

GANGSTER

RÉSUMÉ DE LA PARTIE

Bonjour, ami gangster! Bienvenue dans le quartier du Parrain. Le numéro 1 du crime organisé désire se retirer! C'est le gangster le plus riche qui lui succédera et prendra le contrôle du quartier. Faites vos preuves et montrez-lui que vous méritez de prendre sa relève. Utilisez tous les moyens mis à votre disposition pour accumuler le plus d'argent possible. Achetez des perles ou des diamants, et revendez-les à un expert. Trompez vos adversaires en effectuant des échanges. Tentez de dévaliser des commerces ou des banques pour obtenir de l'argent vite fait. Ça pourrait rapporter gros, mais aussi vous causer de gros ennuis! Mise sur les bons chevaux pour remporter des courses. Recrutez des hommes et exécutez des missions. Tâchez d'obtenir la protection de l'entourage du Parrain pour éviter les collectes coûteuses. Soyez astucieux et exploitez intelligemment toutes les possibilités rencontrées sur votre chemin. Portez une attention constante à vos adversaires et surtout, n'ayez peur de rien! Serez-vous à la hauteur pour devenir le nouveau Parrain?

BUT DU JEU

Accumuler l'argent nécessaire pour acheter le quartier et devenir le nouveau Parrain.

Avant de jouer

- Disposez le plateau de jeu sur la table.
- Mélangez bien les cartes de chaque catégorie et placez-les à la portée de tous, face cachée.
- Chaque joueur se choisit un pion et le place sur la case Refuge du plateau de jeu, c'est la case de départ.
- Attribuez le rôle du banquier à un joueur volontaire. Remettez-lui l'argent, c'est lui qui sera chargé des transactions monétaires.

Argent de départ

Chaque joueur commence la partie avec 3 000 \$. Répartissez l'argent de la façon suivante:

- 1 billet de 1 000 \$;
- 3 billets de 500 \$;
- 5 billets de 100 \$.

Début de la partie

Chaque joueur lance un dé. Celui qui obtient le plus haut résultat commence la partie.

Déroulement

- Tous les joueurs commencent la partie à la case **Refuge**.
- Les joueurs jouent à tour de rôle en respectant le sens des aiguilles d'une montre; et les déplacements des pions sur le plateau de jeu doivent respecter le même sens.
- **Lancez 1 dé** et avancez du nombre de cases correspondant au chiffre obtenu, et suivez les indications des cases.
- Accumulez le plus d'argent possible.

LE JEU EN 3 ÉTAPES

Étape 1: Amassez de l'argent le plus rapidement possible pour acheter le quartier.

Sommes d'argent requises:

2 joueurs : 60 000 \$ 5 joueurs : 35 000 \$
 3 joueurs : 50 000 \$ 6 joueurs : 32 500 \$
 4 joueurs : 40 000 \$

Pour une partie plus courte, retranchez 10 000 \$ aux montants.

Étape 2: Procédez à l'offre d'achat.

Lorsque c'est à votre tour de jouer, si vous possédez l'argent nécessaire et que vous

souhaitez faire une offre pour acheter le quartier, vous devez en avertir les autres joueurs. **Cela annonce que la fin de la partie est proche.** Lorsque vous reviendrez sur la case Refuge (ou que vous la dépasserez), la partie sera terminée. Vous devrez jouer votre dernière case, que vous possédiez encore l'argent nécessaire ou non. Vous ne pourrez pas réclamer les montants de la case Refuge, à moins d'y arriver directement. Dans ce cas, vous ne réclamez que 500 \$.

Étape 3: Calculez tous vos avoirs.

Perles et diamants

Calculez la valeur totale des perles et des diamants que vous n'avez pas vendus. Divisez ce montant par deux et arrondissez-le à la centaine supérieure. Réclamez ce montant à la banque.

Cartes Dossier

Payez 2500 \$ pour chaque carte **Dossier** en votre possession.

Argent liquide

Il ne vous reste plus qu'à faire le compte de vos liquidités et à additionner le tout.

Le gagnant

Le Parrain cède le contrôle de son quartier au gangster qui lui remet le plus d'argent, qu'il s'agisse du joueur qui a fait l'offre d'achat ou non.

En cas d'égalité

Pour déterminer le futur Parrain, tous les gangsters ex æquo doivent calculer le nombre d'hommes à leur service. Le gangster qui aura recruté le plus grand nombre d'hommes devient le nouveau Parrain.

CONSIGNES GÉNÉRALES

Banque: Les cartes de jeu qui n'appartiennent pas déjà à un joueur sont la propriété de la banque. Lorsque vous achetez une carte de jeu (cartes **Perle**, **Diamant** ou **Protection**) ou que vous payez une amende (cartes **Justice**) ou une collecte (cartes **Collecte**), c'est la banque qui empêche l'argent. De plus, tous les montants que vous encaissez vous sont remis par la banque (**Expert**, **Course**, **Aventure**, **Mission**, **Vol**, **Refuge**), sauf avis contraire.

Arrondissement: Lorsqu'une situation demande d'arrondir un montant, il faut toujours le faire à la centaine supérieure. Par exemple, la moitié de 900 \$ est 500 \$.

Cartes: Les cartes de jeu sont réparties en 12 catégories. Certaines cartes doivent être jouées dès qu'elles sont pigées, alors que d'autres serviront au cours de la partie, ou même seulement à la fin. Durant le jeu, les cartes sont placées face contre table. Chaque carte ne sert qu'une seule fois. Il faut suivre les indications des cartes. Lorsqu'une carte est utilisée, elle retourne sous son paquet, face visible. Lorsque toutes les cartes d'un paquet ont été jouées (paquet épuisé), on remélange les cartes et on continue.

En tout temps, vos adversaires ont le droit de savoir exactement le nombre de cartes que vous possédez et de quelles catégories il s'agit, ainsi que le total d'argent liquide que vous avez accumulé.

Cartes confidentielles:

Le texte des cartes **Dossier**, **Recrutement**, **Course**, **Protection**, **Aventure** ★ et **Mission** ★ doit demeurer confidentiel.

Cartes publiques:

Pour rendre la partie plus interactive, il est conseillé de lire à voix haute le texte des cartes suivantes: **Aventure** (sans étoile), **Mission** (sans étoile), **Collecte**, **Banque**, **Commerce** et **Justice**.

★: Les cartes marquées d'une étoile ne peuvent pas être jouées sur-le-champ. Prenez-en connaissance secrètement et conservez-la pour plus tard.

Cases doubles: Le parcours de jeu propose différentes cases doubles qui offrent deux options aux joueurs. Ils doivent annoncer l'option qu'ils choisissent avant de poser la moindre action. Les types de cases doubles sont: **Expert** ou **Vendeur**, **Mission** ou **Recrutement**, **Aventure** ou **Vol**, **Course** ou **Échange** et **Échange** ou **Protection**.

Conseil: Vous connaissez maintenant les règles de base. Vous êtes prêts à jouer. Lisez les instructions de la case **Refuge** et commencez une partie; puis, lisez au fur et à mesure la section qui se rattache à chaque nouvelle case découverte.

CASES ET CARTES (ordre alphabétique)

Notez que les parties ombrées sont les instructions de chacune des cases. Le texte qui suit chaque partie ombrée concerne les règles de la case et des cartes qui peuvent s'y rattacher.



AVENTURE:

Un événement vient chambarder vos plans de manière positive ou négative. Prenez une carte Aventure pour savoir de quoi il en retourne.

Si votre carte est marquée d'une ★, dites-le à tous les joueurs et c'est immédiatement au tour du joueur suivant. Vous ne pouvez pas jouer la carte sur-le-champ. Prenez-en connaissance secrètement et conservez-la pour plus tard. Votre tour est terminé. **S'il n'y a pas d'étoile sur la carte**, lisez le texte à voix haute et suivez les indications inscrites. Si la carte ne vous concerne pas, remettez-la simplement sous le paquet, face visible.

Prenez note que vous ne pouvez pas exécuter plus de deux cartes Aventure ★ lors d'un même tour de jeu.



COLLECTE:

Vous arrivez nez à nez avec le Parrain et ses hommes. Il réclame sa juste part sur vos gains accumulés dans son quartier. Faites le compte de votre argent liquide seulement et suivez les directives ci-dessous.

Si vous possédez :

de 1 000 \$ à 5 000 \$, payez 100 \$;

de 5 001 \$ à 10 000 \$, payez 500 \$;

10 001 \$ et plus, prenez une carte Collecte.

Payez la somme demandée à la banque ou rendez une carte Protection pour éviter de prendre une carte Collecte.



COURSE:

Le Parrain offre gratuitement des billets pour la prochaine course de chevaux à son hippodrome. **Prenez deux cartes Course et remettez une carte aux autres joueurs** en suivant l'ordre de jeu. Remettez les cartes restantes à leur place jusqu'à la prochaine distribution.



La course commence quand la dernière carte est distribuée. Le joueur qui est arrivé sur la case et qui a provoqué l'épuisement des cartes doit lancer 2 dés et additionner les deux chiffres obtenus... Voilà le numéro du cheval gagnant! Le propriétaire du cheval gagnant réclame le montant indiqué à la banque. Après la course, on mélange les cartes à nouveau et on reforme une pile pour la prochaine course.



ÉCHANGE:

Vous pouvez, si vous le désirez, effectuer un échange avec n'importe quel joueur. Vous pouvez échanger **une perle ou un diamant**.

Le joueur ne peut pas refuser, mais il peut mélanger ses cartes avant de vous en faire choisir une au hasard. **Sachez que vous pouvez seulement échanger des articles identiques** (diamant contre diamant ou perle contre perle). À vous de choisir!



ENCHÈRE:

Vous arrivez sur les lieux d'une vente aux enchères. Comme vous êtes le premier arrivé, on vous laisse choisir entre une perle et un diamant. **La mise de départ est de 300 \$.**

Les enchères consistent à vendre publiquement l'article choisi au joueur le plus offrant. La valeur réelle de l'article en vente ne doit jamais être dévoilée aux joueurs. Tous les joueurs peuvent l'acheter en faisant une offre verbale; ils peuvent aussi surenchérir sur un joueur rival. Dès qu'il y a une offre, il faut compter jusqu'à 5 à la vitesse des secondes. Une fois les 5 secondes écoulées, si personne n'a fait d'offre plus élevée, le joueur remporte l'enchère et met le grappin sur l'article. Il paie le montant à la banque. **Il est strictement interdit aux joueurs de faire des offres qui dépassent le montant de leurs liquidités.**



EXPERT:

Vous rencontrez un expert spécialisé dans l'évaluation des perles et des diamants. Il consent à vous acheter un ou deux articles, mais jamais deux articles identiques (deux perles ou deux diamants). La banque paie le montant indiqué pour chaque article.

Les autres joueurs doivent être témoins des prix d'évaluation.



MISSION

MISSION:

Un riche homme d'affaires vous offre la possibilité de faire de l'argent. Vous avez le choix de **prendre une carte Mission** ou **d'effectuer une mission que vous possédez déjà**.

N'oubliez pas de recruter quelques hommes avant d'effectuer une mission, et que vous comptez pour un homme. Si la carte est marquée d'une ★, dites-le à tous les joueurs et c'est immédiatement au tour du joueur suivant. Vous ne pouvez pas jouer la carte sur-le-champ. Prenez-en connaissance secrètement, vous pourrez peut-être la jouer lorsque vous arriverez de nouveau sur une case Mission.

S'il n'y a pas d'étoile sur la carte, lisez le texte à voix haute et suivez les indications inscrites.



PASSAGE:

En apercevant le Parrain et ses hommes, vous descendez rapidement dans les égouts. **Lancez 3 dés** et faites le total pour savoir ce qui vous arrive.

3 à 7: Vous retombez directement sur le Parrain et ses hommes. **Suivez les instructions de la case Collecte.**

8 à 12: Oups! Vous empruntez un chemin rempli d'aventures. **Prenez immédiatement une carte Aventure et jouez-la.**

13 à 18: Wow! Vous trouvez un passage secret! **Rendez-vous sur la case libre de votre choix et jouez-la**, à l'exception de la case Refuge. (Vous ne pouvez pas réclamer le montant du refuge, même si vous passez par là.)



PROTECTION

PROTECTION:

Vous rencontrez un cousin du Parrain. Il vous offre sa protection contre une collecte du Parrain pour la somme de 500\$. Si vous le désirez, payez le montant à la banque

et prenez une carte Protection.

Ces cartes vous protègent contre une collecte du Parrain seulement **si vous possédez des liquidités supérieures à 10000\$**. Rendez une carte Protection pour éviter de prendre une carte Collecte. (Les cartes Collecte vous dépouillent en moyenne de 2300\$.) Un joueur peut posséder plusieurs cartes Protection, il n'y a pas de maximum. Un joueur ne peut acheter qu'une seule carte à la fois.



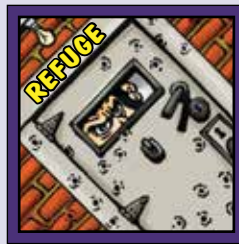
RECRUTEMENT

RECRUTEMENT:

Vous avez l'opportunité de recruter des hommes pour qu'ils travaillent au sein de votre organisation. Prenez une carte Recrutement.

Les cartes Recrutement comportent un, deux ou trois hommes. Plus vous en accumulerez durant la partie, plus vous pourrez accomplir des missions payantes. N'oubliez pas de vous compter pour un homme, car vous faites partie de l'organisation vous aussi.

Important: Vous n'avez pas à rendre vos cartes Recrutement lorsque vous exécutez une mission.



REFUGE:

Le refuge est la case de départ de tous les joueurs. Chaque fois que vous franchissez cette case, vous récoltez 100 \$ par homme à votre service. Si vous arrêtez directement sur la case Refuge, ajoutez 500 \$.

Les hommes à votre service proviennent des cartes Recrutement que vous accumulerez tout au long de la partie. Sachez que vous comptez toujours pour un homme dans votre organisation.

Notez qu'il est trop tard pour réclamer l'argent si le joueur suivant a déjà lancé le dé (dans un délai raisonnable).



VENDEUR

VENDEUR:

Vous rencontrez un vendeur itinérant qui souhaite vous vendre **un article pour 500\$**. Vous devez choisir entre une perle et un diamant. Vous ne connaissez pas la valeur réelle de l'article avant de l'acheter.

Voilà une excellente occasion de vous enrichir!



PERLE

On retrouve 24 perles de qualité variable dont les valeurs s'échelonnent de 100 \$ à 7500 \$.



DIAMANT

On retrouve 24 diamants de qualité variable dont les valeurs s'échelonnent de 100 \$ à 10000 \$.

Ne révélez jamais aux autres joueurs la valeur de vos perles et de vos diamants.



VOL

VOL:

Une dangereuse occasion s'offre à vous. **Lancez un dé** pour la connaître.

Après avoir lancé le dé, vous avez la possibilité de renoncer à commettre le vol; si tel est le cas, votre tour est alors terminé. Si vous décidez de tenter le vol, prenez la carte en fonction du résultat du dé.

1 à 4: Commerce



COMMERCE

Voler un commerce rapporte en moyenne **1600\$**. Les risques de vous faire arrêter et de prendre une carte Justice sont de **1 sur 3**.

5 et 6: Banque



BANQUE

Voler une banque rapporte en moyenne **4800\$**. Les risques de vous faire arrêter et de prendre une carte Justice sont de **1 sur 2**.

JUSTICE:



JUSTICE

Votre vol a mal tourné et vous devez prendre une carte Justice. À la suite de votre procès, vous devrez soit **payer une amende** ou **prendre une carte Dossier**.

AMENDE: La valeur moyenne des amendes est d'environ **1100\$**. Payez à la banque le montant indiqué selon le type de vol que vous avez tenté d'effectuer. Si vos liquidités sont insuffisantes, prenez une carte Dossier.

DOSSIER:



DOSSIER

À la fin de la partie, vous devez payer 2500\$ à la banque pour chaque carte Dossier en votre possession.

Attention! Un joueur qui reçoit une 3^e carte Dossier est emprisonné; il est donc éliminé de la partie. Il doit remettre son argent à la banque, et toutes ses cartes sont retirées et mises de côté pour le reste de la partie. À la suite de plusieurs éliminations, s'il reste un seul joueur dans la course, il est automatiquement déclaré gagnant.

BONNE PARTIE!



TABLE DE RÉFÉRENCE DES VALEURS

PERLE



PERLE:

100	1 000	2 800	4 200	5 500	6 800
300	1 500	3 000	4 500	6 000	7 000
500	2 000	3 700	5 000	6 200	7 200
800	2 500	4 000	5 200	6 500	7 500

DIAMANT



DIAMANT:

100	800	1 800	3 000	5 700	8 000
200	1 000	2 000	4 000	6 000	8 600
500	1 300	2 500	4 700	7 000	9 000
600	1 600	2 700	5 000	7 700	10 000

CE JEU CONTIENT

Un plateau de jeu (Le quartier), 6 pions, 3 dés, des billets de banque ainsi que 288 cartes à jouer réparties comme suit: Aventure 48, Banque 24, Collecte 24, Commerce 24, Course 12, Diamant 24, Dossier 12, Justice 24, Mission 24, Perle 24, Protection 12, Recrutement 36.

Tous droits réservés.

Martin Tremblay

©1997

©2016 Règlement révisé



www.gladius.ca

© 2016

