Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

**Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.**

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX


escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com


LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

# Chicago Poker

**Un jeu de**
**Bruno Cathala et Bruno Faidutti**

**Pour 2 à 6 joueurs, à partir de 10 ans**

## SOMMAIRE

**1.0 Principe du jeu**
**2.0 Matériel**
**3.0 Mise en place**
**4.0 Déroulement du jeu**
**5.0 Fusillade**
**6.0 Fin du jeu**
**7.0 Variante**

## 1.0 PRINCIPE DU JEU

Bienvenue dans le Chicago des Années Folles. Dans Chicago Poker, chaque joueur est l'un des boss de la pègre de la cité, au plus fort de la prohibition.

L'objectif des parrains est de prendre le contrôle des principaux établissements sources de profits, légaux ou illégaux, à savoir les bars clandestins, ou speakeasies, les salles de jeu, les clubs de jazz et les brasseries et distilleries Pour cela, ils envoient leurs hommes de main intimider les tenanciers et les soumettre à leur racket.
Le vainqueur est le premier joueur à contrôler trois établissements de même type, quatre établissements de types différents, ou cinq établissements.

## 2.0 MATÉRIEL

Une boite de ***Chicago Poker*** contient :

- 20 tuiles hexagonales "établissements" (5 speakeasies, 5 clubs de jazz, 5 brasseries et distilleries, 5 salles de jeux)
- 87 cartes
  - 75 cartes gangster (valant de 1 à 15, dans 5 couleurs)
  - 6 cartes spéciales
  - 6 cartes d'aide de jeu
- 4 pions fusillade
- 1 livret de règles

### 2.1 Les établissements

Les 20 établissements sont des speakeasies, des salles de jeux, des clubs de jazz, des brasseries et distilleries. Chaque joueur jouera ses cartes gangster du côté de l'établissement où se trouve son nom.

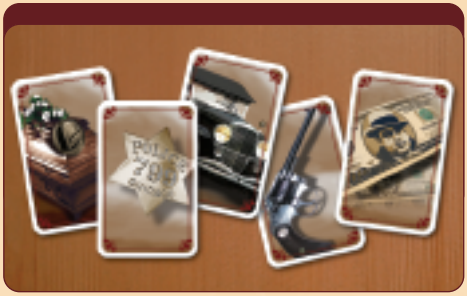
### 2.2 Les cartes

#### 2.2.1 Les cartes Gangster

Les cartes gangster sont placées face aux différents établissements afin de former des mains de poker qui permettront d'en prendre le contrôle.

### 2.2.2 Les cartes spéciales

Les cartes spéciales permettent d'effectuer des actions spécifiques, et sont jouées au lieu de jouer une carte gangster.



### 2.2.3 Les cartes d'aide de jeu

Les aides de jeu montrent quelques uns des principaux chefs de gang de Chicago, qui s'affrontent pour le contrôle des établissements de la cité. On y trouve aussi une liste des combinaisons de poker.

### 2.3 Les pions Fusillade

Les pions fusillade servent à désigner les établissements dont le contrôle sera décidé au prochain tour d'un joueur.

## 3.0 MISE EN PLACE DU JEU

- Chaque joueur prend le rôle de l'un des six boss, et place devant lui la carte d'aide de jeu correspondante. Cette carte restera devant lui durant toute la partie, pour indiquer à tous quel boss il représente. Durant la partie, chacun jouera ses cartes gangster face au côté correspondant des tuiles établissement. Les aides de jeu non utilisées sont remises dans la boite et ne sont pas utilisées.
- Les 81 cartes gangster et les 6 cartes spéciales sont mélangées, et chacun reçoit une main initiale de cinq cartes. Chacun doit toujours conserver les cartes de sa main à l'abri du regard des autres joueurs. Les cartes restantes, faces cachées, constituent la pioche, placée au centre de la table.
- Les tuiles établissements sont mélangées. On en pioche un certain nombre, selon le nombre de joueurs, qui sont placées face visible au centre de la table. Les tuiles restantes constituent la pioche, face cachée. Les tuiles visibles sont toutes tournées dans le même sens, et les joueurs se placent autour de la table de manière à faire face au nom de leur boss sur chaque tuile. À 2 ou 3 joueurs, on place 2 tuiles établissement visibles, à 4 joueurs on en place 3, à 5 ou 6 joueurs on en place 4. On place également le même nombre de pions fusillade à côté de la surface de jeu.
- Le premier joueur est tiré au sort.

Mise en place pour 4 joueurs

## 4.0 DÉROULEMENT DU JEU

À ***Chicago Poker***, chaque joueur joue à son tour, en sens horaire.

### 4.1 Le tour d'un joueur

À son tour, un joueur peut effectuer trois actions, chacune choisie parmi les deux suivantes :

**I. Piocher une carte (“recruter un gangster”)**

*or*

**II. Jouer une carte (“intimider”)**

Le joueur peut effectuer les actions dans l'ordre de son choix, par exemple piocher une carte, en jouer une, puis en piocher une.

**Exception :** Au premier tour, le premier joueur ne peut effectuer qu'une action, et le deuxième ne peut en effectuer que deux. Le jeu prend ensuite son rythme normal de trois actions par joueur

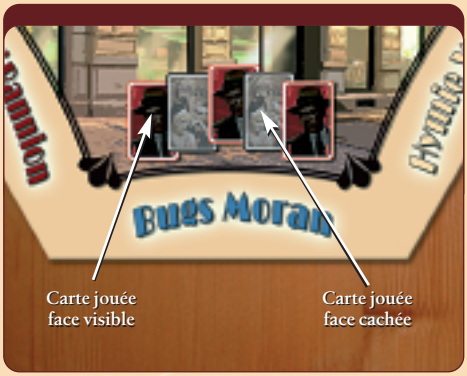
**Action I : Piocher une carte**
Le joueur prend la première carte de la pioche et l'ajoute à sa main. Lorsque la pioche est épuisée, la défausse est mélangée pour constituer une nouvelle pioche.

**Important :** *À la fin de son tour*, un joueur ne doit pas avoir en main *plus de 7 cartes*. Un joueur ne peut pas piocher de carte si cela l'amènerait à avoir plus de sept cartes en main à la fin de son tour

**Action II : Jouer une carte**
Le joueur joue une carte gangster ou une carte spéciale.

**Cartes gangster**

Le joueur pose une carte gangster devant son côté de l'un des établissements visibles au centre de la table. Une carte gangster est jouée face cachée ou face visible selon les indications figurant sur la tuile établissement.



❖ **Speakeasy :** les deux premières cartes jouées par chaque joueur sont placées faces cachées, les trois suivantes faces visibles.

❖ **Jazz Club :** les trois premières cartes jouées par chaque joueur sont placées faces visibles, les deux dernières faces cachées.

❖ **Brasseries/ Distilleries :** Toutes les cartes sont jouées faces visibles.

❖ **Salles de jeu :** les première, troisième et cinquième cartes jouées par chaque joueur sont faces visibles, les deuxième et quatrième faces cachées.

**Note :** un joueur peut toujours regarder ses propres cartes faces cachées.

Les cartes jouées successivement par un même joueur sont placées devant le côté de la tuile portant le nom de son boss, se chevauchant partiellement de façon à ce que le nombre de cartes jouées, et la nature des cartes faces visibles, soient clairement visibles de tous. Un joueur ne peut jamais avoir plus de cinq cartes devant un même établissement.

Lorsqu'un joueur place sa cinquième carte devant un établissement, il prend l'un des pions Fusillade et le place devant ses cartes jouées devant cet établissement. La fusillade sera résolue au tout début de son prochain tour (voir infra, 5.0).

**Cartes spéciales**

Ces cartes ne sont pas placées devant les tuiles établissement. L'effet de la carte est appliqué immédiatement lorsqu'elle est jouée, et la carte est défaussée. Il y a dans le jeu une carte de chaque, à l'exception de l'informateur, présent en deux exemplaires.

**Meurtre :** Le joueur peut prendre la dernière carte posée, face visible ou face cachée, par un autre joueur sur un établissement de son choix et la défausse. Les groupes de cinq cartes, accompagnés d'un pion fusillade sont protégés contre l'Assassin. Les dernières cartes des autres joueurs présentes sur le même établissement ne sont en revanche pas protégées.

**Informateur :** Le joueur peut regarder toutes les cartes faces cachées jouées devant un établissement de son choix par un autre joueur de son choix.

**Limousine :** Le joueur peut prendre les 1, 2, 3 ou 4 dernières cartes qu'il avait jouées devant un établissement et les replacer toutes, dans l'ordre de son choix, devant un autre établissement. Il doit respecter les règles de placement des cartes, faces visibles ou cachées, de l'établissement de destination. Les cartes sous un pion fusillade ne peuvent pas être déplacées, mais les cartes des autres joueurs sur un établissement ou a éclaté une fusillade peuvent l'être.

**Revolver :** Le joueur a droit à deux actions supplémentaires ce tour-ci. Comme jouer cette carte est une action, elle permet donc en fait d'avoir une action de plus durant son tour de jeu.

**Corruption :** Le joueur prend les cartes de la défausse et y choisit la carte de son choix, qu'il met dans sa main. Il remélange ensuite ensemble défausse et pioche pour constituer une nouvelle pioche.

## 5.0 FUSILLADE

Si, lorsque vient le tour d'un joueur, il y a devant un établissement un pion fusillade qu'il avait placé lors de son tour précédent, la fusillade est résolue avant que le jouer n'effectue sa première action. Le vainqueur de la fusillade prend le contrôle de l'établissement..
Toutes les cartes jouées devant cet établissement par tous les joueurs – y compris ceux qui y ont moins de cinq cartes – sont révélées, et le meilleur jeu remporte la tuile établissement. La force des jeux s'estime comme au poker, avec en plus le Chicago Poker et la « suite arc en ciel ». (voir infra).
**Note :** Un joueur peut avoir le meilleur jeu avec moins de cinq cartes.

Le joueur ayant le meilleur jeu remporte la fusillade et prend la tuile établissement, qu'il place devant lui. Toutes les cartes sont ensuite défaussées, et une nouvelle tuile est piochée et placée à la place de celle qui vient d'être remportée.

| Les mains de poker (en ordre décroissant): | |
|---|---|
| Chicago Poker | Cinq gangsters de même valeur |
| Quinte flush | Cinq gangsters de valeurs consécutives et de même couleur |
| Suite Arc en Ciel | cinq gangsters de cinq couleurs différentes et de valeurs consécutives |
| Carré | quatre gangsters de même valeur |
| Full | un brelan et une paire |
| Couleur | cinq gangsters de même couleur |
| Suite | cinq gangsters de valeurs consécutives |
| Brelan | trois gangsters de même valeur |
| Deux Paires | deux paires |
| Paire | deux gangsters de même valeur |
| Jeu nul | aucune des combinaisons ci-dessus |

Comme au poker, deux jeux de même type sont départagés comme suit :
- ❖ Chicago Poker, carré ou brelan : Valeur des cartes du poker, du carré ou du brelan. **Exemple :** un poker de cinq "9" est supérieur à un poker de cinq « 4 ».
- ❖ Full : Valeur des cartes du brelan. **Exemple :** Trois "8" et deux "1" l'emportent sur trois "7" et deux "5".
- ❖ Quinte Flush, Suite Arc-en-ciel, Suite : Valeur de la plus haute carte. **Exemple :** Une suite au "12" l'emporte sur une suite au "9".
- ❖ Couleur : Valeur de la plus haute carte, puis éventuellement de la suivante, etc. **Exemple :** Une couleur dont la meilleure carte est un 11 l'emporte sur une couleur dont la meilleure carte est un 8.
- ❖ Double paire : Valeur de la plus haute paire, puis de la suivante, puis éventuellement de la carte restante. **Exemple :** Une double paire constituée de deux "11" et deux "6 " l'emporte sur une constituée de deux "11" et deux "2".
- ❖ Paire : valeur de la paire, puis de la plus haute carte restante, etc. **Exemple :** Une paire de "9" l'emporte sur une paire de "7".
- ❖ Jeu nul : Valeur de la carte la plus forte, puis de la carte suivante, etc.

Si, malgré cela, il y a deux (ou plus) meilleurs jeux ex-æquos, chacun des joueurs concernés peut immédiatement envoyer en « renfort » une carte gangster de sa main. Les joueurs jouent cette carte de renfort simultanément, face cachée, et celui ayant joué le gangster de valeur la plus élevée remporte la fusillade. S'il y a encore égalité, les joueurs envoient de nouveau un renfort, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un d'eux remporte la fusillade.
Les cartes sont ensuite défaussées.

## 6.0 FIN DU JEU

La partie se termine immédiatement lorsqu'un joueur contrôle
- ❖ soit trois établissements du même type
- ❖ soit quatre établissement différents (un speakeasy, un club de jazz, une salle de jeux et une brasserie/distillerie)
- ❖ soit cinq établissements quelconques.

Ce joueur remporte la partie.

**Note :** Pour des parties plus rapides, en particulier à 5 ou 6 joueurs, on peut décider qu'un joueur l'emporte avec trois établissements quelconques ou deux établissements identiques.

**Cas particulier :** S'il n'y a plus d'établissements dans la pioche, on continue à jouer sans remplacer les établissements remportés par des joueurs. Si, après que le 20ème et dernier établissement a été remporté, aucun joueur ne remplit l'une des deux conditions de victoire, le joueur qui a **remporté le dernier établissement** est vainqueur, et ce même s'il a moins d'établissements que certains autres joueurs.

## 7.0 VARIANTE

Pour un jeu plus tactique , retirez du jeu les 6 cartes spéciales et jouez seulement avec les 75 cartes gangsters.

**Auteurs :** Bruno Cathala, Bruno Faidutti
**Production :** Ulrich Blennemann, Henning Kröpke
**Illustrations :** Czarnè
**Mise en page :** Lin Lütke-Glanemann