

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 ★★☆☆ modifiable 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



hazard
editions

HOTEL

SPLENDID
HOTEL
ROOMS



MONSTRAL CITY

Règles du Jeu

NOSTRA CITY

INTRODUCTION

New-York. Les années 90.

La guerre fait rage entre le Crime organisé et les Fédéraux. Après des années de procédures, surveillances et infiltrations, Johnny Gota, le Parrain incontesté du syndicat du crime de la "Big Apple" vient d'être arrêté et doit répondre de 246 chefs d'accusations divers allant de la simple extorsion de fonds à l'homicide.

Au terme d'un procès qui s'annonce mouvementé, le Don risque de se retrouver enfermé dans une cellule souterraine 23 heures sur 24 pour le restant de ses jours.

Il a fait savoir à ses fidèles lieutenants que s'il sortait lavé de tous soupçons, il prendrait sa retraite et nommerait à sa place celui qui s'est le mieux occupé des affaires de la Famille durant son absence...

Pour les Affranchis, le message est clair : corruption de jurés, élimination de témoins et pots de vins décideront de l'issue du procès ! Et la course au mérite est lancée !

Mais pour certains, le pouvoir ne se mérite pas ...Il se prend !

Les joueurs incarnent ces lieutenants du Boss, censés administrer les affaires de la Famille et intriguer pour faire innocenter leur chef. Mais, parmi eux, se cachent des brebis galeuses, qui ont tout intérêt à faire condamner le Boss pour prendre le pouvoir par la force ou tout simplement parce qu'en tant qu'agent infiltré du FBI, c'est leur mission secrète !

NOSTRA CITY est un jeu de réalité-fiction qui met en scène le syndicat du crime New-yorkais tel qu'il apparaît dans les films de Gangsters : un monde violent et cruel où, sous couvert d'une tradition du silence et de loyauté, tous les coups sont permis.

TABLE DES MATIERES

PRESENTATION DU
DEROULEMENT DU JEU 4

CONTENU DE LA BOITE 5

DESCRIPTION DU MATERIEL 6

Les cartes Rue 6
Les cartes Vendetta 7
Les cartes Billet et la carte Descente
de Police 8

Les cartes Titre 9
Les cartes Corrupteur Zélé 9
Les cartes Bonus de fin de partie 9
La carte Premier Joueur 10

MISE EN PLACE DE LA PARTIE 10

BUT DU JEU 12

TOUR DE JEU 12

LE BUSINESS 13

Descente de Police 14
Joueur Lésé 14
Carte Premier Joueur 14
Turfs Bicolores 15
Atlantic City 15
Maximum d'Encaissements par
phase 15

LE MEETING 16

Résolution des Enchères 17
Les Enquêtes 18

Les cartes Underboss, Consigliere
et Primo Capo 18
Joueur Lésé durant le MEETING 19

LE PROCES 19

Corrupteur Zélé 20

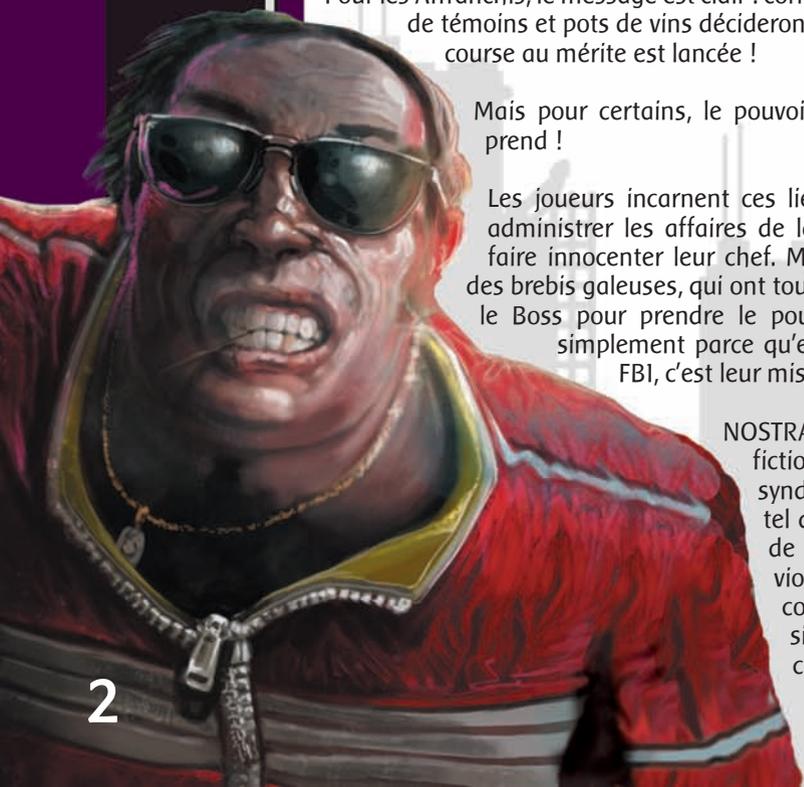
LA RECEPTION 20

VERDICT ET FIN DE PARTIE 21

Premier Verdict 21
Verdict Final 21
Les cartes Bonus de fin de
partie 21

POUVOIRS DES CARTES 22

PREMIER JOUEUR 22
LES CAIDS 22
LA VENDETTA 23
LES ENQUETES 24



PRESENTATION DU DEROULEMENT DU JEU

Pour faciliter la compréhension des règles, les phases de jeu sont toujours écrites en MAJUSCULE et les termes de jeu (types de cartes, effets de jeu...) commencent toujours par une Majuscule.

Le jeu se déroule en 6 tours de jeu, appelés Mois, au terme desquels le Verdict du PROCES contre le Parrain sera prononcé.

Chaque Mois est divisé en 4 phases distinctes :

- Le **BUSINESS** met en scène les Encaissements d'argent successifs que vont opérer les Caïds pour chaque Trafic auquel ils participent. Ils sont censés partager le "fruit de leur labeur" avec les autres Caïds qui ont ces Trafics en commun avec eux. S'ils négligent de reverser la part de chacun, les joueurs Lésés recevront une ou plusieurs cartes Vendetta qui leur permettront de se venger plus tard.
- Le **MEETING** représente le moment où tous les Caïds se réunissent autour d'une table pour se disputer aux Enchères les opportunités qui apparaissent dans La Rue. Celles-ci sont des nouveaux Turfs (quartiers associés à des Trafics), des nouveaux Caïds, des achats de glorifications qui vont augmenter le Respect des joueurs, et enfin des Enquêtes de police. Les joueurs vont enchérir, en secret et à tour de rôle, sur ces opportunités afin de se les approprier. Durant le troisième Mois (March), une "élection" aura lieu pour distribuer des titres hiérarchiques qui assureront un bonus en Respect aux joueurs.
- Le **PROCES** décrit les tentatives de Corruption que les joueurs vont mener sur le Jury pour influencer le VERDICT FINAL, révélé à la fin du sixième Mois (June). Les joueurs vont déposer, à tour de rôle et en secret, des Dessous-de-table sur la Pile de Corruption, sous forme de Billets Innocents ou Coupables.
- La dernière phase, la **RECEPTION**, où toute la Famille se réunit pour une célébration particulière (mariage, baptême...), est une phase d'administration qui consiste à compléter La Rue et à rendre de nouveau disponibles les Caïds utilisés durant le Mois écoulé.

A la fin de chaque Mois, on recommence un nouveau tour de Jeu et ce jusqu'à la fin du sixième Mois (June). Le VERDICT FINAL a alors lieu et détermine, par son résultat, le gagnant.

CONTENU DE LA BOITE



1 Un plateau de jeu

2 46 cartes Rue

3 27 cartes Vendetta

4 3 cartes Titre (Underboss, Consigliere & Primo Capo)

5 3 cartes Corrupteur zélé

6 3 cartes Bonus de Fin de Partie

7 1 jeton Verdict

8 1 jeton Date

9 5 pions Affranchi de couleurs différentes (noir, blanc, rouge, jaune, bleu)

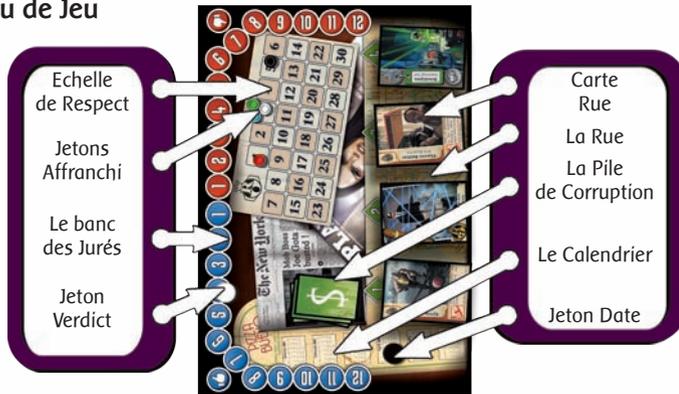
10 5x4 cartes de Localisation de couleurs différentes (noir, blanc, rouge, jaune, bleu)

11 52 cartes Billet (10x 5.000\$, 24x 10.000\$, 12x20.000 \$, 6x 50.000\$) et 1 carte Descente de Police

12 1 carte Premier Joueur

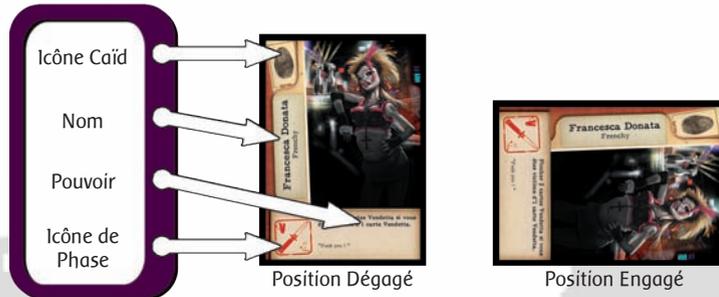
DESCRIPTION DU MATERIEL

Le Plateau de Jeu



Les cartes Rue

Les Caïds



Ces cartes représentent les gangsters que contrôlent les joueurs. Ils ont tous un pouvoir particulier dont l'utilisation est décrite plus loin. Ces cartes ont deux positions : la position Dégagé qui signifie que ce Caïd n'a pas effectué d'action ce Mois ci et la position Engagé qui signifie que ce Caïd a déjà effectué une action ce Mois ci.

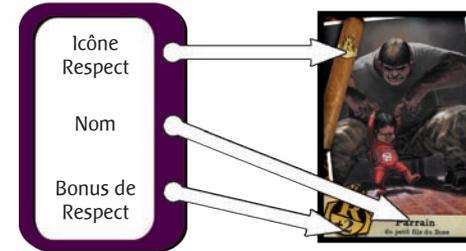
Les Turfs



Ces cartes représentent les lieux abritant les activités illicites de la « Famille ». Elles sont définies par une couleur de Racket et une icône de Trafic.

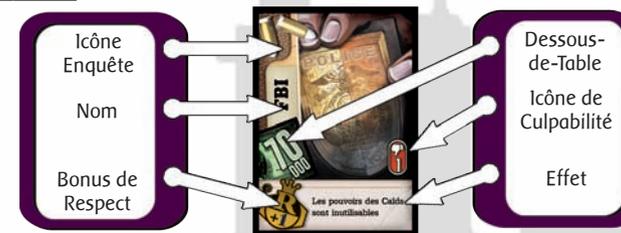
Deux cartes Turf sont légèrement différentes : elles sont bicolores et comptent pour deux couleurs de Racket (cf le BUSINESS). Elles n'ont pas d'icône de Trafic et elles apportent un bonus de Respect.

Les Respects



Ces cartes représentent des glorifications qui augmentent le Respect d'un joueur au sein de la « Famille ». D'autres cartes (Turf, Caïd, Vendetta) peuvent apporter un bonus ou un malus au Respect.

Les Enquêtes



Ces cartes représentent les enquêtes des différents services de police. Lorsqu'une de ces cartes arrive dans La Rue, elle déclenche un Effet de jeu néfaste pour la « Famille ». Les joueurs devront déboursier une somme définie par le Dessous-de-table pour la défausser.

Les cartes Vendetta

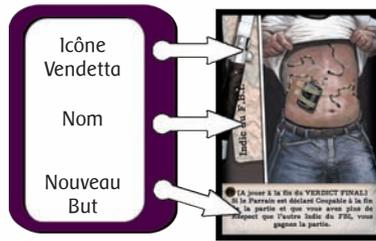
Les Représailles



Ces cartes représentent des événements conflictuels qui surviennent au sein de la « Famille » et qui sont généralement déclenchés par des joueurs Lésés par leurs pairs.

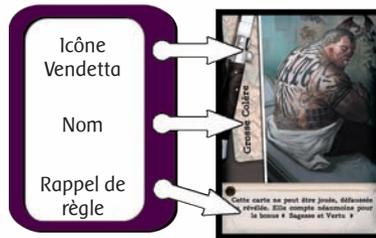


Les Indics du FBI



Ces cartes représentent un retournement de veste du joueur et une nouvelle condition de victoire à réaliser.

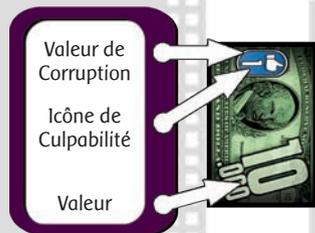
Les Grosses Colères



Ces cartes représentent la rancœur contenue par le joueur qui la reçoit. Elles n'ont pas d'effet direct sur le jeu (si ce n'est de faire croire que le joueur qui en possède prépare un mauvais coup...) et ne peuvent pas être montrées, ni jouées ni être défaussées une fois qu'elles ont été piochées.

Il existe aussi dans les cartes Vendetta, un Caïd (Anthony Gota) et un Turf (Atlantic City)

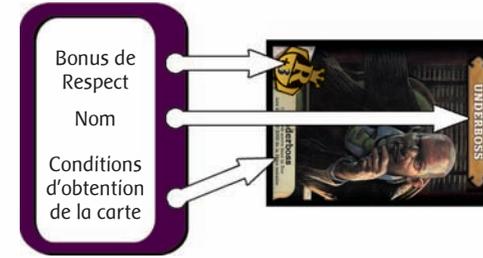
\$ Les cartes Billet et la carte Descente de Police



Descente de Police

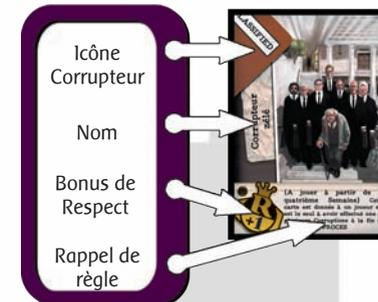
Ces cartes représentent des sommes d'argent utilisées par les joueurs tout au long de la partie. Les Billets de valeur 10 000\$ et plus ont une Icône de Culpabilité (Coupable ou Innocent) et une Valeur de Corruption (de 1 à 3) utilisées pour déterminer le Verdict du PROCES. Dans la pioche de Billets se trouve également la carte Descente de Police. Elle n'a pas de valeur et agit lors des Encaissements.

Ny Les cartes Titre



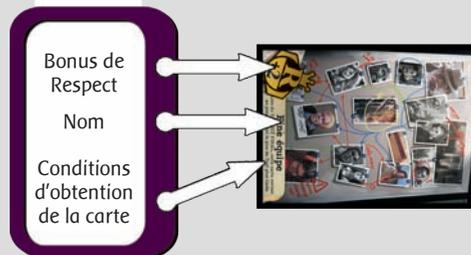
Ces cartes représentent des postes haut placés au sein de la « Famille ». Elles apportent un bonus en Respect et sont mises en jeu à la fin du deuxième Mois (February).

Ny Les cartes Corrupteur Zélé



Ces cartes récompensent les joueurs les plus assidus à influencer sur le Verdict du PROCES. Elles apportent un bonus en Respect et sont mises en jeu au quatrième Mois (April).

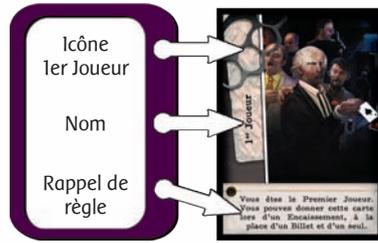
Ny Les cartes Bonus de fin de partie



Ces cartes accordent des bonus en Respect aux joueurs qui remplissent les conditions qu'elles décrivent, lors du VERDICT FINAL.



La carte Premier Joueur



Elle identifie le joueur qui débute toutes les phases de chaque Mois. Elle peut être donnée à un autre joueur pendant le BUSINESS. Celui-ci devient le Premier Joueur pour la phase suivante.

MISE EN PLACE DE LA PARTIE

Les Caïds et les Turfs doivent être séparés en 2 piles distinctes.

Les 20 Caïds sont mélangés. Trois Caïds sont distribués et placés, face visible, devant chaque joueur.

Les 14 Turfs sont mélangés. Un Turf est distribué et placé, face visible, devant chaque joueur, sous ses Caïds.

L'ensemble des Caïds, Turfs et Respects placés devant un joueur constitue son Territoire.

Chaque joueur choisit un pion Affranchi qu'il place sur la case 0 de l'Echelle de Respect. Il reçoit ensuite un jeu de 4 cartes Localisation de la même couleur que son pion Affranchi.

Chaque joueur reçoit son argent de départ : 2 Billets de 5 000\$, 1 Billet de 10 000\$ Innocent et 1 Billet de 10 000\$ Coupable qu'il place à côté de lui, face cachée. Ces Billets constituent sa Banque.



Les cartes Rue non distribuées sont mélangées puis placées en pile à côté du plateau de jeu. Quatre cartes de cette pile sont piochées et placées, face visible, aux quatre Emplacements de La Rue. Les éventuelles Enquêtes piochées durant cette mise en place sont ignorées et mélangées dans la pile.

Les Billets non distribués et la carte Descente de Police sont mélangés puis placés en pile, à côté du plateau de jeu. Les Billets, défaussés en cours de partie, seront placés en tas, face visible, à côté de cette pile. Cette défausse n'est pas consultable.

Les cartes Vendetta sont mélangées puis placées en pile, face cachée, à côté du plateau de jeu.

Les trois cartes Bonus de fin de partie sont placées, face visible, à côté du plateau. Les trois cartes Corrupteur Zélé sont placées au dessus de celles-ci et enfin les trois cartes Titre sont placées, face visible, par dessus ces dernières (ainsi lorsque les Titres seront acquis, les cartes Corrupteur Zélé seront accessibles et enfin les cartes Bonus de fin de partie arriveront pour le VERDICT FINAL).

Le jeton Verdict est placé sur le Banc des Jurés sur la case :

-  à 3 joueurs
-  à 4 joueurs
-  à 5 joueurs

Le jeton Date est placé sur le 1er Mois (January) du Calendrier.

Le joueur le plus âgé est désigné comme Premier Joueur eu égard au respect qu'il inspire. Il reçoit immédiatement la carte Premier Joueur qu'il pose devant lui pour indiquer cet état de fait.



BUT DU JEU

Au départ, le but de tous les joueurs est de faire innocenter le Parrain grâce aux Billets qu'ils vont déposer sur la Pile de Corruption et de cumuler plus de points de Respect que les autres joueurs.

A la fin de la partie, si le Parrain est Innocent, le joueur qui a le plus de points de Respect gagne la partie.

Lorsqu'un joueur pioche une carte Vendetta Indic du FBI, sa condition de victoire change. Il doit dorénavant faire en sorte que le Parrain soit Coupable pour espérer remporter la partie. Il faut qu'il possède également plus de points de Respect qu'un éventuel autre Indic du FBI pour gagner (le FBI ne s'intéresse qu'au plus gros poisson).

TOUR DE JEU

Le jeu se déroule en 6 tours, appelés Mois.

Un Mois est divisé en 4 phases distinctes : le BUSINESS, le MEETING, le PROCES et la RECEPTION.

Le Premier Joueur débute chaque phase du Mois. Chaque phase doit être jouée par tous les joueurs, chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre, avant de passer à la suivante.

Chaque phase (sauf la RECEPTION) permet d'effectuer une action précise. Pour effectuer cette action, un joueur doit choisir un de ses Caïds, qui se trouve en position Dégagé, et le placer en position Engagé. Cette opération est appelée Engager un Caïd. De même, il est possible d'Engager un Turf durant le BUSINESS.

A chaque phase, un joueur peut choisir de passer son tour et de ne pas effectuer l'action proposée afin de garder ses Caïds disponibles pour les phases suivantes. Il peut aussi choisir de réaliser plusieurs fois l'action proposée tant qu'il a suffisamment de Caïds à Engager.

Un Caïd Engagé durant une phase le restera pour le restant du Mois. Il ne pourra donc pas effectuer d'autre action lors d'une phase ultérieure.

Il se peut que le texte d'une carte contredise les règles énoncées dans ce livret. Dans ce cas, le texte de la carte prend toujours le pas sur les règles de ce livret.

LE BUSINESS

Durant cette phase, un joueur peut choisir de passer son tour et de ne pas effectuer l'action proposée afin de garder ses Caïds disponibles pour les phases suivantes. Il peut aussi choisir de réaliser plusieurs fois l'action tant qu'il a suffisamment de Caïds à Engager.



Cette phase permet d'effectuer l'action Encaissement grâce à laquelle les joueurs s'enrichissent en piochant des Billets.

Cette action consiste à choisir une icône de Trafic parmi les trois possibles (  ) ou une couleur de Racket parmi les quatre possibles (**Staten Island** , **Brooklyn** , **Queens** , **Bronx**), à compter le nombre de Turf(s) en jeu correspondant(s) puis à piocher autant de Billets que ce nombre et, enfin, à redistribuer ou non ces Billets aux joueurs qui ont un ou plusieurs Turfs comptabilisés.

Dans l'ordre indiqué, le joueur :

1. Engage un Caïd de son choix,
2. Engage un Turf de son Territoire,
3. Annonce aux autres joueurs quel type d'Encaissement il choisit d'effectuer à partir de ce Turf : le Racket (couleur) ou le Trafic (icône),
4. Compte le nombre de Turfs avec l'icône du Trafic ou la couleur du Racket choisie , présents dans les Territoires de tous les joueurs. Les Turfs situés dans La Rue ne comptent pas,
5. Pioche un nombre de Billets égal à ce nombre de Turfs,
6. Donne un de ces Billets, à chaque joueur par Turf qu'il possède avec l'icône du Trafic ou la couleur du Racket choisi. Ce partage n'est pas obligatoire (voir Joueur Lésé).

Un Turf, dans le Territoire d'un joueur, peut toujours être comptabilisé, même s'il est Engagé. Par contre, un Turf Engagé ne peut pas servir à initier une action d'Encaissement.

Il n'est pas permis, lors du partage des Billets, de se servir des Billets de sa propre Banque.



Lorsque tous les joueurs ont effectué leurs Encaissements, le Premier Joueur entame le MEETING.

*Exemple : Marco engage un de ses Caïds et annonce qu'il fait un Racket sur le **Bronx**. Il peut le faire étant donné qu'il possède un Turf **Bronx** qu'il Engage pour initier son Racket.*

*Il compte ensuite le nombre total de Turfs **Bronx** en jeu, soit, un chez lui-même (celui qu'il vient d'Engager) et un chez Luigi.*

*Il y a donc deux Turfs **Bronx** en jeu, ce qui lui donne le droit de piocher deux Billets. Pour terminer son Encaissement, il lui reste à donner, s'il le souhaite et après les avoir regardé, l'un des deux Billets venant d'être piochés à Luigi.*

Descente de Police

Si, lors d'un Encaissement, la carte Descente de Police apparaît au sommet de la pile de Billets, aucun autre Billet n'est pioché pour cet Encaissement et la pile de Billets est mélangée avec sa défausse. Cette situation peut contraindre un joueur à en Léser un autre car il n'est pas permis, lors du passage des Billets, de se servir des Billets de sa propre Banque.

Joueur Lésé

Lorsqu'un joueur partage les Billets de son Encaissement, il peut choisir, ou être contraint, de ne pas donner de Billet à un ou plusieurs joueurs censés en recevoir.

Un joueur qui ne reçoit pas le nombre exact de Billets qu'il aurait dû avoir est considéré comme Lésé. Pour chaque Billet qu'il n'a pas reçu, un joueur Lésé pioche une carte Vendetta.

Un joueur qui ne se garde pas de Billet pour lui-même n'est jamais considéré comme Lésé.

Exemple : Marco fait un Encaissement sur le Trafic .

Il compte le nombre de Turfs .

Il en possède un et Luigi, un de ses adversaires, en a deux ce qui fait au total trois Turfs . Marco pioche donc trois Billets. Il doit maintenant choisir s'il partage les fruits de son Encaissement avec Luigi.

Sachant que Luigi est en droit de recevoir deux Billets puisqu'il possède deux Turfs .

S'il donne deux des Billets qu'il a piochés à Luigi, il a partagé les Billets correctement et son Encaissement est terminé.

S'il ne donne qu'un Billet à Luigi, Luigi est Lésé. Il pioche une carte Vendetta.

S'il ne donne pas de Billets à Luigi, Luigi est Lésé. Il pioche deux cartes Vendetta.

Carte Premier Joueur

Lorsqu'il partage les Billets d'un Encaissement, le propriétaire de la carte

Premier Joueur peut la donner à un autre joueur à la place d'un Billet. Ce joueur ne sera pas considéré comme Lésé.

L'ordre de la phase n'est pas modifié et ce joueur deviendra le Premier Joueur dès la phase suivante.

Cette carte ne peut changer de main qu'une fois par Mois.

Exemple : Dans le cas précédent, si Marco donne un Billet et la carte Premier Joueur à Luigi, celui-ci n'est pas Lésé. Il devient le Premier Joueur lorsque le MEETING commence.

Turfs Bicolores

Parmi les cartes Rue, il existe deux Turfs bicolores: le Connecticut et New Jersey. Ils n'ont pas d'icône de Trafic et ne sont jamais comptabilisés pour ce type d'Encaissement. Par contre, ils sont comptabilisés pour les Encaissements de Racket liés à l'une ou l'autre de leurs couleurs.

Atlantic City

Atlantic City est une carte Vendetta qui est placée immédiatement dans le Territoire du joueur qui la pioche.

Elle est alors traitée comme un Turf comptabilisé pour tous les Encaissements de Trafics mais jamais pour les Rackets. De plus, cette carte ne peut jamais être Engagée pour effectuer un Encaissement.

Exemple: Tonio possède dans son Territoire les 3 Turfs suivant :

***Queens** , **New Jersey**  et Atlantic City .*

Il peut grâce à ses Turfs initier des Encaissements de type :

*Racket **Queens**, Racket **Staten Island** et trafic .*

Il est impliqué dans les Encaissements des autres joueurs de type : Trafic  et  ; grâce à Atlantic City mais il ne peut pas les initier.

Maximum d'Encaissements par phase

Un joueur n'a pas le droit d'effectuer plusieurs Encaissements sur la même icône de Trafic et ne peut effectuer qu'un seul Encaissement de Racket.

Au total, un joueur ne peut effectuer que 4 Encaissements :

Un Trafic , un Trafic , un Trafic  et un seul Racket.

Bien sûr, le joueur doit avoir suffisamment de Caïds et de Turfs à Engager.

Cependant, plusieurs joueurs peuvent effectuer le même type d'Encaissement au cours d'une même phase.





Exemple: Luigi possède dans son Territoire les 2 Turfs suivants :

Queens et **Bronx**.

Il peut grâce à ses Turfs initier des Encaissement de type : Racket **Bronx**, Racket **Queens** et Trafic.

Cependant, dans une même phase, il ne peut pas effectuer un Encaissement de type Racket **Bronx** et un Encaissement de type Racket **Queens**. De même, dans une même phase, il ne peut pas effectuer deux fois un Encaissement de type Trafic.

LE MEETING

Durant cette phase, un joueur peut choisir de passer son tour et de ne pas effectuer l'action proposée afin de garder ses Caïds disponibles pour les phases suivantes. Il peut aussi choisir de réaliser plusieurs fois l'action tant qu'il a suffisamment de Caïds à Engager.



Le MEETING met en scène la réunion pendant laquelle les joueurs se disputent aux Enchères les opportunités qui arrivent en ville. Au début de la phase, les joueurs sont libres de discuter entre eux pour convenir d'un arrangement et se « partager » théoriquement les cartes de La Rue.

Cette phase permet d'effectuer l'action Enchère grâce à laquelle les joueurs récupèrent une ou plusieurs carte(s) présente(s) dans La Rue.

Cette action consiste à choisir, secrètement, une des cartes de La Rue et à miser, toujours en secret, un certain nombre de Billets pour la remporter.

Dans l'ordre indiqué, le joueur :

1. Engage un Caïd de son choix encore disponible,
2. Pose sur ce Caïd la carte Localisation, face cachée, correspondant à l'Emplacement dans La Rue de la carte qui l'intéresse,
3. Pose sur ce Caïd, sous la carte Localisation, un nombre de Billet(s) de sa Banque, face cachée, correspondant à sa Mise (un Billet minimum).

Les cartes Localisation et les Billets sont placés face cachée. Le nombre de Billets misés par les autres joueurs peut être consulté.

Il est interdit d'annoncer, en chiffre, le montant de sa Mise ou celle d'un autre joueur.

Le nombre d'Enchères qu'un joueur peut effectuer est limité par le nombre de cartes Localisation qu'il possède et par le nombre de Caïds Dégagés dans son Territoire.

Exemple : Marco est intéressé par une carte Caïd situé à l'Emplacement n°2 dans La Rue, Il engage l'un de ses Caïds et place dessus sa carte Localisation n°2 ainsi qu'un nombre de Billets qu'il juge suffisant pour remporter l'enchère.

Lorsque le Premier Joueur a effectué son ou ses Enchère(s), le joueur suivant fait de même et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué.

A ce moment là, toutes les cartes Localisation placés sur les Caïds sont révélés en même temps. Chacun voit alors qui a misé sur quelle carte.

Les Enchères sont résolues dans l'ordre de La Rue : De l'Emplacement n°1 à l'Emplacement n°4.

Résolution des Enchères

- Si un joueur est le seul à avoir enchéri sur une carte, il la remporte immédiatement. Il choisit un des Billets de sa Mise qu'il conserve et défausse tous les autres. Il n'est pas obligé de révéler le montant de sa Mise.
- Si plusieurs joueurs ont enchéri sur la même carte, ils révèlent leurs Billets. Celui qui a misé la plus grosse somme remporte la carte. Tous les Billets misés sont défaussés.
- En cas d'égalité sur une Enchère, personne ne récupère la carte et tous les Billets misés sont défaussés. Cette carte reste sur son Emplacement pour le prochain Meeting.

Les cartes gagnées lors du MEETING sont immédiatement placées ainsi :

- Les Caïds, en position Dégagé, dans le Territoire à coté des autres Caïds
- Les Turfs, en position Dégagé, dans le Territoire à coté des autres Turfs
- Les Respects, face visible, à côté des Caïds. Le Score de Respect est mis à jour en fonction sur l'Echelle de Respect.

Lorsque toutes les Enchères sont résolues, Le Premier Joueur entame le PROCES.



Les Enquêtes

Les Enquêtes peuvent apparaître dans La Rue au même titre que les Caïds, les Turfs ou les Respects (cf. la RECEPTION). Cependant, leur fonctionnement est différent.

Dès le Mois qui suit sont arrivée dans La Rue et tant qu'elle s'y trouve, une Enquête génère un Effet sur tous les joueurs autour de la table. Cet Effet est décrit sur la carte elle-même.

Pour se débarrasser d'une Enquête, il faut effectuer une ou plusieurs Enchère(s) sur son Emplacement dans La Rue comme décrit précédemment. Les Mises des joueurs ne sont pas comparées mais additionnées entre elles.

Si leur somme est supérieure ou égale à la valeur de Dessous-de-table de l'Enquête; son effet cesse immédiatement. Le joueur qui a misé le plus remporte la carte. Il la pose dans son Territoire à côté des Respects puis avance immédiatement son Jeton Affranchi d'une case sur l'Echelle de Respect. Si les Mises sont identiques, personne ne remporte la carte, qui est écartée du jeu pour le reste de la partie.

Si la somme des Mises est inférieure à la valeur de Dessous-de-table, la carte reste sur son Emplacement. Les Billets sont bien sûr défaussés comme d'habitude.

Si un joueur est le seul à effectuer une Enchère sur une Enquête, il ne récupère pas de Billet de sa Mise.

Chaque Enquête, qui n'est pas retirée de La Rue à cette phase, va générer un point de Culpabilité à la fin de chaque Mois (voir la RECEPTION).

Plus ils y a d'Enquêtes dans La Rue et plus les choses se corsent pour les joueurs. Veillez à ne pas vous faire déborder.

Les cartes Titre Underboss, Consigliere et Primo Capo

A la fin du deuxième Mois (cf la RECEPTION), la carte Underboss est placée dans La Rue dans le premier emplacement libre. Les joueurs pourront tenter de la remporter lors du prochain MEETING.

- Le joueur qui remporte la carte Underboss, gagne trois points de Respect et doit immédiatement donner la carte Consigliere à un autre joueur de son choix.
- Le joueur qui reçoit la carte Consigliere, gagne deux points de Respect et doit immédiatement donner la carte Primo Capo à un autre joueur de son choix, autre que l'Underboss.
- Le joueur qui reçoit la carte Primo Capo, gagne un point de Respect.

Tout joueur, qui ne remporte aucun titre à la suite de cette distribution, est considéré comme Lésé. Il pioche donc immédiatement une carte Vendetta.

La distribution des cartes Titres se fait dès que la carte Underboss est remportée. Les joueurs continuent la résolution des Enchères après cette distribution.

Joueur Lésé durant le MEETING

Un joueur qui a effectué au moins une Enchère et qui ne récupère aucune carte à cette phase est considéré comme Lésé. Il pioche immédiatement une carte Vendetta.

Durant le MEETING, un joueur qui récupère une carte Titre (Underboss, Consigliere, Primo Capo), Enquête, Atlantic City ou toute autre carte Rue gagnée grâce au Pouvoir d'un Caïd, n'est pas considéré comme Lésé.

LE PROCES

Durant cette phase, un joueur peut choisir de passer son tour et de ne pas effectuer l'action proposée. Il peut aussi choisir de réaliser plusieurs fois l'action tant qu'il a suffisamment de Caïds à Engager.



Lors de cette phase, suivant leur condition de victoire, les joueurs vont tenter d'acheter les membres du Jury afin d'innocenter ou de condamner le Parrain.

Cette phase permet d'effectuer l'action Corruption grâce à laquelle les joueurs vont influencer sur le VERDICT FINAL en faveur ou en défaveur du Parrain.

Cette action consiste à placer un Billet de sa Banque, face cachée, sur la Pile de Corruption du plateau de jeu.

Dans l'ordre indiqué, le joueur :

- 1. Engage un Caïd de son choix encore disponible,
- 2. Place un seul Billet, face cachée, sur la Pile de Corruption du plateau de jeu.

Lorsque tous les joueurs ont joué cette phase, on passe à la dernière phase du Mois : la RECEPTION.



Corrupteur Zélé

A partir du quatrième Mois, si un joueur est tout seul à effectuer une ou plusieurs Corruptions lors du PROCES, il reçoit une carte Corrupteur Zélé. Celle-ci lui accorde un point de Respect.

Si plusieurs joueurs effectuent des Corruptions, personne ne reçoit de carte Corrupteur Zélé.

Lors du VERDICT FINAL, les cartes Corrupteur Zélé non acquises sont écartées du jeu.

LA RECEPTION

Lors de cette phase, les joueurs ne peuvent pas effectuer d'action. Il s'agit essentiellement d'une phase d'administration qui prépare le passage au Mois suivant.

Dans l'ordre indiqué :

1. Les joueurs replacent leurs Caïds en position Dégagé.
2. Les joueurs vérifient s'ils possèdent plus de 6 Billets dans leur Banque. Si c'est le cas, ils doivent se défausser d'autant de Billets qu'ils en ont au-dessus de 6. Ils sont libres de choisir les Billets qu'ils défaussent.
3. Pour chaque Enquête, encore située sur un Emplacement de La Rue, le Premier Joueur avance le jeton Verdict d'une case vers la droite, sauf si celui-ci se trouve déjà sur la dernière case de droite.
4. S'il reste des Emplacements vides dans la Rue, le Premier Joueur les comble. Il pioche des cartes Rue qu'il place, face visible, sur ces Emplacements.
5. Le jeton Date est avancé d'une case sur le Mois suivant.

Au deuxième Mois (February), on pose immédiatement la carte Titre Underboss sur le premier Emplacement vide de La Rue, en commençant par l'Emplacement n°1. Elle pourra être remportée lors du prochain MEETING.

S'il n'y a pas d'Emplacement vacant, elle est posée à la place de la première carte Turf, Caïd ou Respect. Celle-ci est immédiatement écartée du jeu pour le reste de la partie.

Au sixième Mois (June), la RECEPTION est remplacée par le VERDICT FINAL.

VERDICT ET FIN DE PARTIE

Premier Verdict

A la fin du troisième Mois, le Premier Joueur effectue un Dépouillement de la Pile de Corruption.

Dans l'ordre indiqué, le Premier Joueur :

1. Ramasse les Billets de la Pile de Corruption,
2. Les mélange,
3. Les révèle un à un en annonçant leur icône de Culpabilité (Coupable ou Innocent) ainsi que leur valeur de Corruption. Un autre joueur se charge de déplacer le jeton Verdict vers la droite (Coupable) ou vers la gauche (Innocent) sur le Banc des Jurés, d'autant de cases que la valeur annoncée.

Tous les Billets de la Pile de Corruption doivent être comptabilisés durant le Dépouillement. Si, malgré tout, le jeton Verdict finit sur la dernière case dans l'un des deux sens et qu'il ne reste que des Billets en faveur de ce sens, ceux-ci ne sont pas pris en compte.

Après le Dépouillement, tous les Billets (Pile de Corruption, Pioche, Descente de Police et Défausse) sont mélangés afin de reformer la pile de Billets.

Verdict Final

Lors du sixième Mois, au lieu de jouer la RECEPTION, on procède à la révélation du VERDICT FINAL.

Dans l'ordre indiqué :

1. En commençant par le Premier Joueur, on effectue un dernier tour de table pour permettre aux joueurs qui le désirent, de jouer leur(s) carte(s) Vendetta,
2. Les cartes Corrupteur Zélé non acquises sont écartées du jeu,
3. On vérifie si certains joueurs remplissent les conditions nécessaires à l'obtention des cartes de Bonus de fin de partie puis, on ajuste leur Respect en fonction. En cas d'égalité pour l'obtention d'une carte, celle-ci n'est pas attribuée,
4. On effectue un Dépouillement comme indiqué pour le Premier Verdict,
5. Pour chaque Enquête présente dans La Rue, on avance le jeton Verdict d'un cran vers la droite (Coupable) sauf si celui-ci est déjà sur la dernière case de droite,
6. Les éventuels Indics du FBI se révèlent,
7. On détermine le gagnant de la partie.



- Si le jeton Verdict finit sur une case bleue (Innocent), le Parrain est déclaré Innocent. Le joueur qui a le plus haut score en Respect et qui n'est pas Indic du FBI, remporte la partie. En cas d'égalité du score de Respect, le joueur possédant la plus haute carte Titre (celle qui rapporte le plus gros bonus de points de Respect) gagne la partie.

- Si le jeton Verdict finit sur une case rouge (Coupable), le Parrain est déclaré Coupable. L'Indic du FBI qui a le plus haut score en Respect remporte la partie. En cas d'égalité du score de Respect, le joueur possédant la plus haute carte Titre (celle qui rapporte le plus gros bonus de points de Respect) gagne la Partie.

- Si le Parrain est déclaré Coupable et qu'aucun joueur n'est Indic du FBI, tous les joueurs ont perdu. Le Parrain, pour sauver sa peau, balance toute son organisation au FBI: Tous les joueurs ont perdu !

Cartes Bonus de Fin de Partie

Ces cartes accordent des bonus en Respect aux joueurs qui remplissent les conditions qu'elles décrivent, lors du VERDICT FINAL. En cas d'égalité pour l'obtention d'une carte, celle-ci n'est pas attribuée.

« La fine équipe » revient au joueur qui a le plus de Turf plus Caïd.

« Sagesse et Vertu » revient au joueur qui a le plus de cartes Vendetta.

« Plein aux as » revient au joueur qui a la plus grosse somme d'argent dans sa Banque.

POUVOIRS DES CARTES

LE PREMIER JOUEUR

Le joueur qui possède la carte Premier Joueur est celui qui débute toute les phases du Mois.

Pendant le BUSINESS, lors d'un Encaissement, le Premier Joueur peut donner cette carte à un autre joueur à la place d'un Billet. Le joueur qui reçoit celle-ci n'est pas Lésé. Cependant, cette carte ne remplace qu'un seul Billet.

L'ordre de jeu ne sera modifié qu'à partir du prochain MEETING.

Le pouvoir de la carte Premier Joueur ne peut être utilisé qu'une seule et unique fois par Mois. Un joueur qui la reçoit, la conservera forcément jusqu'au Mois suivant.

LES CAIDS

Chaque Caïd possède un Pouvoir décrit sur sa carte.

Certains Pouvoirs sont directement liés à une action (Encaissement, Enchère, Corruption). Dans ce cas, un Caïd Engagé pour réaliser l'action activera automatiquement son Pouvoir. Un Caïd qui possède ce type de Pouvoir ne peut pas être Engagé uniquement pour l'activation de son Pouvoir. Il peut être Engagé pour effectuer une action non liée à son

Pouvoir mais ce dernier n'agira pas.

Exemple : Gisella Agnello (BUSINESS : Piocher une carte Vendetta si elle tombe sur la Descente de Police) :

Si ce Caïd est Engagé pour un Encaissement, son Pouvoir agit et permet au joueur de piocher une carte Vendetta si la Descente de Police apparaît lorsqu'il pioche les Billets.

Si ce Caïd est Engagé pour une Enchère ou une Corruption, son Pouvoir n'agit pas.

Les autres Pouvoirs VENDETTA agissent en dehors des actions. Dans ce cas, un Caïd Engagé pour activer un Pouvoir de ce type ne pourra pas effectuer d'action à ce Tour de Jeu. Inversement, s'il est Engagé pour effectuer une action, il ne pourra pas activer son Pouvoir.

Exemple : Francesca Donata (VENDETTA : Piocher une carte Vendetta supplémentaire lorsque vous êtes Lésé) :

Le joueur qui possède ce Caïd peut l'Engager pour réaliser une action (Encaissement, Enchère, Corruption) et son Pouvoir n'agit pas. Il peut, sinon, l'Engager, pour utiliser son Pouvoir lorsqu'il est Lésé et dans ce cas il ne pourra pas utiliser ce Caïd pour lui faire effectuer une action à ce tour.

LA VENDETTA

Lorsqu'un joueur est Lésé, il pioche une carte Vendetta.

Un joueur est Lésé quand :

-  1. Il ne reçoit pas le nombre exact de Billets qu'il devrait recevoir d'un Encaissement.
-  2. Il ne reçoit aucune carte durant le MEETING alors qu'il a effectué au moins une Enchère.
-  3. Il ne reçoit aucune carte Titre lors de leur attribution.

A tous moments, un joueur peut jouer autant de carte Vendetta qu'il en possède. Il n'est pas nécessaire d'activer un Caïd pour les jouer. Si des effets nécessitent de connaître quelle carte agit avant l'autre, ils sont alors résolus dans le sens horaire en partant du Premier Joueur.

Les cartes Indic du FBI changent immédiatement les conditions de victoire des joueurs qui les piochent, ces cartes restent dans la main des joueurs jusqu'au VERDICT FINAL où elles sont révélées.

Les cartes Grosses Colères n'ont pas d'effet direct sur le jeu et ne peuvent pas être montrées, ni jouées ni être défaussées une fois qu'elles ont été piochées. Elles comptent néanmoins pour l'acquisition de la carte « Sagesse et Vertu » lors du VERDICT FINAL

Les cartes Vendetta représentant un Caïd et un Turf sont jouées dès qu'elles sont piochées. Ces dernières rejoignent alors les autres cartes dans le Territoire du joueur.

Les pouvoirs des Représailles sont décrits sur leur carte. Elles sont défaussées après utilisation, à l'exception des cartes « la Honte ! » qui sont placées chez un adversaire, à côté de ses éventuelles cartes Respect. Elles y resteront jusqu'à la fin de la partie. L'Echelle de Respect est modifiée en fonction.

Juste avant le Dépouillement final, un dernier tour de table est effectué pour permettre à chaque joueur de jouer ses cartes Vendetta.

LES ENQUETES

Une Enquête peut arriver dans un Emplacement de La Rue lors de la RECEPTION. Son Effet est actif dès le début du Mois suivant.

Exemple : IRS (Les joueurs défaussent toute leur Banque lors de la RECEPTION) : Cette Enquête peut arriver en jeu lors de la RECEPTION mais son Effet ne sera actif que lors de la RECEPTION suivante.

Une Enquête génère son Effet tant qu'elle est dans La Rue mais celui-ci cesse immédiatement lorsqu'elle est écartée du jeu ou remportée par un joueur (cf le MEETING). Ceci peut amener à des timings un peu particulier notamment pour la carte FBI décrite dans l'exemple ci-dessous.

Exemple : FBI (Les Pouvoirs des Caïds sont inactifs) : Lorsque l'Effet de cette carte cesse d'agir, tout Caïd déjà Engagé dont l'action est résolue (son Enchère a déjà été résolue) ne jouera pas son éventuel Pouvoir. Par contre tout les Caïds Engagés sur des Enchères encore à résoudre pourront utiliser leur Pouvoir si c'est possible.

Chaque Enquête, qui n'est pas retirée de La Rue, va générer un point de Culpabilité à la fin de chaque Mois (cf la RECEPTION).

Crédits

Auteurs : Sébastien Gigaudaut & David Rakoto

Illustrations : Nicolas Fructus

Infographie : Frédérick Condette & David Rakoto

Traducteurs : Alex Klessen, Eric Harlaux & Eric Franklin, Andreas Wichter

Sebastien et David remercient : Fanfan et Hugo, Marie-Hélène, Lulu et Roméo, leurs proches, les guinea-pigs habituels (Vincent, Thierry, Stéphane, tous les Nicolas, Romain, etc...), Le Club du Nain Porte Quoi, Mathieu Riclet, Martin Scorsese, Francis Ford Coppola, Brian de Palma, Abel Ferrara et Les Sopranos, Danny Trejo et bien sûr Michael Ironside.

Hazgaard remercie : Marc Nunes, Helmut Fritz, Philippe Mouret, Guido Heinecke, Guillaume Lerout, Depeche Mode, Croc&Thor, Make the girls dance, Grouïck, Mélu&Rom, Luna Tores, Marie Bergman, Rolland Marcy & Guillaume Lezerman, Harvey Elder, Allan, Mich&Captain Fash, Samantha Perrington la féministe idéaliste, Olivier Ledroit, Anadoniya, Laurent Pouchain, Sylvain Thomas, Adam Warlock, mon père et ma mère, Hicham dis «le chirurgien», Pendulum, Loïggov, Does it offend you, yeah ?, Romaric et Gwendal escrocs en apprentissage.