

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



VENGEANCE A CHICAGO

Un seul objectif : protéger le parrain

2 à 4 joueurs
Age : à partir de 10 ans

MATERIEL

- 1 plateau de jeu.
- 1 roue équipée de tireurs d'élite dans 2 "tractions".
- 4 gangs de couleurs différentes composés chacun d'1 parrain et de 8 hommes de main.
- 4 anneaux en plastique.
- 2 dés.

BUT DU JEU

Dans le Chicago des Années 30, la guerre des gangs fait rage.

Chaque joueur dirige un gang composé d'un parrain assisté de 8 hommes de main.

Le parrain doit sortir de son Quartier Général pour effectuer une tournée d'inspection de la ville (un tour complet du plateau de jeu).

Les gangs adverses tentent de le liquider, ses hommes de main s'efforcent de le protéger, au péril de leur vie. Le premier joueur ramenant son parrain à son Quartier Général après sa tournée d'inspection gagne la partie.

PREPARATION DU JEU

1. Placez le plateau de jeu au centre de l'aire de jeu.
2. Placez le socle de la roue sous le plateau de jeu, le pivot devant sortir par le trou central du plateau (voir dessin ci-dessus).
3. Emboitez chacun des tireurs d'élite à l'intérieur des voitures.
4. Placez ensuite l'axe de la roue ainsi équipé sur le pivot.
5. Chaque joueur choisit un gang : son parrain (la figurine la plus grande) et ses 8 hommes de main. Il les place sur le Quartier Général correspondant à leur couleur. Placez un des anneaux noirs autour de chacun des parrains en jeu, afin de mieux les identifier.
6. Le joueur qui obtient le plus grand chiffre en lançant les 2 dés débute la partie.
Les joueurs tournent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

DEROULEMENT DU JEU

Chaque joueur, à son tour, déplace 1 ou 2 de ses truands. Parrains et hommes de main s'aventurent alors dans les rues dangereuses de Chicago.

Chacun s'efforce de faire effectuer à son parrain un tour complet de la ville, sous la protection plus ou moins rapprochée de ses hommes de main, tout en essayant d'éliminer au passage des truands adverses.

Prises d'otages et règlements de compte se succèdent, dans une ambiance tendue où chacun risque sa vie à tout moment.

LES DEPLACEMENTS

Dans toute la règle du jeu, seront désignés par truands aussi bien le parrain que les hommes de main.

A son tour, chaque joueur lance les 2 dés. Il a ensuite le choix entre :

- faire avancer un de ses hommes de main du nombre de cases correspondant au total de points des 2 dés.
- faire avancer 2 de ses truands, (1 homme de main et 1 parrain ou bien 2 hommes de main) en attribuant à chacun le résultat d'un dé.

Pour déplacer son parrain, le joueur doit choisir entre le résultat d'un des deux dés; en aucun cas il ne peut déplacer son parrain du total des deux dés.

Ce que le joueur doit faire alors dépend de la (ou les) case(s) sur laquelle il s'arrête.

Les truands partent de leur Quartier Général respectif et se déplacent dans la ville dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur peut sortir des truands de leur Quartier Général ou déplacer des truands déjà sortis. Il

est obligé de déplacer au moins un de ses truands, s'il en a la possibilité.
Un joueur qui obtient un double effectue ses déplacements et en applique les conséquences. Puis il relance 1 seul dé, bénéficiant ainsi d'un déplacement supplémentaire.
Il ne peut y avoir plus de 3 truands sur une même case, et de 2 couleurs maximum.

REGLE GENERALE

Si un truand arrive sur une case occupée par un truand adverse, il le prend en otage (voir paragraphe PRISE D'OTAGE).

Si un truand arrive sur une case occupée par 2 truands adverses, il n'a rien le temps de faire et est "liquidé" immédiatement.

Si 2 truands d'un même gang se trouvent sur une case occupée par un truand adverse, ils le "liquident".
Les hommes de main liquidés sont retirés du jeu. Ils pourront être recrutés ultérieurement (voir paragraphe RECRUTEMENT).

Le parrain ne peut jamais quitter une case sur la quelle il se trouve seul. Pour pouvoir repartir, il doit y être rejoint par un de ses hommes de main.

Si le parrain est liquidé, il regagne son quartier général et tous ses hommes de main sont tués (exclus du jeu).
Il peut cependant recruter 3 hommes de main. Ceux-ci sont placés avec le parrain dans le quartier général. Au tour de jeu suivant le joueur pourra faire repartir normalement ces truands du quartier général.

LES CASES

4 types de cases apparaissent sur le plateau de jeu



A - RIEN A SIGNALER



B - TIR



C - SECURITE



D - DANGER

A - RIEN A SIGNALER

Le terrain ne présente rien de particulier. Les règles générales s'appliquent.

B - TIR

Le joueur dont un truand s'arrête sur une case TIR engage des "tireurs d'élite". Il doit alors faire tourner la roue (lancer suffisamment fort pour lui permettre de faire au moins un tour complet). Lorsqu'elle s'immobilise, la pointe des fusils désigne les victimes :

- Si un seul truand adverse se trouve sur la case ainsi déterminée, il est liquidé. Si elle est occupée par plusieurs truands adverses du même gang, le joueur qui les dirige choisit la victime (parmi les hommes de main).
- Si un otage se trouve sur la case visée par les tireurs d'élite, c'est lui qui est liquidé.
- Evidemment, un homme de main, dévoué, sert de bouclier à son parrain vénéré et c'est lui qui se fait éliminer.
- Cas particulier : si l'otage appartient à la famille ayant engagé les tireurs d'élite, c'est le kidnappeur qui est liquidé. L'otage est libéré.
Les tireurs d'élite ne liquident jamais un membre du gang qui les a engagés (pas de bavure !)
- Si les tireurs d'élite désignent une case DANGER, tous les truands adverses qui s'y trouvent sont liquidés.

C - SECURITE

Le terrain offre de nombreux recoins et obstacles derrière lesquels s'abriter. Tous les truands s'arrêtant sur une case SECURITE sont à l'abri des tireurs d'élite ; et seulement des tireurs d'élite, qui ne peuvent donc jamais les tuer.

Cependant, la régie de la prise d'otage s'applique.

D - DANGER

Le terrain est particulièrement dangereux, Succession de terrains vagues et de ruelles désertes. Tous les truands (y compris le parrain) se trouvant sur une case DANGER sont liquidés par le tir éventuel des tireurs d'élite.

ATTENTION, lancer la roue s'effectue une fois tous ses déplacements effectués.

EXEMPLE: Si un joueur obtient aux dés 6 et 3, il effectue ses 2 déplacements (ou son déplacement de 9 cases) ; puis s'il s'arrête sur une case TIR avec un (ou deux) de ses truands, il lance la roue une fois (ou deux).

PRISE D'OTAGE

Un truand s'arrêtant sur une case occupée par un truand adverse doit le prendre en otage. Le joueur place alors l'otage dans l'aire, illustrée ci-dessus, figurant sur la case.

Un otage ne peut pas se déplacer tant que le kidnappeur reste sur sa case. Si le kidnappeur quitte la case, l'otage est libéré.

Un parrain seul sur une case peut être pris en otage comme un homme de main.

En cas d'intervention des tireurs d'élite, l'otage sert de bouclier (voir paragraphe TIR) et est liquidé (sauf s'il appartient au gang qui a engagé les tireurs d'élite).

Si un troisième truand arrive sur cette case, 2 possibilités :

- Il est du même gang que l'otage: Le kidnappeur est liquidé, l'otage est donc libéré.
- Il est du même gang que le kidnappeur : l'otage est liquidé.

RECRUTEMENT

Lorsqu'un homme de main a effectué un tour complet de la ville et repasse devant son quartier général, il peut recruter un nouvel homme de main. Le joueur dirigeant le gang reprend alors une figurine précédemment éliminée et la replace dans son Quartier Général. Ce nouveau truand pourra repartir normalement dès que le joueur le décidera. Si aucun homme de main de ce gang n'a été liquidé, il ne peut y avoir de recrutement. D'ailleurs, le gang n'en a sûrement pas besoin ...

RETOUR DU PARRAIN AU QUARTIER GENERAL

Un parrain ayant effectué sa tournée complète d'inspection de la ville peut rentrer dans son Quartier Général. Le nombre de points obtenu sur un des deux dés doit correspondre exactement au nombre de cases lui restant à parcourir. La case Quartier Général compte pour un point dans le déplacement.

Si le nombre de points obtenu sur les dés est supérieur au nombre de cases à parcourir et si le parrain est obligé de se déplacer, il doit effectuer un nouveau tour de ville. Cependant, son passage devant la porte du Quartier Général lui permet de recruter 3 hommes de main précédemment liquidés. Il les placera dans le Quartier Général, prêts pour un nouveau départ... dans la vie.

LE GAGNANT

Le premier joueur qui parvient à ramener son parrain dans son Quartier Général gagne la partie. Si un seul parrain reste en vie, son gang remporte immédiatement la victoire.

PARTIE A DEUX JOUEURS

Chaque joueur prend les 2 gangs dont les Quartiers Généraux se font face sur le plateau de jeu. Le premier qui parvient à faire rentrer un de ses 2 parrains dans son Quartier Général de départ gagne la partie.

