuvent pas louer un Camion partiellement ou porter les Caisses d'un autre Truand. Un Truand doit acheter ou vendre des Caisses, ou louer un Camion pour le tour.
- Note : Si un Truand loue un Camion d'un autre Truand, le locataire place un de ses marqueurs d'influence (un "libre" de la réserve, pas un de l'Arrière-Salle) à côté du Camion pour indiquer qu'il a loué le Camion. Ce Camion agit exactement comme si il était possédé par le locataire (c'est-à-dire qu'il va vers le dock majoritaire si le locataire a le contrôle de l'influence ou l'influence majoritaire dans le Bar Clandestin et vers le dock minoritaire si le locataire a l'influence minoritaire dans le Bar Clandestin). Chaque Camion loué est rendu à son propriétaire à la fin de la phase 5 après que toutes les Caisses ont été vendues.
- Les Bars Clandestins peuvent être fermés si leur nombre de marqueurs d'influence descend au-dessous du nombre de cercles ombrés. Dans ce cas, aucun whiskey n'est vendu à ce Bar Clandestin ce tour-ci. Il n'est pas permis à des Camions déjà devant ce Bar Clandestin de changer de destination.

PHASE 5 : «QUEL EST LE MOT DE PASSE ?» (PHASE DE VENTE)

L'achat et la vente de whiskey se produit dans l'ordre du plus petit au plus grand des Bars Clandestins ouverts. Au début du jeu, seul le plus petit Bar Clandestin (O'Malley's) est ouvert et peut vendre du whiskey. Au fur et à mesure de l'avancement de la partie, chaque autre Bar Clandestin ouvrira quand son influence atteint ou excède le niveau exigé indiqué par les cercles ombrés. Un Bar Clandestin peut également fermer si l'influence chute au-dessous du niveau exigé.

Processus d'achat et de vente pour chaque Bar Clandestin :

1. Un Truand lance le nombre indiqué de dés pour déterminer la demande. Chaque Amélioration de Bar Clandestin ajoute 1 à chaque dé de consommation pour ce Bar Clandestin (par exemple : +1 au total chez Texas Lil's Diner, +5 au total chez Volstead Imports).
2. Le Bar Clandestin achète juste assez de Caisses pour remplir la demande.
 - a. Le Bar Clandestin achète d'abord des Caisses au(x) Camion(s) du dock majoritaire en payant le prix d'achat de gros au fournisseur des Caisses. Si le nombre de Caisses disponibles au dock majoritaire excède la demande, les Caisses supplémentaires deviennent des invendus et sont perdues. (Note : L'argent vient de la banque, aucun Bar Clandestin n'a d'argent).
 - b. Si la demande n'a pas été remplie, le Bar Clandestin doit continuer à acheter des Caisses au(x) Camion(s) du dock minoritaire en payant également le prix d'achat de gros au fournisseur des Caisses. Les Camions sont alignés dans l'ordre des cartes d'Autorité, ainsi les Truands avec les plus hautes cartes d'Autorité sont les mieux placés pour vendre leurs Caisses. Toutes les Caisses excédant la demande deviennent des invendus et sont perdues.
 - c. Si la demande n'a toujours pas été remplie, le Truand (s'il existe) possédant le contrôle de l'influence ou l'influence majoritaire peut alors choisir s'il autorise le Bar Clandestin à acheter des Caisses aux Camions des autres Truand qui attendent au dock public. Ces Truands n'ont aucune influence au Bar Clandestin et sont autorisés à vendre uniquement si le Truand ayant le contrôle de l'influence ou l'influence majoritaire le décide. Le fournisseur de chaque Caisse reçoit le prix d'achat de gros du Bar Clandestin. Le whiskey est vendu dans l'ordre où les Camions sont alignés (qui est, naturellement, l'ordre des cartes d'Autorité). Une fois que la demande est remplie, toutes les expéditions vers ce Bar Clandestin s'arrêtent. Si aucun Truand n'a le contrôle de l'influence ou l'influence majoritaire, **aucune Caisse ne sera achetée au dock public.**
 - d. Si la demande excède l'approvisionnement disponible total, la demande excessive n'est pas remplie.
3. **Les bénéfices (\$) sont payés uniquement au Truand ayant le contrôle de l'influence au Bar Clandestin.** Rappelez-vous que le contrôle de l'influence est attribué au Truand ayant au moins autant d'influence dans le Bar Clandestin que tous autres Truands réunis (se reporter au

chapitre sur le contrôle de l'influence, influence majoritaire et influence minoritaire). Ce Truand perçoit la marge bénéficiaire sur CHAQUE Caisse qui traverse le Bar Clandestin ce tour-ci, y compris ceux vendus par d'autres Truands (il a la main dessus!). Si deux Truands sont à égalité dans un Bar Clandestin (ceci peut se produire s'il y a seulement deux Truands avec de l'influence dans le Bar Clandestin), utiliser alors la carte d'Autorité (le Truand avec la carte d'Autorité la plus élevée ce tour-ci obtient le bénéfice).

4. Passer maintenant au prochain Bar Clandestin ouvert le plus grand.

Exemple : O'Malley's

- Pas de lancer de dé, la consommation à O'Malley's est illimitée.
- Bob vend 4 Caisses de son petit Camion et touche \$1G par Caisse, prix unitaire de vente de gros (total \$4G).

Mother's

- Charlie sort 3-2 aux dés pour un total de 5.
- Charlie vend 4 Caisses du petit Camion qu'il a loué et touche \$2G par Caisse, prix unitaire de vente de gros (total \$8G).
- Bob vend 1 Caisse de son moyen Camion et touche \$2G par Caisse, prix unitaire de vente de gros (total \$2G).
- David ne vend aucune Caisse de son petit Camion.
- Il n'y a pas de bénéfices chez Mother's car aucun Truand n'a le contrôle de l'influence.

Barleycorn's

- Alice sort 3-5-6 aux dés pour un total de 14.
- Alice vend 4 Caisses de son petit Camion et touche \$2G par Caisse, prix unitaire de vente de gros (total \$8G).
- Charlie vend 6 Caisses de son moyen Camion et touche \$2G par Caisse, prix unitaire de vente de gros (total \$12G).
- Bien qu'il y ait une demande additionnelle qui pourrait être remplie par le petit Camion de Bob au dock public, Alice choisit de ne pas autoriser Bob à vendre ses Caisses
- Alice récupère également un bénéfice additionnel de \$1G sur chacune des 10 Caisses vendues (pour un total de \$10G en plus des \$8G qu'elle a déjà perçus).

Quand cette phase est terminée, chaque Camion loué est rendu à son propriétaire.

Chaque marqueur provisoire d'influence retourne dans sa réserve.

Chaque Caisse de whiskey retourne dans la réserve.

Conseils sur l'influence dans un Bar Clandestin

- Tous les Truands peuvent négocier de manière ouverte, mais ne sont pas liés par ces accords ! Renoncer à un n'importe quel accord conclu par des discussions autour de la table est légal (et encouragé...« Vous cherchez un jeu où les adversaires sont honnêtes ? Trouvez un jeu au sujet des nonnes. Celui-ci met en prise des Truands »).
- Il n'y a aucune influence dans le plus petit Bar Clandestin et donc aucun bénéfice payé. O'Malley's n'est jamais fermé (exception : si la carte Voyou « **G-Men—Close a Speakeasy** » est jouée sur O'Malley's).
- Un Truand ayant l'influence majoritaire (pas le contrôle de l'influence) dans un Bar Clandestin ne perçoit pas de bénéfice.

PHASE 6 : COUP DE CHALEUR !

(PHASE DE RECRUTEMENT)

1. **A la fin des tours 4 et 8**, chaque Truand prend un marqueur d'influence de sa réserve et le place dans l'Arrière-Salle de son Alambic Familial.
2. En outre et toujours à la fin des tours 4 et 8, le Truand dernier au classement (le Truand avec le moins d'argent) reçoit un marqueur d'influence supplémentaire (en le cas d'égalité, celui ayant la carte d'Autorité la plus basse est considéré comme étant dernier). Notez que ceci signifie que vous devez annoncer votre score à la table à la fin des tours 4 et 8 ! Vous ne pouvez pas éviter l'obligation d'annoncer vos points en renonçant à votre droit sur le marqueur d'influence supplémentaire (si vous pensez être en train de gagner mais ne voulez pas révéler votre main, bonne chance!). C'est cependant le seul cas où vous devez annoncer votre score aux autres Truands.
3. A tous les tours, défaussez toutes les cartes Autorité jouées et déplacez le marqueur tour d'une position sur le compte-tours.

UTILISATION DES CARTES VOYOU

Les cartes de Voyou peuvent seulement être jouées quand les cartes d'Autorité sont posées face visible devant tous les Truands. Quelques cartes de Voyou ont des règles additionnelles (par exemple, les cartes de Voyou **Hey**, **Free Truck** ne peuvent pas être jouées tant que toutes les Caisses ne sont pas chargées sur les Camions). Ces restrictions spéciales sont toujours imprimées sur la carte de Voyou. Référez-vous au chapitre de clarifications pour obtenir des éclaircissements sur les règles spécifiques des cartes de Voyou.

NÉGOCIER DES CONTRATS

Négocier des contrats est une part importante du métier de Truand. Les affaires les plus communes impliquent de vendre des Caisses de whiskey et vendre/louer des Camions, mais ce n'est qu'un début !

Par exemple, vous ne devez pas nécessairement jouer vos cartes de Voyou pour vous servir d'elles. Parfois il est suffisant de les

employer en tant que menace (ou contre menace) contre un autre Truand. Vous pouvez également les utiliser pour extorquer de l'argent, des Caisses, des Camions à d'autres Truands, ou obtenir leurs faveurs (« paye-moi \$5G ou je jouerai « **Mob War** » sur toi. »).

Les contrats se produisent par une négociation ouverte. Le paiement peut être comptant, des cartes de Voyou, des Caisses de whiskey, des Camions ou des promesses (qui peuvent naturellement ne pas être tenues). Les contrats ne peuvent pas impliquer de vendre vos marqueurs d'influence (vos troupes sont fi dèles) mais peuvent impliquer des promesses sur le placement de vos marqueurs d'influence.

FIN DU JEU ET VICTOIRE

Le jeu finit après la phase 5 « Quel est le mot de passe ? » soit du 12ème tour soit d'un tour précédent où un Truand a accumulé au moins \$100G, celui qui se produit d'abord. Le Truand avec le plus d'argent gagne.

RÈGLES (AVANCÉES) FACULTATIVES DE PLACEMENT DE L'INFLUENCE

Si vous voulez avoir un jeu plus chaotique, vous pouvez éliminer la phase 2 « Envoi des gars » et à la place placer les marqueurs d'influence sur des Bars Clandestins à tout moment quand les cartes d'Autorité sont posées face visible devant tous les Truands. Si deux Truands souhaitent placer des marqueurs d'influence dans le même endroit en même temps, le Truand avec la plus grande carte d'Autorité a la priorité. Notez que ceci permet à un Truand avec plus d'Autorité (et les marqueurs d'influence disponibles dans son Arrière-Salle) de préempter le placement d'influence d'un Truand avec moins d'Autorité. On ne peut cependant pas faire marche arrière lors d'une préemption. Si un Truand préempte et n'est pas lui-même préempté, il est obligé de poser au moins un marqueur d'influence.

Ceci signifie que vous pouvez placer des marqueurs d'influence dans tout le tour, mais ayez vos arguments prêts quand deux Truands veulent faire leurs placements en fonction de ce que l'autre va faire. Quand cela arrive, le Truand avec le plus d'Autorité (la carte d'Autorité plus la carte de Voyou « **Big City Boys** » si elle s'applique) obtient de placer d'abord ses marqueurs d'influence.

RÈGLES FACULTATIVES POUR UNE PARTIE PLUS COURTE

Si vous voulez un jeu plus rapide, vous pouvez jouer 8 tours plutôt que 12. Si vous allez dans ce sens, distribuez seulement huit cartes d'Autorité (2 de chaque quart du paquet de cartes d'Autorité) à chaque Truand au début du jeu. Ceci fonctionne mieux avec trois ou quatre joueurs.

DESCRIPTION DÉTAILLÉE DES PIÈCES DU JEU

1 plateau de jeu principal avec des emplacements pour les offres et des Bars Clandestins

Il y a un espace d'offre avec un Camion et six espaces additionnels d'offre. Il y a également un emplacement pour la pioche des cartes d'Hommes de Main.

Le plateau de jeu principal dépeint également six Bars Clandestins de tailles diverses.

Tous les Bars Clandestins, excepté celui possédé par le Chef de la Police, ont des cercles pour les marqueurs d'influence des Truands et des emplacements pour les marqueurs d'Amélioration de Bar Clandestin. Les cercles ombrés indiquent la quantité de marqueurs d'influence exigée pour ouvrir le Bar Clandestin. En plus, chaque Bar Clandestin a une petite description indiquant la consommation, le prix d'achat de gros et le bénéfice. Les six Bars clandestins sont :

O'Malley's Dry Goods

Cercles d'influence : Aucune (aucun Truand ne peut influencer sur la chasse gardée du Chef de la Police).

Marqueurs d'Amélioration : Aucun.

Consommation : Illimitée.

Prix d'achat de gros : \$1G par Caisse.

Bénéfice : Aucun.

Texas Lil's Diner

Cercles d'influence : 5 (3 ombrés, 2 clairs).

Marqueurs d'Amélioration : 1.

Consommation : 1 dé.

Prix d'achat de gros : \$2G par Caisse.

Bénéfice : \$1G par Caisse.

Mother's Groceries

Cercles d'influence : 9 (4 ombrés, 5 clairs).

Marqueurs d'Amélioration : 2.

Consommation : 2 dés.

Prix d'achat de gros : \$2G par Caisse.

Bénéfice : \$1G par Caisse.

Barleycorn's Feed & Grain

Cercles d'influence : 11 (4 ombrés, 7 clairs).

Marqueurs d'Amélioration : 3.

Consommation : 3 dés.

Prix d'achat de gros : \$2G par Caisse.

Bénéfice : \$1G par Caisse.

The Real McCoy Antiques

Cercles d'influence : 15 (8 ombrés, 7 clairs).

Marqueurs d'Amélioration : 4.

Consommation : 4 dés.

Prix d'achat de gros : \$2G par Caisse (\$3G dans une partie de 3 à 5 Truands).

Bénéfice : \$1G par Caisse (\$2G dans une partie de 3 à 5 Truands).

Volstead Imports (utilisé uniquement dans une partie à 6)









Cercles d'influence : 17 (11 ombrés, 6 clairs).

Marqueurs d'Amélioration : 5.

Consommation : 5 dés.

Prix d'achat de gros : \$3G par Caisse.

Bénéfice : \$2G par Caisse.

Légendes des icônes sur le plateau			
	Dock Public		Marge de profit
 	Dock Minoritaire		Prix en achat de gros
  	Dock Majoritaire		Marqueur d'influence gratuit
	Dés de Consommation		Le Flic

6 Tableaux individuels pour les Alambics Familiaux

Les tableaux individuels des familles montrent une image d'un Alambic, un emplacement pour le dé initial de production, trois emplacements pour les dés d'Amélioration, une Arrière-Salle pour stocker tous les marqueurs d'influence qui attendent d'être assignés à un Bar Clandestin, et un sommaire des cinq phases. Les icônes de dés indiquent les places d'Amélioration. Chaque famille commence toujours avec un dé. Les Alambics Familiaux ne peuvent être ni volés ni détruits par d'autres Truands. Ils sont cependant susceptibles de recevoir une visite du Flic ou de subir la carte de Voyou « turf war ».

6 Tableaux individuels pour les Alambics Délocalisés

Les Tableaux individuels pour les Alambics Délocalisés sont identiques à ceux des Alambics Familiaux sauf qu'il y a dessus un cercle de propriété (et pas d'Arrière-Salle ni de sommaire des cinq phases). Le cercle de propriété est rempli d'un marqueur d'influence (note : ce marqueur d'influence est utilisé uniquement pour indiquer la propriété, et est "gratuit") quand un nouveau Alambic Délocalisé est ouvert. Chaque nouveau Alambic Délocalisé démarre toujours avec un dé. Ils peuvent cependant être sabotés, détruits, ou même améliorés par d'autres Truands à l'aide de cartes.

1 Figurine de "Flic" debout

Le Flic est une figurine de policier miniature à placer devant le Truand qui avait la production la plus élevée au dernier tour dans son Alambic Familial (les égalités sont résolues en faveur du Truand avec le plus d'Autorité, c'est-à-dire que le policier va surveiller le Truand ayant le **moins** d'Autorité). Le policier est utilisé pendant la phase de production pour indiquer une rupture potentielle dans la production. Seul l'Alambic Familial peut être affecté par le Flic, pas les Alambics Délocalisés.

12 Marqueurs d'Amélioration de Bar Clandestin

Les marqueurs d'Amélioration augmentent la consommation à un Bar Clandestin de 1 pour chaque dé lancé (par exemple,

+1 au total roulé au Stork Club, +5 au total roulé chez Mother's).

20 Marqueur d'influence dans chacune des six couleurs de Truands

Les marqueurs d'influence sont employés pour indiquer l'influence des Truands (obtenez-la ?) dans les Bars Clandestins. Ils sont également employés pour indiquer la propriété des Camions et des Alambics. Les marqueurs d'influence sont les fi gurines en plastique avec les bases rondes, dans les six couleurs de Truand.

22 Camions miniatures

Chaque Camion a un nombre sur le toit de la cabine pour indiquer combien de Caisses il peut porter, et un espace pour mettre les Caisses de whiskey transportées par le propriétaire (ou l'opérateur dans le cas d'un Camion loué). Il y a trois types différents de Camions :

- 12 petits Camions (capacité 4 Caisses).
- 5 moyens Camions (capacité 6 Caisses).
- 3 grands Camions (capacité 9 Caisses).

70 Caisses de whiskey

Les cubes en bois représentent les Caisses de whiskey.

Billets multiples de 1000\$

Les déclinaisons sont \$1G, \$5G et \$10G.

25 Dés

Les dés (à 6 faces) sont utilisés pour générer les consommations et les productions. Ils ne représentent pas une limite aux ressources, ainsi si pour n'importe quelle raison vous avez besoin de PLUS de 25 dés, utilisez librement certains d'eux pour une double fonction ou ajoutez temporairement des dés.

80 cartes d'Hommes de Main

20 cartes d'influence simple

Chaque carte simple d'influence doit être échangée immédiatement contre un marqueur d'influence que le Truand peut ensuite assigner à un Bar Clandestin. L'influence représente la quantité de "persuasion" que vous possédez à un Bar Clandestin donné. L'augmentation de l'influence représente votre capacité à "causer des accidents", "déplacer définitivement des employés hors de ville" et "contrôler la quantité de bouteilles". Plus vous êtes plus persuasif, plus vous avez de contrôle sur les décisions, voyez-vous ? Avoir le contrôle de l'influence vous permet de prendre les décisions. Note : Les cartes d'influence doivent être échangées immédiatement contre des marqueurs d'influence; Néanmoins, les marqueurs d'influence peuvent être conservés dans l'Arrière-Salle pour une utilisation ultérieure.

2 cartes d'influence double

Les cartes d'influence double sont identiques aux cartes d'influence simple, sauf qu'elles sont échangées contre deux marqueurs d'influence.

9 cartes d'Amélioration d'Alambic simple

Chaque carte simple d'Amélioration d'Alambic doit être échangée immédiatement contre un dé d'Amélioration que le Truand peut ensuite assigner soit au Alambic Familial soit à un Alambic Délocalisé. Chaque Amélioration d'Alambic augmente la production de l'Alambic de un dé. Note : Les cartes d'Amélioration d'Alambic doivent être échangées immédiatement contre des dés ; Néanmoins, les dés peuvent être conservés dans l'Arrière-Salle pour une utilisation ultérieure.

6 cartes d'Amélioration d'Alambic double ou de démarrage de nouveau Alambic Délocalisé

Les cartes d'Amélioration d'Alambic double sont identiques aux cartes d'Amélioration d'Alambic simple, sauf qu'elles sont échangées contre des dés ou un Alambic Délocalisé. Si l'Alambic Délocalisé est choisi, il arrive en jeu avec un dé.

8 cartes d'Amélioration de Bar Clandestin

Chaque carte d'Amélioration de Bar Clandestin doit être échangée immédiatement contre un marqueur d'Amélioration de Bar Clandestin.

33 cartes de Voyou

- Les cartes de Voyou vous sont utiles ou font mal à un autre Truand.
- Les conflits de priorité entre des cartes de Voyou (c'est-à-dire la résolution quand deux Truands souhaitent jouer simultanément des cartes de Voyou contradictoires) sont toujours résolus en faveur du Truand possédant l'Autorité la plus élevée.
- Les cartes de Voyou sont identifiées par un pistolet et peuvent ne pas être jouées immédiatement.
- Toutes les cartes de Voyou sont décrites dans le chapitre « **Description détaillée des cartes de Voyou** ».

14 cartes de Camion

Chaque carte de Camion doit être échangée immédiatement pour le Camion correspondant (en payant le prix d'achat indiqué). Chaque carte de Camion montre sa capacité, son prix d'achat et le salaire du chauffeur du Camion. Les Truands ne peuvent pas conserver des cartes de Camion pour un usage ultérieur et ne peuvent pas acheter de Camion s'ils n'ont pas l'argent nécessaire (si un Truand prend une carte de Camion mais ne peut pas acheter le Camion, la carte de Camion est défaussée). La pioche des Camions se compose des cartes suivantes :

- 6 petits Camions (4 Caisses, prix d'achat \$1G, salaire du chauffeur \$1G).
- 5 moyens Camions (6 Caisses, prix d'achat \$1G, salaire du chauffeur \$1G).

- 3 grands Camions (9 Caisses, prix d'achat \$3G, salaire du chauffeur \$2G).

72 cartes d'Autorité (pour les enchères) numérotées séquentiellement de 1 à 72

Les cartes d'Autorité sont employées pour enchérir pour le Camion et les cartes d'Hommes de Main pendant la phase d'Autorité et également pour résoudre les conflits de priorité dans toutes autres phases. Le coût change en fonction du nombre : par exemple, les cartes numéro 1-12 coûtent \$0 à jouer, 13-27 \$1G, 28-45 \$2G, etc... Les cartes sont divisées en 4 sous-pioches (1-18, 19-36, 37-54, 55-72) avec des illustrations uniques par sous-pioche, mais des dos identiques.

DESCRIPTION DÉTAILLÉE DES CARTES VOYOU

- **A Little Vigorish (Racket dur la production)**
A jouer sur un Alambic. Le propriétaire de ce Alambic doit vous payer \$3G par dé de production ou ce Alambic ne produira rien ce tour-ci.
- **Big City Boys (Malfrats affutés)**
A jouer sur une carte d'Autorité. Ajoutez 5,5 à la valeur de cette carte pour ce tour-ci.
- **Big Payoff (Coup d'état)**
A jouer sur un Bar Clandestin ouvert. Payez \$5G à la banque pour prendre le contrôle de l'influence de ce Bar Clandestin ce tour-ci. Vous empochez le bénéfice correspondant. Ne peut pas être joué sur O'Malley's.
- **Call in a Big Favor (Emprunt de grand Camion)**
Utilisez gratuitement un grand Camion ce tour-ci. Ce Camion provient de la réserve de Camions, pas d'un autre Truand.
- **Call in a Little Favor (Emprunt de moyen Camion)**
Utilisez gratuitement un moyen Camion ce tour-ci. Ce Camion provient de la réserve de Camions, pas d'un autre Truand.
- **City Politics (Corruption municipale)**
Achetez 1 ou 2 marqueurs d'influence au coût de \$4G chacun.
- **Copper in the House (Descente de Flics)**
A jouer sur un Bar Clandestin ouvert. Aucune influence, aucun bénéfice, consommation illimitée, prix de gros \$1G par Caisse ce tour-ci. Ce Bar Clandestin est identique à O'Malley's pour un tour. Ne peut pas être joué sur O'Malley's.
- **Double Cross (Fourberie)**
A jouer sur un Bar Clandestin. Soir vous détruisez un marqueur d'influence d'un autre Truand dans ce Bar Clandestin soit vous ajoutez un marqueur d'influence (un "libre" de la réserve, pas un de l'Arrière-Salle) dans ce Bar Clandestin.
- **Friendly Union Boss (Bienveillance du chef du syndicat)**
A placer face visible devant vous. Les salaires de vos chauffeurs n'existent pas tant que cette carte est visible devant vous. Ne la défaussez pas à moins que carte de Voyou « Investigation » soit jouée sur cette carte.
- **(2x) G-Men—Bust a Shipment (Perte de chargement)**
A jouer durant la phase 4 « Envoyez le whiskey » sur un Camion. Le chargement de ce Camion est confisqué (il n'arrive pas jusqu'au Bar Clandestin). Le Camion vide est rendu à son propriétaire.
- **G-Men—Bust a Speakeasy (Fermeture de bar)**
A jouer sur un Bar Clandestin ouvert. Il est fermé ce tour-ci. Peut être joué sur O'Malley's.
- **G-Men—Investigation (Enquête)**
A jouer sur une carte de Voyou qui vient d'être jouée (ou sur la carte « Friendly Union Boss » visible devant un Truand). Cette carte est annulée.
- **Hey, Free Truck (Vol de Camion vide)**
A jouer sur un Camion vide. Volez ce Camion. Ne jouez cette carte que pendant la phase 4 « Envoyez le whiskey », après que tous les Truands ont chargé toutes les Caisses sur des Camions. Cette carte ne peut pas être jouée pendant les négociations de ventes/locations de Camion et les ventes de Caisses.
- **Hijack (Hold-up)**
A jouer sur un Camion chargé pendant la phase 4 « Envoyez le whiskey ». Vous prenez les Caisses de ce Camion et les chargez sur un de vos Camions vides. Embarquez-les comme si vous les aviez produits. Vous devez avoir un Camion vide disponible.
- **(2x) Hit (Exécution)**
A jouer sur un Bar Clandestin. Détruisez un marqueur d'influence de votre choix dans ce Bar Clandestin.
- **Mob War (Guerre des gangs)**
A jouer sur un Bar Clandestin. Détruisez deux marqueurs d'influence de votre choix dans ce Bar Clandestin.
- **Moll (Poupée)**
Elle est jolie... jolie et distrayante ! Choisissez un autre Truand et lancez un dé. Votre copine dépense autant de l'argent de ce Truand que le dé (1 = \$1G, etc.). L'argent dépensé va à la banque, pas à vous.
- **Move Over, Pigeon (Dégage, pigeon)**
Jouez sur un Camion aligné à un Bar Clandestin. Vous "empruntez" ce Camion et volez sa cargaison. Rendez le Camion vide à son propriétaire après la vente. Le Camion ne se déplace pas et est déchargé selon la priorité de son propriétaire, pas la vôtre.

- **Muscling In (Vol de capacité de production)**

A jouer sur un Alambic Délocalisé. Volez un dé de ce Alambic et placez-la sur un de vos Alambics (ou dans l'Arrière-Salle de votre Alambic Familial). Ce Alambic Délocalisé n'est pas détruit même si vous volez le dernier dé.

- **Opportunity Knocks (Déplacement d'Amélioration)**

Déplacez un marqueur d'Amélioration d'un Bar Clandestin à un autre. Le Bar Clandestin d'arrivée doit être ouvert.

- **Packing Heat (Baisse des prix)**

A jouer sur un Bar Clandestin ouvert. Prix de gros pour tout le monde, pour vous c'est \$1G la Caisse pour un seul tour. La prendre c'est l'aimer !. Ne peut pas être joué sur O'Malley's.

- **(2x) Recruiting (Recrutement)**

Lancez un dé. Autant de marqueurs d'influence deviennent disponibles. Vous obtenez le premier, puis chaque Truand en prend un dans l'ordre décroissant des cartes d'Autorité (vous y compris) jusqu'au nombre obtenu. Ainsi, si vous avez le plus d'Autorité, vous obtenez les deux premiers marqueurs, compris ?

- **Safe house (Repli)**

Prenez jusqu'à trois de vos marqueurs d'influence des Bars Clandestins. Placez les dans l'Arrière-Salle de votre Alambic Familial. Peut être utilisé pour déplacer des marqueurs d'influence entre des Bars Clandestins. Vous ne pouvez replacer ces marqueurs sur des Bars Clandestins avant le prochain tour.

- **State Politics (Corruption nationale)**

Achetez 1, 2 ou 3 marqueurs d'influence au coût de \$5G chacun.

- **Thirsty (Canicule)**

A jouer sur un Bar Clandestin ouvert. La consommation à ce Bar Clandestin est augmentée de un dé ce tour-ci. Ne peut pas être joué sur O'Malley's.

- **Turf War (Guerre pour les territoires)**

A jouer sur un Alambic. Détruisez entièrement un Alambic Délocalisé (y compris ses dés d'Amélioration) ou un dé d'un Alambic Familial. Vous ne pouvez pas détruire le dernier dé d'un Alambic Familial.

- **Warehouse (Entrepôt)**

Stockage temporaire. Vous pouvez conserver les Caisses non expédiées jusqu'au prochain tour (seulement pendant un tour). Vous ne pouvez pas utiliser cette carte pour conserver des Caisses expédiées mais non vendues.

- **Windfall (Rafale de vent)**

Piochez 1 carte d'Homme de Main face cachée. La carte piochée avec Windfall peut être jouée quand elle est prise ou pendant la phase d'Autorité d'un tour futur. La carte piochée est jouée selon ses règles habituelles.

- **Word of Mouth (Whiskey de meilleure qualité)**

A jouer sur un Bar Clandestin ouvert. Le bénéfice à ce Bar Clandestin augmente de \$1G par Caisse pour ce tour-ci. Ne peut pas être joué sur O'Malley's.

- **You Dirty Rat (Sale rat)**

A jouer sur un Bar Clandestin. Remplacez un marqueur d'influence d'un autre Truand par un des vôtres (un "libre" de la réserve, pas celui de l'Arrière-Salle) Le marqueur retiré de retourne pas dans l'Arrière-Salle de son propriétaire.

FAQ/CLARIFICATIONS

La carte de Voyou « **Hey, Free Truck** » peut être jouée sur un Camion qui vient juste de perdre son chargement à cause de la carte de Voyou « **Hijack** » ou de la carte de Voyou « **G-Men—Bust a Shipment** » afin de porter un coup double. Elle peut également être jouée sur un Camion loué qui se trouve être vide.

Jouer la **carte de Voyou « Move Over, Pigeon »** sur un Camion ne modifie pas la priorité de déchargement de ce Camion. Il sera déchargé en fonction de sa position dans la queue et de l'influence de son propriétaire (si rouge joue cette carte sur un Camion jaune, le Camion est déchargé comme un Camion jaune mais le prix de gros est payé à rouge).

Vous pouvez jouer la carte de Voyou « **Hijack** » sur un Camion que vous avez loué à un autre Truand (il y perd deux fois !).

Vous ne pouvez pas jouer la carte de Voyou « **Hijack** » si vous n'avez pas de Camion vide ayant une capacité suffisante pour transporter les Caisses détournées. Vous ne pouvez pas partager les Caisses détournées entre plusieurs Camions. Si vous détournez un Camion déjà aligné pour le déchargement, ce Camion ne se déplace pas (il reste dans la ligne, vide) mais le votre ira au dock approprié derrière tous autres Camions déjà alignés (les autres Truands ne déplaceront pas leurs Camions pour vous !).

La carte de Voyou « **Big Payoff** » change le contrôle de l'influence dans un Bar Clandestin pour un tour. Si un autre Truand avait contrôle de l'influence ou l'influence majoritaire, il a maintenant l'influence minoritaire à la place. Vous obtenez le contrôle de l'influence même si aucun Truand n'avait le contrôle de l'influence avant que vous avez joué cette carte. Si vous jouez cette carte après que des Camions sont alignés, ils doivent se ré aligner en fonction de ce nouveau contrôle de l'influence.

Si vous ne jouez pas la carte de Voyou « **Windfall** » immédiatement, cela ne remplacera pas votre choix de carte d'Homme de Main quand vous la jouerez (c'est-à-dire que vous obtiendrez une carte supplémentaire d'Hommes de Main le tour où vous jouerez la carte de Voyou « **Windfall** »). Vous n'avez pas à montrer la carte que vous piochez face cachée aux autres Truands.

Chaque marqueur d'influence détruit (par les cartes de Voyou « **Mob War** », « **Double Cross** », « **You Dirty Rat** » ou « **Hit** ») ne retourne pas dans l'Arrière-Salle de son propriétaire mais est remis dans sa réserve.

Les paiements pour les cartes de Voyou « **Big Payoff** », « **City Politics** » et « **State Politics** » sont faits à la banque.

Si la cible de votre carte de Voyou « **Moll** » n'a pas assez d'argent pour payer, il paye ce qu'il peut sans pénalité ni dette.

La carte de Voyou « **Friendly Union Boss** » reste en effet jusqu'à la fin de la partie à moins que la carte de Voyou « **Investigation** » soit jouée dessus.

Les deux dés obtenus par la carte d'Amélioration d'Alambic double « **Double Still Improvements** » peuvent être placés tous les dés sur l'Alambic Familial, un Alambic Délocalisé ou un sur chaque.

Si l'influence dans un Bar Clandestin change après que les Camions sont alignés, les Camions ne se déplacent pas mais

sont déchargés dans l'ordre de l'alignement. Les frais suivent néanmoins l'influence révisée.