

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 ★★☆☆ modulaire 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



SICILIANOS

3 à 6 joueurs

+ 11 ans

45 mn

CONTENU



Matériel :

84 cartes dont
66 cartes "Famille " et
18 cartes "Commerce"

70 sicilianos (billets)

2 dés multicolores

1 dé action

35 pieces

1 plateau de jeu

Czarné • 2004 • Zoch

traduction "Nick Thamer"

1.0



Les joueurs récupèrent des cartes pour former des familles de plus en plus puissantes et sortir ainsi vainqueur des multiples guerres des gangs : ils pourront alors investir l'argent illégalement acquis dans des affaires respectables, pour le blanchir. Celui qui monte les chaînes de commerces les plus lucratives, qui blanchit le plus d'argent tout en gardant le minimum d'argent "sale", sera victorieux. Si un joueur parvient à être propriétaire de trois commerces de même couleur, il gagne le jeu prématurément et devient le Parrain.

Préparation

Chaque joueur reçoit 2 sicilianos de chaque couleur. L'argent restant est trié par couleur et forme la banque

Les cartes "Famille" sont séparées des cartes "Commerce" et triées selon leur couleur : les 6 familles sont mélangées individuellement et placées en pile, face cachée, les unes à côté des autres au centre de la table. Les cartes "Commerce" sont placées à côté de chaque pile famille de même couleur



Chaque joueur, dans l'ordre du tour, pioche une carte "Famille". Répétez ce processus afin que chaque joueur possède 4 cartes en main.

Attention : les 4 cartes doivent être de couleur différente !

Le Clube

clube.free.fr

Déroulement d'une partie

Le joueur qui fait cuire les meilleurs spaghettis commence. Ensuite le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pendant son tour, un joueur doit choisir entre 2 actions :

Lancer les dés pour obtenir des cartes "Famille" supplémentaires

ou

Jouer des cartes pour provoquer une guerre des gangs

Important : *les cartes doivent être tenues en main de telle façon que la couleur du dos des cartes soit visible de tous.*

Aucun joueur ne peut avoir plus de 10 cartes en main. Si un joueur atteint cette limite, il doit déclencher une guerre des gangs à son prochain tour de jeu

Lancer les dés

Un joueur qui choisit cette action lance les trois dés. Le symbole sur le dé "action" indique l'action que doit effectuer le joueur :



Prendre 2 cartes



Prendre 1 carte



Vol

Prendre 2 cartes

Le joueur prend 2 cartes "Famille" au centre de la table, en respectant les couleurs désignées par les dés. Si les 2 dés affichent la même couleur, le joueur prend 2 cartes de cette couleur.

Note : *si un joueur tient déjà 9 cartes dans sa main, il ne pourra prendre qu'une seule carte. (Il choisit la couleur de l'un des 2 dés)*

Si seulement une seule couleur est encore disponible, le joueur ne prend qu'une carte. Si aucune couleur n'est disponible, le joueur ne prend pas de carte.

Prendre 1 carte

Le joueur peut soit...

- Prendre une carte de n'importe quelle pile " Famille". Les couleurs désignées par les dés ne sont alors pas prises en considération

ou...

- Il prend une pile "Famille" de l'une des couleurs désignées par les dés, regarde secrètement toutes les cartes et en choisit une qu'il ajoute à sa main. Il remet face cachée les cartes restantes (sans en changer l'ordre) sur leur place initiale. Si aucune pile des couleurs indiquées par les dés n'est disponible, le joueur pioche une carte face cachée de l'une des piles restantes.

Vol

Le joueur vole à un joueur de son choix une carte de l'une des couleurs désignées par les dés.

Après la réalisation de cette action, le tour du joueur est fini et c'est au tour du joueur suivant.

Jouer des cartes

Un joueur qui choisit cette action doit jouer une carte de son jeu pour déclencher une guerre des gangs. Tous les joueurs peuvent y participer, si les cartes en leur possession le permettent. A la fin d'une guerre des gangs, c'est au tour du joueur situé à gauche de celui qui a commencé les "hostilités" de choisir l'une des 2 actions disponibles (*lancer les dés ou jouer des cartes*)

La guerre des gangs

Dans une guerre des gangs, les joueurs tentent de constituer un clan aussi fort que possible (en posant des cartes "Famille" de la même couleur). La famille déclarée la plus puissante à l'issue de la confrontation pourra alors blanchir de l'argent et monter une nouvelle affaire.

Le joueur qui a décidé de déclencher une guerre des gangs pose devant lui, face cachée, l'une des cartes "Famille" de sa main. De plus, il met à côté de cette première carte l'un de ses billets de banque : s'il sort victorieux de cette guerre des gangs, il pourra blanchir cet argent.

Chaque joueur peut, dans l'ordre du tour, décider de participer à cette guerre en posant l'une de ses cartes, face cachée, accompagnée également d'un billet de banque. Il est cependant impossible de jouer une carte "Famille" de la même couleur qu'une carte posée par un autre joueur. De ce fait, un joueur qui possède uniquement des cartes dont les couleurs ont déjà été jouées par d'autres joueurs ne peut pas participer à cette guerre des gangs. Un joueur qui ne souhaite pas ou qui ne peut pas participer à une guerre des gangs ne pose ni billet, ni carte "Famille".

Maintenant, chaque joueur impliqué dans la guerre des gangs révèle sa carte.

Toujours en commençant par le joueur qui a déclenché la guerre, chacun peut alors poser face cachée une carte supplémentaire de la même couleur que celle précédemment posée (*sauf si la première carte jouée était un Renégat. Voir plus loin*). Une guerre des gangs peut donc durer plusieurs tours. Rappelez-vous qu'à la fin de chaque tour de table, les cartes jouées sont révélées.

Lorsqu'un joueur ne peut pas ou ne veut pas jouer une carte supplémentaire, il laisse devant lui les cartes qu'il a jusqu'ici jouées et ne pourra plus ajouter de nouvelle carte jusqu'à la fin de la guerre des gangs. Celle-ci se termine lorsque tous les joueurs ne peuvent ou ne veulent plus jouer de nouvelle carte.

Vainqueur de la guerre des gangs

Chaque joueur additionne maintenant la valeur de toutes les cartes "Famille" qu'il a jouées. Celui qui a le total le plus élevé remporte la guerre des gangs. Si plusieurs familles sont de force égale, elles se neutralisent et ne peuvent donc pas remporter cette guerre : la victoire revient alors à la famille qui est ensuite la plus puissante.



exemple : la famille bleue obtient un total de 13 points (la carte bicolore a été jouée comme une carte "Famille"). La famille rouge obtient également 13 points. Les familles rouge et bleue se neutralisent et c'est donc la famille verte (avec seulement 7 points) qui sort victorieuse de cette guerre des gangs.

Le gagnant de la guerre des gangs peut maintenant monter une affaire de la même couleur que la famille qu'il a jouée. Il examine la pile de cartes "Commerce" et choisit une carte qu'il pose devant lui, face cachée. Il replace les cartes restantes sur l'emplacement initial, toujours face cachée.

Attention : si la pile de cartes "Commerce" de la couleur désignée est épuisée, aucun commerce ne peut être monté.

Qu'il puisse ou non ouvrir un nouveau commerce, le gagnant de la guerre des gangs blanchit l'argent qu'il a joué : il prend le billet qu'il a misé, ainsi qu'un billet de valeur identique à la banque et pose les 2 billets devant lui comme argent blanchi.

Note : l'argent blanchi doit toujours être tenu séparé de l'argent "sale" et placé à côté des cartes "Commerce" acquises

Si deux joueurs deviennent des alliés au cours d'une guerre des gangs et qu'ils sont victorieux (cf "le Renégat"), l'un ouvrira un commerce et l'autre blanchira son argent. Celui qui choisit de blanchir l'argent n'obtient pas un billet de la banque mais récupère le billet joué par son allié. C'est le joueur de la famille victorieuse qui choisit en premier de blanchir ou de monter une affaire. Le renégat bénéficie de l'action restante.

Si un joueur n'a plus de cartes "Famille" devant lui parce que tous les membres ont été éliminés par des bombes (cf "Bombes"), il ne peut pas gagner la guerre des gangs - il ne gagne pas non plus si son allié gagne. Dans ce cas, l'allié gagne seul la guerre des gangs.

A la fin d'une guerre des gangs, la banque récupère tous les billets misés par les familles perdantes. Toutes les cartes "Famille" jouées sont ensuite remises sous leur pile respective, au centre de la table.

Le Renégat

Dans chaque famille il y a une carte bicolore avec deux valeurs (8/4). Celui qui joue cette carte décide, lorsqu'il la révèle, s'il l'emploie en tant que carte "Famille" ou Renégat

Important : jouée pendant le premier tour d'une guerre des gangs, une carte bicolore est forcément employée en tant que Renégat

- si la carte est employée comme une carte "Famille" normale, elle augmente de 8 la force de sa famille.

- si la carte est employée par un joueur (A) comme un Renégat, il augmente de 4 la force de "l'autre famille" (l'autre couleur représentée sur la carte).

Cela est seulement possible si un autre joueur (B) joue cette "autre famille" pendant la guerre des gangs. Si c'est le cas, les deux joueurs (A et B) sont alliés : ils gagnent ou perdent ensemble. Cependant, dès qu'un joueur a joué le Renégat, il ne peut plus jouer désormais de cartes au cours de cette guerre.

Plusieurs Renégats

Si plusieurs joueurs au cours d'un tour jouent un Renégat, ils décident - en respectant l'ordre du tour - s'ils souhaitent l'employer comme une carte normale ou comme Renégat. Lorsque les 2 cartes Renégat avec les mêmes couleurs sont jouées (par exemple jaune-noir et noir-jaune), seule une de ces deux cartes peut être employée comme un Renégat.

Jouée comme "Renégat", cette carte augmente de 4 points la force de la famille alliée de couleur blanche



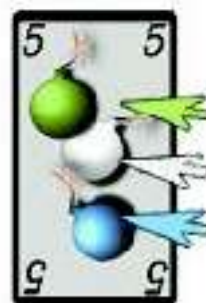
Jouée normalement, cette carte augmente de 8 points la force de la famille bleue

La Bombe

Celui qui joue une carte "Bombe" décide, lorsqu'il la révèle, si elle est utilisée comme une carte "famille" normale ou comme une bombe.

- s'il l'emploie comme une carte " Famille" normale, il augmente de 5 la force de sa famille

- s'il emploie la carte comme une bombe, il enlève un membre d'une famille adverse. Les couleurs des bombes sur la carte indiquent quelles familles peuvent être affectées. Le joueur choisit quelle bombe il fait exploser et enlève n'importe quelle carte de la couleur désignée (*elle est remplacée sous la pile de même couleur, au centre de la table*)



Jouée normalement, cette carte augmente de 5 points la force de la famille noire. S'il l'utilise en tant que bombe, il peut éliminer une carte adverse de couleur verte, blanche ou bleue

Exception : *Quand la bombe est employée contre une famille adverse et que le garde du corps (valeur 1) est présent, il se sacrifie : on replace donc sa carte sous la pile correspondante, au centre de la table.*

Note : *une bombe peut seulement exploser durant le tour où elle est révélée.*

Plusieurs bombes

Si plusieurs joueurs révèlent une bombe dans le même tour, ils décident - en respectant l'ordre du tour - s'ils l'emploient comme carte "Famille" ou s'ils la font exploser. Il peut arriver qu'un joueur décide d'éliminer la bombe d'un adversaire avant que celui-ci ne puisse la faire exploser.

Fin du jeu

La partie se termine dès qu'un joueur est propriétaire de trois commerces de même couleur. Ce joueur gagne le jeu et devient le Parrain.

Si aucun joueur ne parvient à atteindre cet objectif, la partie s'arrête dès qu'un joueur a réussi à blanchir la totalité de son argent :

Chaque joueur additionne alors l'argent blanchi et soustrait de ce sous-total l'argent qu'il n'a pas réussi à blanchir.

La banque paye en prime :

- 50,000 Sicilianos à chaque joueur en possession de trois affaires différentes dans des couleurs différentes.

- 100,000 Sicilianos au propriétaire de la majorité des antiquaires, au propriétaire de la majorité des restaurants et au propriétaire de la majorité des blanchisseries. Si deux ou plusieurs joueurs possèdent le même nombre d'établissements, aucun ne bénéficie de la prime .

Celui qui a le plus de Sicilianos gagne le jeu.

Traduction par Nick Thamer - février 2005

Si vous constatez une erreur dans cette traduction, n'hésitez pas à nous la signaler.

<http://clube.free.fr>