Blood Feud
In
New York

Sommaire

1 Initiation

A.) BUT DU JEU
B.) GAGNER LA PARTIE
C.) LE PLATEAU
D.) MISE EN PLACE
E.) LA CARTE DU JOUEUR
F.) LE PERSONNEL
G.) LA FAMILLE 1ere PARTIE
H.) LA FAMILLE 2eme PARTIE
I.) LES PIONS
J.) MARQUEURS (d'exploitation)
K.) LES VEHICULES
L.) MARQUEURS (de véhicule)
M.) LES IMMEUBLES
N.) L'ARGENT
O.) ORDRE DE PASSAGE
N.) COMMENCER LE JEU

2 Le Jeu

DEROULEMENT DU JEU
VOTRE TOUR
RAPT ET KIDNAPPING
TUER UN MOB BOSS

3 LA BATAILLE

LE DE
PASSER À L'ATTAQUE
TOUCHER L'ADVERSAIRE
ORDRE DE FRAPPE
SYSTEME D'ATTAQUE
LE "CHAMP DE BATAILLE"
LANCER PLUSIEURS DES
DEROULEMENT D'UN COMBAT
LES ISSUES DE LA BATAILLE

4 Mouvements

ENVAHIR UN TERRITOIRE
TRAVERSER UN ESPACE

5 Négociation

6 La "Prise de Manatthan"

Un scénario alternatif

7 Annexes

1 Initiation

Ce chapitre explique de façon claire et concise les points-clés nécessaires au commencement du jeu. Une fois que les joueurs auront fait un premier tour et se seront familiarisés avec les pièces du jeu, les détails concernant les règles relatives aux déplacements et aux batailles seront abordés plus en profondeur pendant la partie en utilisant les règles du jeu. C'est en apprenant les règles au fur et à mesure que les joueurs en assimileront chaque aspect.

A.) Le but du jeu

Pendant la partie, vous êtes un Mob Boss (chef mafieux) au cœur d'une puissante organisation criminelle. Vos adversaires et vous êtes actuellement basés dans l'un des cinq comtés de New York et dans le New Jersey.

À la fin du millénaire, le FBI en collaboration avec plusieurs organisations fédérales sont parvenus à débarrasser New York des familles du crime, elles s'étaient progressivement retranchées de la cité au fil des générations. Leur annexion laissa vacant le siège du pouvoir dans le monde souterrain de la ville, siège que plusieurs familles du crime cherchent aujourd'hui à occuper coûte que coûte. En tant que chef de l'une d'entre elles, vous vous battez contre les autres joueurs afin de déterminer qui règnera en maître sur le monde du crime organisé. Alors que la tension s'attise, une guerre à grande échelle éclate afin de déterminer qui sera le Mob Boss de New York.

Pour prendre le contrôle du monde souterrain de la métropole, vous devez être un brillant stratège, un planificateur prudent et un talentueux négociateur. Il vous faudra saisir les occasions propices pour lancer vos offensives afin de profiter des faiblesses de vos adversaires. Un tempérament paranoïaque pourra alors se révéler être l'un de vos plus précieux traits de caractères : Restez TOUJOURS sur vos gardes ! Quel genre de gangster êtes-vous ? Cosa Notra ? Yakuza ? La mafia russe ? Le cartel colombien ? Le syndicat du crime des cols blancs ? Animez le jeu avec le type de négociation, les commentaires et les épithètes nécessaires pour que vos adversaires comprennent qui vous êtes et apprennent à vous craindre et vous respecter.



B.) Gagner la Partie

Pour gagner la partie et devenir le Mob Boss de New York, vous devez soit:

1.) Eliminer tous les autres joueurs en tuant leurs Mob Boss;

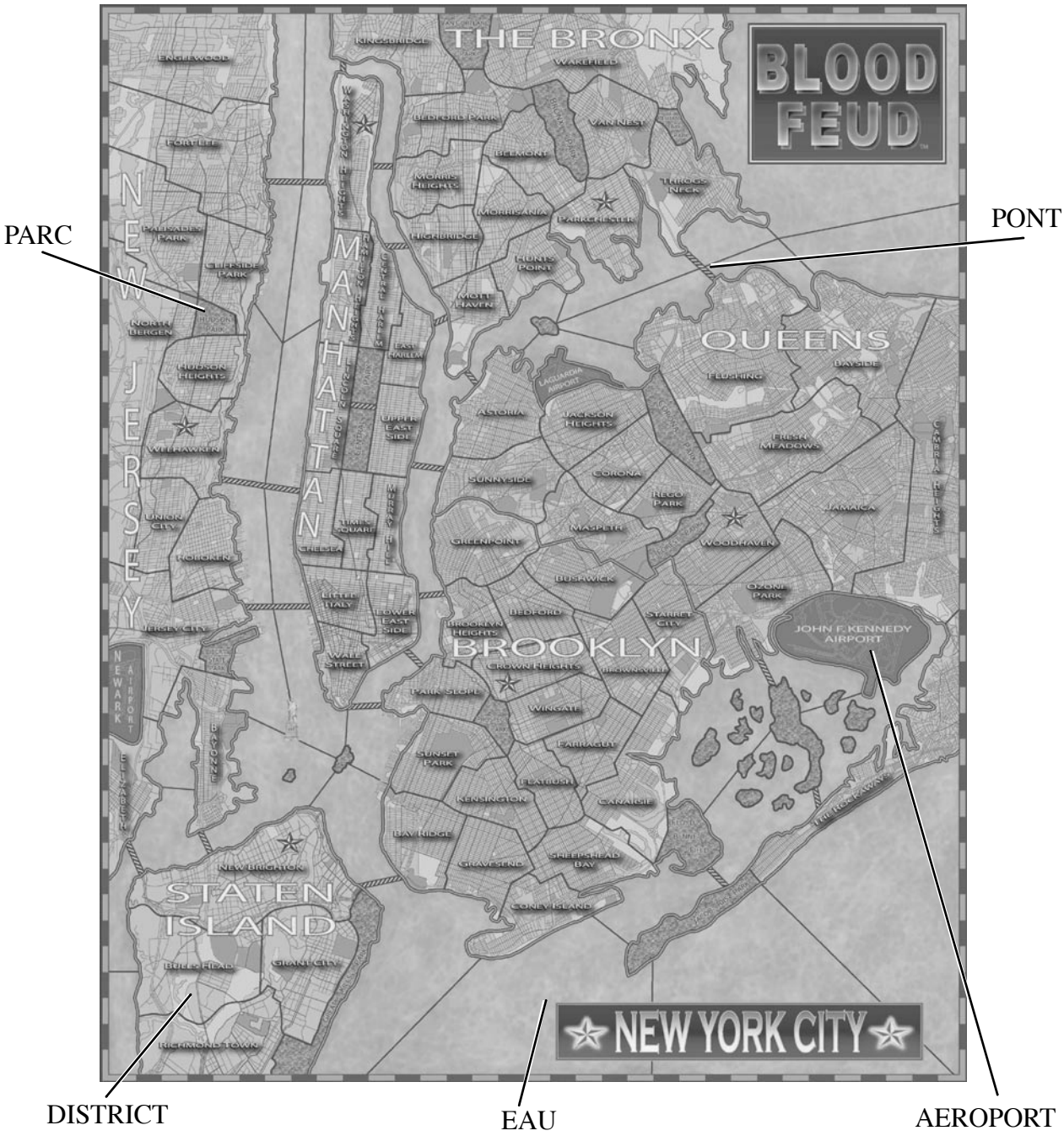
Soit

2.) Faire valoir votre incontestable domination en gagnant $6.000 ou plus à l'issue d'un tour.

C.) Le Plateau

Bienvenue à New York et au New Jersey. Le plateau du jeu représente les cinq comtés de New York (le Bronx, Brooklyn, le Queens, Staten Island, Manhattan) et le New Jersey

Ces comtés sont divisés en plusieurs quartiers appelés «districts » (quartiers de NY) que le joueur devra conquérir pendant la partie. Chaque district



envahi ou contrôlé par un joueur génère un revenu de $10 à la fin d'un tour. Les espaces du district se distinguent par leur couleur argentée et la représentation des rues. Des bordures noires séparent les espaces de jeu sur la carte.

Il existe trois types d'espaces neutres dans le jeu : les parcs sont en vert, les espaces fluviaux en bleu et les aéroports sont de couleur cuivrée. Ils ne peuvent pas être conquis. Les joueurs ne peuvent traverser les espaces fluviaux qu'en empruntant un pont ou en utilisant un bateau ou un hélicoptère.

Les ponts sont représentés sur la carte par d'épaisses lignes en diagonales argentées. Les ponts autorisent l'accès immédiat d'un district à un autre. Ils représentent également les lignes délimitant les espaces fluviaux.

Pendant la partie, aucun déplacement n'est permis à travers les coins formés par deux lignes.

D.) MISE EN PLACE

La disposition du jeu est déterminée par le nombre total de joueurs.

Pour commencer, chaque joueur doit jeter un dé à dix faces. Les joueurs sont classés en fonction du score obtenu au lancé de dé : Plus le chiffre du dé est important, plus le classement du joueur est élevé. (Les joueurs qui égalisent doivent jeter le dé chacun leur tour pour déterminer lequel d'entre eux aura le plus haut classement.) Chaque joueur peut alors choisir quel sera son point de départ et la couleur de sa famille.

Les étoiles sur le plateau du jeu indiquent les six points de départ dans chacun des comtés.



Représentation de l'étoile: repérer ce symbole sur le plateau, c'est votre point de départ.

Selon le nombre total de participants, chaque joueur choisira un des points de départ suivants :

Pour une partie à 6 joueurs : utilisez tous les points de départ.

Pour une partie à 5 joueurs : Le Bronx, Le Queens, Brooklyn, Staten Island et le New Jersey.

Pour une partie à 4 joueurs : Le Bronx, Le Queens, Staten Island et le New Jersey.

Pour une partie à 3 joueurs : Brooklyn, Le Bronx et le New Jersey.

Pour une partie à 2 joueurs : Le New Jersey et le Queens.

Chaque joueur doit maintenant choisir une couleur pour représenter sa famille et commencer la partie avec 1 Mob Boss et 5 membres dans sa famille.

Chaque famille et chaque pièce sont alors placées au point de départ choisi par le joueur. Tous les personnages du jeu, les hommes de main ainsi que les membres de la famille composent votre "personnel" . Les différentes pièces ou pions sont décrits dans les paragraphes suivants.

Les joueurs commencent la partie avec les pièces supplémentaires suivantes :

Pièces supplémentaires acquises au départ	
6 JOUEURS	2 VOYOUS
5 JOUEURS	2 VOYOUS
4 JOUEURS	2 VOYOUS, 2 GANGSTERS
3 JOUEURS	2 VOYOUS, 2 GANGSTERS, 1 LIMOUSINE
2 JOUEURS	3 VOYOUS, 3 GANGSTERS, 1 TUEUR, 1 LIMOUSINE

Pions

PERSONNAGES	MOUVEMENT	TRANSPORTS	ATTAQUE	SPÉCIFICITÉS	COÛT
BOSS	1	–	5+	Représente le joueur.***	
FAMILLE	1		5+	Eventuels générateurs de revenus.	
TUEUR À GAGE	2		4+	1 "attaque-surprise " (pas de riposte)	450
GANGSTER	2		6+		250
VOYOU	1		7+		100
VÉHICULES					
LIMOUSINE	4	5			300
HORS-BORD	5	5			150*
HELICOPTÈRE	9	3		Doit atterir sur un district conquis	550
BÂTIMENTS					
ACTIVITÉ ILLICITE	+40 REVENUS				200
COMMISSARIAT	**1.)** Stoppe le passage des pions durant un tour; **2.)** Verser un Pot-de-vin pour attaquer **3.)** DEFENSE -- + 1 difficulté pour l'attaquant; **4.)** +$100/chaque reprise de succession.				130**
PALACE DE LUXE	**1.)** +20 revenus ; **2.)** Centre de distribution supplémentaire de vos pions (Placez seulement vos achats au tour suivant) ; **3.)** Ajoute +3 de difficulté pour l'attaquant au lancé de dé.				900
ACTIONS					
POT-DE-VIN	Taxe payée afin d'attaquer un district doté d'un commissariat corrompu				50
AÉROPORT	Frais à payer afin de permettre à son hélicoptère d'atterir sur un aéroport				20

La carte du joueur contient plus d'informations qu'il n'en faut pour vous aider à construire votre organisation criminelle au cours de la partie.

E.) La Carte du Joueur

Chaque joueur doit prendre une carte. Ce tableau permet de situer sa position durant les différentes étapes du jeu grâce aux statistiques concernant les pions. La carte du Joueur est un outil précieux constament à porté de main et répondant à la plupart de vos questions. Pour des situations plus complexes, reportez-vous aux Règles du jeu .

Le tableau des revenus (sur le verso de la carte du joueur) aide les participants à calculer leurs revenus à la fin de chaque tour.

F.) Le 'Personnel'

Il existe deux types de personnages: les membres d'une famille et les employés. Leur principale différence est d'ordre filial: les employés sont **engagés** au cours de la partie, les membres d'une famille sont liés par le sang. Pour acquérir les membres d'une famille adverse, vous devez tuer un Mob Boss rival.

Tous les personnages du jeu – employés et membres d'une famille sont appelés le « personnel». Vos personnages sont dotés une force de frappe et d'une capacité de mouvement propre à leur nature. Elles sont indiquées dans le colonne du tableau «attaque». Ce nombre suivi d'un « + » indique qu'un jeté de dé dont le résultat égalise ou dépasse la force de frappe prédéterminée permet de toucher les pions du joueur opposé. Ex: si vous attaquez avec un tueur à gage de force de frappe 4+, vous devez obtenir 4 ou plus au jeté de dé (dix faces) pour marquer. À l'inverse, si vous obtenez entre 1 et 3, vous ratez ! La force de frappe est détaillée dans le chapitre «La bataille » de la règle du jeu.

G.) La 'FAMILLE' Partie I

Le BOSS



Cette pièce VOUS représente! Si votre Mob Boss est tué, vous êtes éliminé de la partie. Pendant votre tour, garder votre Mob Boss à l'abri ou hors de portée des attaques adverses. Ne risquez pas votre vie pour rien !!!

Votre Mob Boss est un personnage du jeu, il évolue librement sur le terrain (un espace par tour). Si vous n'aimez pas votre position actuelle ou sphère d'influence, déplacez votre Mob Boss vers une autre zone. Votre Mob Boss peut aussi se battre si c'est nécessaire et a une force de frappe de 5+.

À la fin de chaque tour, le Mob Boss peut acheter des véhicules ou engager des criminels. Ces achats ou nouvelles recrues doivent être placés avec votre Mob Boss (ou dans un palace luxueux si vous en avez un). Lorsque vous bougez votre Mob Boss, vous devez déjà réflechir à la disposition de vos nouvelles acquisitions à la fin du prochain tour.

Chef d'une organisation souterraine, vous dirigerez des criminels puissants, chargés de vous aider à développer votre empire. C'est donc de la taille, du choix ainsi que de la gestion des membres de votre famille que dépendent le montant de vos revenus.

IMPORTANT: N'oubliez pas d'inclure le revenu pourvu par le Mob Boss au moment de faire vos comptes.

H.) 'LA FAMILLE' PARTIE II

(LA CLÉ DU JEU)

LES MEMBRES DE LA FAMILLE



Ils sont les dirigeants de votre empire criminel. Incarnant les organes stratégiques du jeu, ils sont les clés de votre victoire. Le revenu acquis à la fin d'un tour se calcule en fonction du nombre de membres de la famille «independants».

Votre revenu à la fin de chaque tour est égal au nombre de :

Membres indépendants de la famille (MIF) x montant des biens = Revenu.

Un membre de la famille dit « indépendant » occupe un espace du district sans la présence d'un autre membre de la famille. Si deux membres d'une même famille ou plus occupent le même district, le joueur ne bénéficie que d'un facteur «x1» pour tous les membres de la famille dans cet espace. (Votre Mob Boss est un membre de la famille et est comptabilisé dans le calcul). Être plus nombreux est sécurisant, mais si les membres de votre famille sont groupés dans le même district, ils ne peuvent pas gérer votre territoire de manière efficace.

Les membres d'une famille ne peuvent être ni embauchés ni achetés. Protégez les membres de votre famille et ne les engagez dans un combat que si cela est vraiment nécessaire ! Saisissez toutes les opportunités d'assassiner ou de kidnapper les membres de familles rivales. Tuer un Boss rival vous permet de contrôler le reste de sa famille. C'est le seul moyen d'augmenter la taille de votre famille.

Les personnages font un seul déplacement par tour et ont une force de frappe de 5+. On peut les kidnapper afin de négocier une rançon plus tard.

IMPORTANT : Que chaque joueur comprenne bien l'importance des membres de la famille dans le calcul des revenus et la réussite de la partie avant de continuer ! ! ! Les quatre exemples ci-dessous illustrent le fonctionnement du jeu en vous permettant de mettre en scène les pions sur le plateau.

Exemple 1

À la fin de son tour, une joueuse a pris le contrôle de six districts et a six membres de sa famille placés dans des districts indépendants les uns des autres. La joueuse recevra $360 à la fin de son tour :

MIF (6) x montant des biens ($60) = revenu ($360).

Exemple 2

Plus tard, la même joueuse dirige toujours le même nombre de personnages et de districts. Elle décide de déplacer trois des membres de sa famille dans le même district car elle s'inquiète d'une possible attaque de la part d'un autre joueur. Elle ne peut plus alors utiliser qu'un seul facteur «x1» pour les 3 membres de sa famille réunis dans le même district. Dans cette configuration, le montant total de son revenu durant ce tour sera de $240 :

MIF (4) x montant des biens ($60) = revenu ($240).

Exemple 3

Plus tard encore, la même joueuse perd 3 membres de sa famille dans une bataille. Cependant elle contrôle 8 districts ($80 d'acquisitions), une activité illicite ($40) et un palace luxueux ($20), ce qui donne un montant total d'acquisitions de $140.

Bien que les 3 membres de sa famille agissent de façon indépendante, son revenu à la fin du tour sera de $420 :

MIF (3) x montant des biens ($140) = $420.

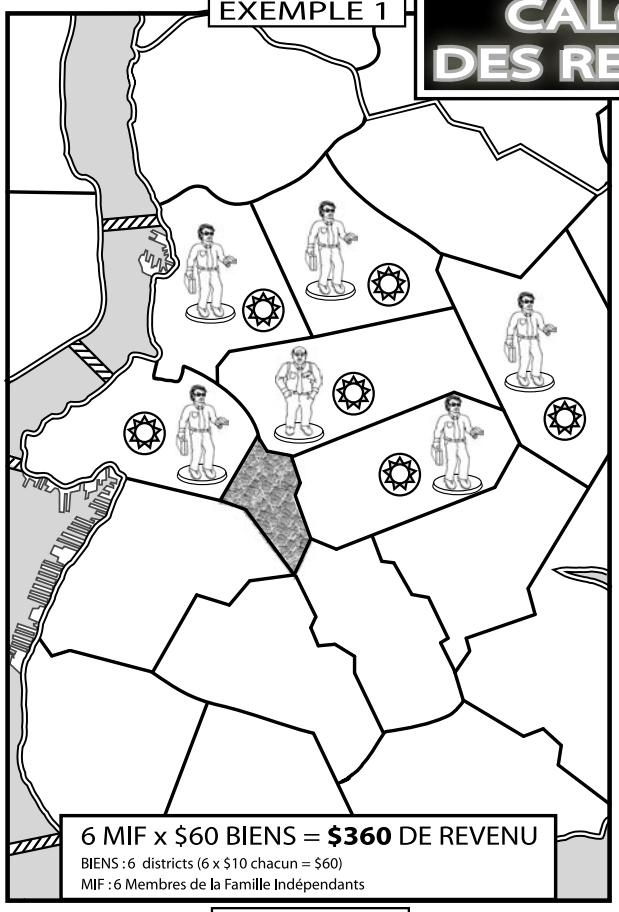
Exemple 4

Finalement, la même joueuse réussit à assassiner un Mob Boss rival à qui il restait 4 membres de sa famille. La joueuse adopte ces membres et place les personnages ainsi que son Mob Boss à la fin de son prochain tour. Au cours de la manche, elle décide de déplacer tous les membres de sa famille dans des districts indépendants les uns des autres. Elle a les mêmes acquisitions que dans l'exemple 3, mais elle a maintenant un MIF de facteur 'x8'. Son revenu à la fin du tour sera de $1120:

MIF (8) x montant des biens ($140) = $1120.

CALCUL DES REVENUS

EXEMPLE 1

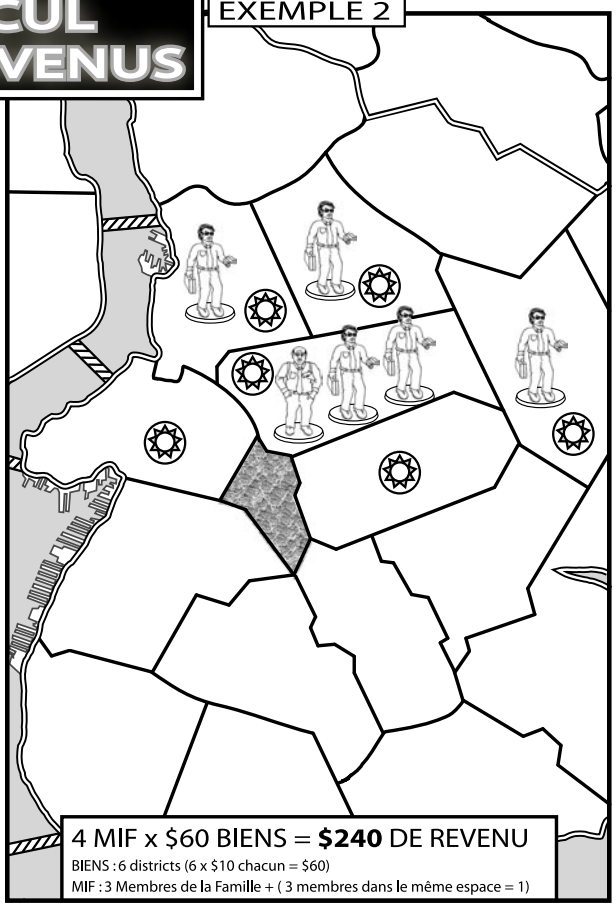


6 MIF x $60 BIENS = **$360** DE REVENU

BIENS : 6 districts (6 x $10 chacun = $60)

MIF : 6 Membres de la Famille Indépendants

EXEMPLE 2

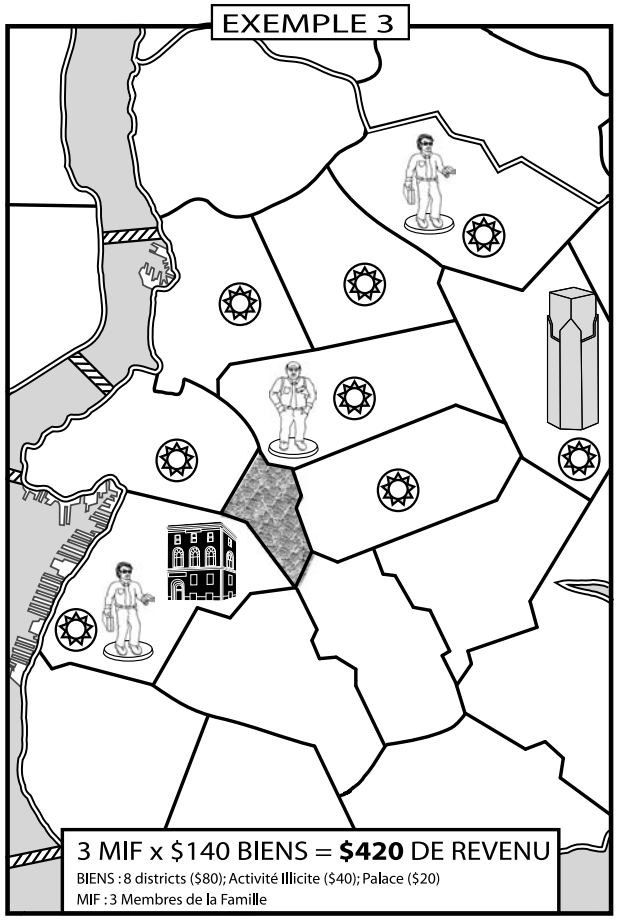


4 MIF x $60 BIENS = **$240** DE REVENU

BIENS : 6 districts (6 x $10 chacun = $60)

MIF : 3 Membres de la Famille + (3 membres dans le même espace = 1)

EXEMPLE 3

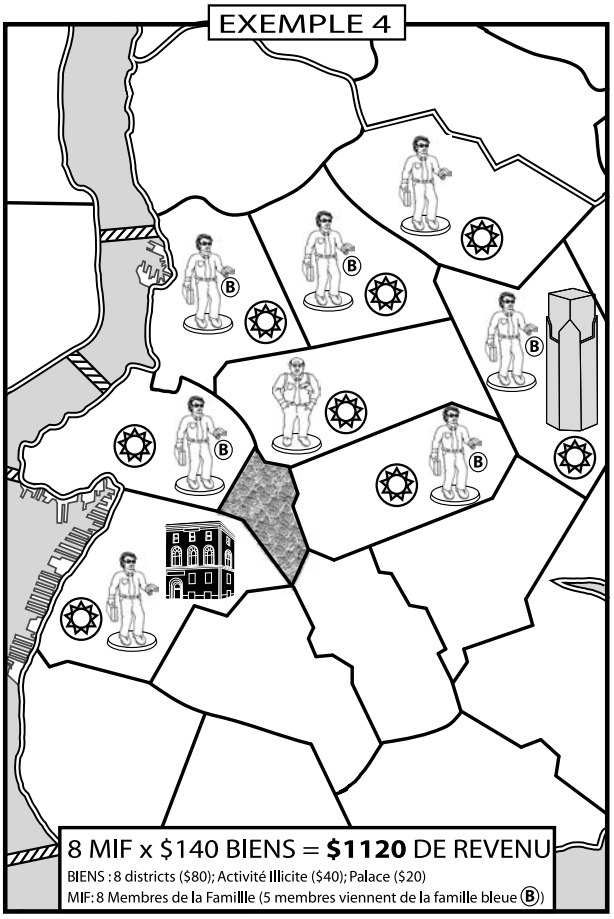


3 MIF x $140 BIENS = **$420** DE REVENU

BIENS : 8 districts ($80); Activité Illicite ($40); Palace ($20)

MIF : 3 Membres de la Famille

EXEMPLE 4



8 MIF x $140 BIENS = **$1120** DE REVENU

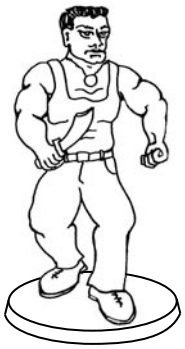
BIENS : 8 districts ($80); Activité Illicite ($40); Palace ($20)

MIF: 8 Membres de la Famille (5 membres viennent de la famille bleue Ⓑ)

I.) Les Employés

À la fin de chaque tour, vous pouvez embaucher divers types de criminel pour gonfler les rangs de votre organisation. Ces hommes de main vous apportent la force nécessaire et les moyens de contrôler votre empire. Ils protégent la famille et attaquent vos adversaires. Sachez que vous pouvez les remplacer.

VOYOUS



Les voyous apportent la force nécessaire pour intimider vos adversaires ainsi que la résistance pour contrecarrer la plupart des attaques. Bêtes et méchants, ils ne peuvent traverser qu'un espace par tour et ont une force de frappe de 7+. Assez bon marché, on les embauche pour $100.

GANGSTERS



Plus sophistiqués que les voyous, ces hommes armés sont des gangsters expérimentés. Ils peuvent traverser 2 espaces par tour et ont une force de frappe de 6+. Ces acolytes demanderont $250 avant de signer avec vous.

TUEURS À GAGES



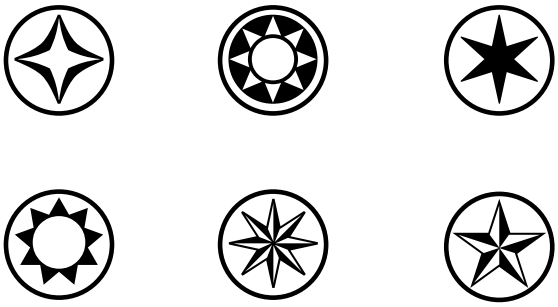
Chaque organisation a besoin de « talents » et un tueur à gage vous permettra d'orchestrer des meurtres avec brio. Les tueurs à gages peuvent traverser jusqu'à 2 espaces par tour et ont une force de frappe de 4+. Leur plus grand avantage est l'effet de surprise : Chaque tueur à gage est autorisé à lancer 1 seule attaque-surprise au cours du premier mouvement de la phase d'attaque. Tout personnage touché par une «attaque-surprise» est tué sur le coup et rétiré du jeu sans bénéficier d'une riposte. (Les tueurs à gages du joueur défenseur n'ont pas le droit de lancer d'«attaque-surprise».) Le talent n'est jamais gratuit et les tueurs à gages vous coûteront $450 quand vous les engagerez.

J.) Marqueurs d'Exploitation

Vos criminels doivent entrer à l'intérieur d'un district pour le conquérir. Si le personnage d'un autre joueur occupe le district, vous devez le vaincre lors d'une bataille. Les districts pourvus d'un commissariat corrompu ne peuvent pas être acquis sans que le joueur paie une taxe de $100 qui se rajoutera au dernier montant auquel le district avait été acheté la dernière fois.

Après avoir pris le contrôle d'un district, utilisez vos marqueurs d'exploitation pour signifier qu'il vous appartient. Ainsi toutes les pièces du jeu situées dans le district sont votre propriété. Inutile de laisser de pions dans le district pour qu'il reste sous votre contrôle. Il continuera d'être un facteur de revenu pour vous sauf si un autre joueur s'en empare.

Vous ne pouvez pas contrôler ou exploiter les parcs, les aéroports ou les espaces fluviaux. Seuls les districts urbains sont pris en compte dans vos revenus.



Votre marqueur d'exploitation désigne la couleur de votre famille.
Utilisez les marquers de couleur d'une famille éliminée si vous avez besoin de plus de 45 marqueurs.

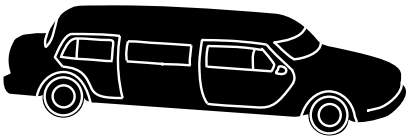
K.) Les Véhicules

Les véhicules ont des chauffeurs, le joueur peut les déplacer sans personnel à l'intérieur. Les véhicules permettent à votre personnel de traverser de grandes distances à travers la ville. Un véhicule peut alternativement être utilisé soit pour prendre quelqu'un en passant, soit pour le déposer quelque part. Les véhicules ne participent pas aux batailles. Un véhicule peut être volé s'il est laissé sans protection dans l'un de vos districts (ou tout autre espace du jeu). Il sera alors acquis par le personnel d'un autre joueur qui rentrera dedans sans se battre. Exception : Les hélicoptères ne peuvent pas être volés dans un aéroport mais ils peuvent être gagnés lors d'une bataille sur un aéroport.

Utiliser un véhicule coûte au personnel une unité de déplacement. Un employé possédant deux unités de déplacement (le gangster et le tueur à gage) utilisera une unité pour prendre un véhicule et la seconde pour se déplacer dans l'un des espaces adjacents à celui du véhicule.

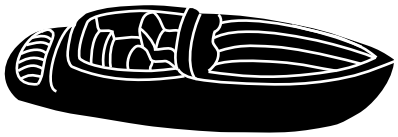
Les véhicules ne remportent pas de districts. Le personnel ne gagne pas les districts dans lesquels il ne fait que passer, il doit obligatoirement être déposé dans celui-ci pour l'acquérir.

Vous trouverez plus d'information sur les déplacements des véhicules dans le chapitre 4.



LIMOUSINES

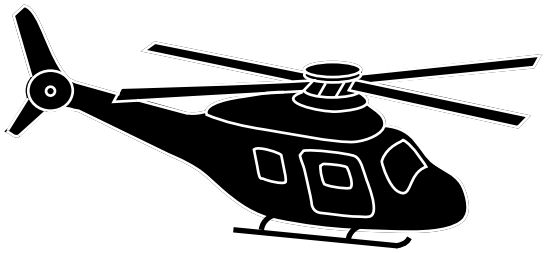
Posséder une armada de limousines est un moyen très classe d'inspirer la peur dans le cœur de vos adversaires. Les limousines transportent jusqu'à 5 personnages par tour. Elles peuvent traverser 4 espaces par tour mais uniquement des districts urbains. Elles vous coûteront chacune $300.



HORS-BORD

Les hors-bord circulent sur les voies fluviales, ils permettent les attaques-surprises et traversent jusqu'à 5 espaces par tour uniquement sur l'eau. Amarrer et déposer un personnel coûte une unité de déplacement à chaque fois que le bateau touche le rivage. On compte une unité de déplacement quand le bateau quitte la rive pour aller vers la mer. Les hors-bord peuvent se déplacer après avoir déposé un personnel s'ils leur restent des unités. Ils peuvent aussi être laissés flottant sur l'eau avec un personnel à bord. Pour montrer que votre hors-bord est amarré, placez le sur un espace de terre ferme avec la pointe tournée vers l'eau. Si votre hors-bord flotte sur l'eau, placez dessous un marqueur de véhicule. Les hors-bord flottants ne sont vulnérables qu'aux attaques de la part d'hélicoptères ou d'autres hors-bord. Souvenez-vous qu'un membre d'une famille placé sur un hors-bord flottant ne peut pas être comptabilisé dans le calcul de vos revenus.

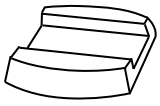
Afin de poursuivre un hors-bord, le Mob boss (ou le palace de luxe) doit être placé dans le district au bord de l'eau. Quand le district a plusieurs espaces fluviaux qui le délimitent, le joueur doit choisir une des rives (espace fluvial) où le hors-bord sera amarré. Les hors-bord vous coûteront $150 et transportent jusqu'à 5 personnes par tour.



HELICOPTERES

Les hélicoptères transporteront votre personnel sur de longues distances à travers la ville. Utilisés avec un ou plusieurs tueurs à gages, ils deviennent des armes stratégiques. Les hélicoptères ont un inconvénient : ils doivent se poser. Ils ne peuvent atterrir que dans un district contrôlé par son joueur. Sinon, les hélicoptères peuvent se poser dans un aéroport mais le joueur devra alors payer une taxe de $20 à son arrivée.

Les pilotes ne pourront pas faire d'attaque suicide. Le joueur doit présenter un plan de vol réalisable avant qu'une attaque en hélicoptère soit possible. Si un hélicoptère n'a pas un nombre d'unités de déplacement suffisant pour atterrir en toute sécurité dans un district sous contrôle ou un aéroport après l'attaque envisagée, cette dernière ne sera pas possible. Les hélicoptères peuvent voler au-dessus de n'importe quel espace du jeu et ne peuvent être bloqués que par un autre hélicoptère. Ils vous coûteront $600 et transportent jusqu'à 3 personnes par tour.



L.) Marqueurs de véhicule

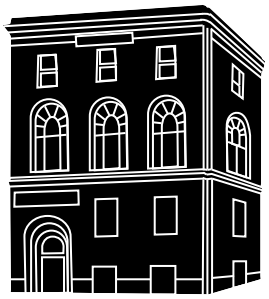
Quand vos pions se trouvent dans un espace de jeu neutre comme les espaces fluviaux, les parcs ou les aéroports, utilisez un marqueur de véhicule coloré pour montrer que ces jetons vous appartiennent. Utilisez également les marqueurs de véhicule colorés quand vos véhicules ou personnages se trouvent dans un district dont le commissariat est corrompu ou encore sous le contrôle d'un autre joueur.

M.) Les Batiments

Votre empire du crime se développe grâce à l'acquisition de biens immobiliers nécessaires pour consolider votre pouvoir et accroître vos revenus. Certains vous apportent une plus grande protection contre vos adversaires. À la fin de chaque tour, vous pourrez décider d'acheter un bâtiment qui pourra être placé dans n'importe lequel des districts se trouvant sous votre contrôle. Vous n'êtes pas obligé de placer vos bâtiments avec votre Mob Boss.

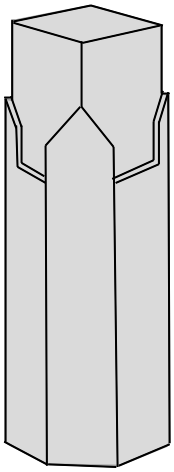
Les bâtiments se situent uniquement dans les districts. Ils ne doivent contenir qu'un type de bâtiment. Vous pouvez décider de démolir un bâtiment existant en faveur d'une nouvelle structure sans coût supplémentaire.

ACTIVITE ILLICITE



Le racket, le jeu, les trafics, la drogue, le blanchiment d'argent, l'extorsion de fonds… A vous de choisir vos activités criminelles. Chaque activité placée dans l'un de vos districts augmentera le montant de vos acquis de $40 à chaque tour. Vous devrez alors investir $200 pour monter et exploiter une de ces nouvelles activités.

PALAIS DE LUXE

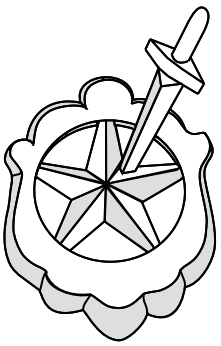


L'emblème de votre domination sera le palace de luxe. Ce quartier général vous permet de rassembler personnel et véhicules nouvellement embauchés dans son enceinte et non plus uniquement auprès de votre Mob Boss. Vous disposez alors de 2 centres de distribution. Cependant, vous ne pourrez pas placer vos pièces dans le palace durant le tour pendant lequel vous l'avez fait construire. Vous devrez attendre le prochain tour.

Le palace protège tout le personnel sur le district. Votre attaquant devra ajouter +3 au résultat du lancé de dé à atteindre pour vous toucher. Ex : avec un gangster, on gagne une attaque lorsque le résultat du lancé de dé est supérieur ou égal à 6. Avec un palace, il faudra un résultat supérieur ou égal à 9 pour pouvoir remporter l'attaque.

Chacun de vos palaces vous rapporte un revenu de $20 supplémentaires à chaque tour. Un palace vous coûtera alors $900.

COMMISSARIATS CORROMPUS



Corrompre un commissariat de police vous coûtera $130, mais cet investissement est lucratif. Les commissariats corrompus offrent une protection pour tout votre personnel sur un district. Votre attaquant devra rajouter +1 au résultat du lancé de dé à atteindre pour vous toucher lors d'une bataille. Il devra également payer un pot-de-vin de $50 à la banque avant de lancer l'attaque. (L'argent est replacé en libre circulation. Il n'est pas donné au joueur qui contrôle l'administration).

Grand avantage : les commissariats corrompus arrêtent tout véhicule et personnel ennemis (à l'exception des hélicoptères) sur leur district lors d'un tour. Ex : la limousine d'un adversaire qui traverserait normalement le district est bloquée et forcée de s'arrêter là avant de continuer lors du prochain tour. Bien sûr, votre personnel circule librement sur le district.

Enfin, la taxe des commissariats corrompus augmente chaque fois que le district change de main. Si cette somme n'est pas payée, le district et le commissariat corrompus restent sous le contrôle de votre adversaire et vous devrez placer un marqueur auprès de vos véhicules ou personnages pour désigner vos biens. Chaque fois que le commissariat corrompu change de main, la taxe augmente de $100 par rapport à la dernière enchère. Les commissariats placés dans des districts stratégiques, peuvent devenir très coûteux. Notez simplement le montant de la dernière transaction sur un bout de papier et placez-le sous l'administration corrompue après un changement d'acquéreur. (Prix de base : $230).

N.) L'Argent

Elisez un trésorier chargé de gérer l'argent, le personnel, les véhicules et l'immobilier en circulation. Il distribue aux joueurs leurs achats et l'argent qui leur reviennent à la fin de chaque tour. Le jeu contient délibérément un nombre limité de pièces. Lorsque toutes les pièces d'une même sorte ont été achetées et sont en circulation dans le jeu, vous ne pourrez plus acheter ce type de pièce. Si des personnels, véhicules ou bâtiments sont détruits ou retirés de la partie, ils se retrouvent alors en circulation générale et vous pourrez à nouveau les acheter.

O.) Ordre de Passage

Chaque joueur entame un tour quand il ou elle entreprend une série d'actions telles que conquérir un district, acheter des véhicules, engager des hommes ou attaquer un adversaire.

Lorsque tous les joueurs ont fait un tour, on réalise un « round ». Un autre commence et ainsi de suite.

L'ordre de passage à l'intérieur de chaque round va toujours dans le sens des aiguilles d'une montre en fonction des poins de départ des joueurs. Ces points de départ peuvent facilement être repérés : ils forment un schéma à peu près circulaire sur le plateau. L'ordre est le suivant :

1) MANHATTAN
2) BRONX
3) QUEENS
4) BROOKLYN
5) STATEN ISLAND
6) NEW JERSEY

Cet ordre doit être rigoureusement suivi. Ex : dans une partie de 3 joueurs, chaque round suivra cet ordre : 1/ Le Bronx, 2/ Brooklyn, 3/ New jersey.

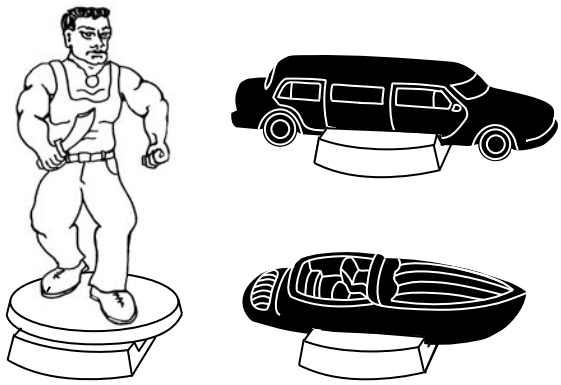
Pendant la partie, les joueurs s'identifient généralement à leur point de départ. Ex : un joueur commençant à Brooklyn peut être nommé « la famille de Brooklyn » et sera fiér de détenir le comté mais il n'en tire pas plus de bénéfice.

Le but du jeu est de conquérir toute la ville de New York ; vous aurez même intérêt à faire quitter votre Mob Boss de son quartier d'origine pour le diriger vers un lieu plus stratégique. Rappelez-vous bien que pour gagner, vous devrez vous adapter à l'environnement créé par les autres joueurs. Les étoiles sur le plateau représentent uniquement les points de départ des joueurs.Ils ne désignent pas les quartiers généraux et n'autorisent pas le placement des achats.

IMPORTANT : Les joueurs doivent s'asseoir autour de la table à coté de leur point de départ. Cela aidera chacun à avoir une meilleure perspective de ce qui se passe sur ses districts et à suivre l'ordre de passage en respectant l'ordre des places assises. Ceci est un bon moyen d'éviter qu'un joueur passe son tour.

P.) Commencer le Jeu

Maintenant … Que les joueurs se préparent ! Utilisez la page « C'EST PARTI ! » pour vous aider à garder en mémoire la disposition du jeu et ses mouvements. Une fois que vous commencez à jouer, vous devriez rarement avoir recours aux règles du jeu.



Marqueurs de Véhicule

Lorsque vous jouez, n'oubliez pas d'utiliser les marqueurs servant à désigner les pions et les districts sous votre contrôle. Faites de même avec les marqueurs de véhicule lorsque vos pions sont sur des espaces neutres.

2 Le Jeu



Votre Tour

Débutez votre tour en suivant les 4 étapes suivantes:

1) LA BATAILLE
2) LE DEPLACEMENT
3) LE CALCUL DES REVENUS
4) LES ACHATS

Votre tour se termine une fois vos achats effectués et vos pions placés sur le plateau. Toute action ou achat est interdit jusqu'à ce que votre prochain tour ne commence. Les seules qui vous sont permises en dehors de votre tour concernent votre défense lors d'une bataille et la négociation avec d'autres joueurs.

Etape I - ATTAQUE

(Menez une attaque contre l'adversaire.)

Déplacer vos pièces afin de lancer une attaque contre vos opposants. Les pions doivent avoir suffisamment d'unités de déplacement autorisées pour atteindre les districts où se trouvent leurs cibles. Vous pourrez faire autant d'attaques que vous le désirez au sein d'un même tour cependant un pion ne pourra être utilisé qu'une seule fois par tour dans une bataille. Le personnel et les véhicules engagés dans un combat sont immobilisés jusqu'au prochain round. (Excepté les hélicoptères qui doivent suivre leur plan de vol). Quand vous gagnez une bataille et que votre personnel vivant déménage dans un district nouvellement acquis, n'oubliez pas de placer vos marqueurs d'exploitation !

Si vous perdez une bataille ou que tout votre personnel est tué dans un "bain de sang", le district reste entre les mains de votre adversaire.

Ne placez pas de marqueur d'exploitation dans un espace neutre tel qu'un parc, un aéroport ou un espace fluvial. Vos pièces peuvent occuper ces espaces mais vous ne pouvez pas en prendre le contrôle.

Remarque: Effectuer des déplacements ordinaires pendant la phase d'attaque "est permis" mais déconseillé.

Etape 2 - LES MOUVEMENTS
(Changez votre positionnement.)

Vous désirez maintenant déplacer les personnages ou les véhicules qui n'ont pas participé à la bataille lors de l'étape 1 vers un lieu plus favorable. Prenez le contrôle d'autant de districts non occupés que vous pouvez afin d'augmenter vos acquis. Si vos adversaires ont laissé certains de leurs districts sans protection, votre personnel peut rentrer dedans, prendre leur contrôle, récupérer n'importe quels bâtiments et voler les véhicules à l'intérieur. N'importe lequel de vos personnages peut être utilisé pour remporter des districts. Dès l'instant où vous prenez le contrôle d'un district, il vous rapporte de l'argent. N'oubliez pas de placer vos marqueurs d'exploitation sur tous les districts nouvellement acquis !

Vos pions peuvent occuper des espaces neutres mais vous n'en gagnez pas le contrôle et ne pouvez placer vos marqueurs d'exploitation à l'intérieur. Si un autre joueur occupe un espace neutre, vous ne pourrez y rentrer, sauf si vous l'attaquez. De la même manière, vous ne pourrez pas pénétrer un district occupé par les pions d'un adversaire, sauf si vous l'attaquez ou si vous y êtes « invités » (voir p. 29).

Rappel: Un commissariat corrompu dans un district vous impose de payer une taxe avant d'attaquer.

Etape 3 - LE REVENU
(Ramassez vos gains.)

Lorsque vos pions sont disposés sur le plateau, il est alors temps de calculer vos gains:

1) Additionnez tous les districts qui portent un de vos marqueurs d'exploitation. Chacun de ces districts vous rapporte un revenu de $10.

2) Faites ensuite l'addition des revenus provenant du patrimoine immobilier sur vos districts. Ajouter ces derniers aux revenus de vos districts précédemment calculés.

3) Maintenant comptez le nombre de membres indépendants de votre famille présents dans les districts que vous exploitez. Souvenez-vous que votre Mob Boss est considéré comme un membre de la famille.

4) Enfin utilisez le tableau des revenus sur le dos de votre « Carte du Joueur » pour déterminer votre revenu à la fin du tour. Sur le bord du tableau, dans la colonne «Biens», localisez votre position. Puis dans la colonne «Membres Indépendants de la Famille (MIF)», reportez-vous au nombre correspondant. À l'intersection des deux données, vous trouverez votre revenu exact.

Si vous avez plus d'acquis ou de MIF que ne le prévoit le tableau des revenus sur votre carte du joueur, reportez vous sur le GRAND TABLEAU DES REVENUS à la fin de cette règle du jeu.

Vous pouvez facilement calculer votre revenu en utilisant le tableau au dos de votre carte du joueur. Néanmoins, si vous préférez, vous pouvez appliquer la formule suivante :

Montant total des biens x MIF = Revenus.

Etape 4 - LES ACHATS
(Édifier votre organisation.)

Avec les revenus que vous venez d'acquérir, vous pouvez maintenant faire des achats. Dites au trésorier combien vous avez gagné à l'issue de votre tour. Ensuite, utilisez votre table d'action sur votre carte du joueur pour décider quels éléments ou personnel vous désireriez acheter. Lorsque vous recevez vos achats de la part du trésorier, vous devez placer vos véhicules et personnels dans le même district que votre Mob Boss ou avec un palace si vous en avez un. Vous pouvez positionner les bâtiments que vous achetez dans n'importe quel district que vous contrôlez. Un seul type de bâtiment peut être placé dans un même district. S'il existe déjà un bâtiment sur le district dans lequel vous voulez placer un nouveau bâtiment, vous devez d'abord le rétirer.

Une fois vos achats terminés, c'est au tour du joueur suivant.

Rapt et Kidnapping

Pendant la partie, commettez le plus possible de rapts et d'assassinats des membres de familles ennemies. Vous affaiblissez sérieusement l'ennemi tout en ayant un outil de négociation important. Après une victoire contre les membres d'une famille ennemie, vous avez la possibilité de les capturer. Pour se faire, vous devez les garder sur le coté du plateau près de votre Carte du Joueur. Vous pourrez décider d'échanger vos prises contre des membres de votre famille kidnappés par la famille adverse. Ou encore, réclamer une rançon en échange. Vous avez toujours le choix de tuer votre prisonnier en décidant de le retirer définitivement de la partie. (Remettez-le dans la boîte du jeu).

ADOPTER DE NOUVEAUX MEMBRES

Vous pouvez également faire prisonnier les membres d'une famille dans l'espoir de les intégrer plus tard. Si vous tuez le Mob Boss d'un autre joueur, vous prenez le contrôle de tous les membres de sa famille encore vivants. Ceci inclut les membres de la famille qui ont été fait prisonniers. Si ce sont vos propres pions, vous aurez le droit de les placer directement auprès de votre Mob Boss. Cependant vous devrez encore négocier la libération des membres de cette même famille, retenus prisonniers par les autres joueurs.

Ex : Vous avez déjà kidnappé 2 membres de la famille jaune lorsque vous tuez le Mob boss jaune. Au moment de l'assassinat, le Mob boss jaune avait le contrôle de 2 membres de sa famille sur la table. Vous avez maintenant le droit d'utiliser les 2 personnages kidnappés et les 2 encore actifs au moment du meurtre. Vous placerez alors les 4 membres de la famille jaune avec votre Mob Boss à la fin de votre tour.

EDIFIER VOTRE FAMILLE

Le seul moyen de faire grandir votre famille est de tuer un Mob Boss rival et de prendre le pouvoir sur les membres de sa famille. Vous aurez immédiatement le droit de recruter les membres de sa famille sans avoir à payer pour cela.

Ex : si vous jouez avec la famille rouge et que vous tuez les Mob Boss bleu et vert, vous utiliserez les pièces des familles rouges, bleues et vertes. Votre famille reste pour autant la famille rouge. Cependant toutes les nouvelles recrues passées sous votre commandement se soumettent à vos ordres grâce à la réputation que vous venez d'acquérir en vainquant la famille bleue et verte.

Si vous tuez un Mob Boss qui a déjà intégré une autre famille dans son organisation, vous prendrez le contrôle de la famille qu'il a intégré également. Ex: la famille bleue a absorbé la famille verte, lorsque vous assassinez le Mob Boss Bleu, vous prenez le contrôle des membres encore vivants de la famille bleue et verte.

CAPTURER DES PRISONNIERS

Si vous assassinez un Mob Boss et faites l'acquisition des prisonniers qui sont membres d'une famille appartenant à un autre joueur, vous ne pourrez pas les utiliser tant que vous n'aurez pas tué le Mob Boss qui correspond à leur couleur et à qui ils appartiennent encore.

Tuer un Mob Boss

Recherchez toutes les opportunités d'assassiner un des Mob Boss rivaux. Tuer un autre Mob Boss est essentiel pour gagner la partie. Les Mob Boss ne peuvent être capturés ou kidnappés. Ils ne peuvent qu'être assassinés.

Quand vous assassinez le Mob Boss d'un autre joueur, ce joueur est éliminé de la partie. Votre réputation grandira en fonction et vous aurez le privilège de contrôler les membres de la famille que le Mob boss défunt aura laissé derrière lui. En termes simples, si vous tuez un Mob Boss vous prenez la direction de sa famille.

Quand vous assassinerez le Mob Boss d'un autre joueur, vous devrez entreprendre les actions suivantes :

1.) Le joueur doit vous donner tout l'argent qu'il possède. (Il peut ne plus en avoir s'il a constamment dépensé).

2.) Le joueur doit vous donner tous les membres des familles qu'il a kidnappés, y compris les vôtres. Les membres de votre famille peuvent être remis dans le jeu avec votre Mob Boss à la fin de votre tour. Les autres personnages kidnappés deviendront vos prisonniers. Une fois que le Mob Boss d'un joueur est engagé dans une bataille, il est trop tard pour que ce joueur puisse décider de tuer ses prisonniers !

3.) Retirez du jeu tous les personnages et véhicules du joueur assassiné. Ils seront remis en circulation générale et mis à disposition pour des achats ou des embauches. (Ne retirez aucun véhicule qui auraient été acquis durant la bataille lors de l'assassinat du Mob Boss. Ces véhicules gagnés vous appartiennent). Gardez de côté les membres de la famille du joueur. Vous en prendrez la direction à la fin de votre tour.

4.) Retirez tous les commissariats corrompus contrôlés par le joueur assassiné.

5.) Retirez du jeu tous les marqueurs d'exploitation du joueur assassiné. Tous ses districts redeviennent des territoires neutres et sont susceptibles d'être envahis. Vous et vos adversaires devez maintenant rapidement en prendre le contrôle. (Ceci inclut les « districts développés » qui contiennent un palace ou une activité illicite). Cependant, vous pouvez toujours exploiter n'importe lequel des districts que vous gagnez pendant ce tour. Ne placez vos marqueurs d'exploitation que dans les districts que vous avez gagnés.

6.) Terminez votre tour en exécutant les batailles et déplacements qu'il vous ait encore permis de faire. Pendant l'étape du calcul de revenus, assurez-vous de bien additionner tous les biens procurés par les nouveaux districts et bâtiments que vous avez gagnés.

7.) Pendant l'étape des achats, vous placerez le personnel engagé et les éléments achetés comme à votre habitude. Vous n'aurez pas le droit de les placer dans un palace que vous venez de gagner durant ce tour. Vous devrez attendre le prochain tour pour placer vos achats dans votre palace.

8.) Lorsque votre tour s'achève, placez les survivants de la famille du joueur assassiné au même endroit que votre Mob Boss. Ceci inclut à la fois les personnages devenus vos prisonniers et ceux que le Mob Boss défunt contrôlait (ainsi que ceux que vous avez kidnappés durant l'assassinat). Quand le tour suivant commencera, les membres de la famille du défunt passent sous votre commandement. Vous pourrez les utiliser en conséquence.

9.) Si d'autres joueurs ont kidnappé certains des membres de la famille du Mob Boss assassiné, ces personnages resteront kidnappés. Ils seront considérés comme étant les membres de votre famille mais vous devrez négocier les termes de leur libération pour pouvoir les utiliser.

3 BATAILLE



Passer à l'attaque

Il n'y a pas de havre de paix dans la ville. Vous pouvez attaquer un adversaire dans n'importe quel type d'espace du jeu. Pour attaquer un adversaire, vous devez avoir suffisamment d'unités de déplacement afin que chacun de vos personnages offensifs puisse parvenir à cet espace.

Lorsque vous décidez de faire bouger vos forces pour attaquer un adversaire dans un autre district, vous devez choisir les pions qui seront utilisés pour l'attaque. Vous pouvez décider de laisser certains pions dans n'importe quel groupe, à l'arrière et en dehors de l'action.

Vous pouvez organiser une attaque contre les forces de votre adversaire en utilisant des forces combinées depuis différents espaces du jeu. Vous pouvez attaquer avec toutes ces forces en même temps ou par vagues successives. Lors d'une attaque combinée, vos forces se battent en un seul groupe. Par vagues successives, vous attendrez de voir si vous gagnez une bataille avant d'envoyer des forces supplémentaires.

Le Dé

Le dé à 10 faces détermine le résultat final des combats avec armes à feu durant la partie. Le nombre «0» sur le dé indique le nombre «10». Cela signifie qu'en jetant le dé, vous pouvez obtenir n'importe quel nombre de 1 à 10.

Toucher l'adversaire

Lorsqu'ils sont utilisés dans une bataille, chaque membre de votre personnel est autorisé à attaquer. Les véhicules en revanche ne peuvent pas se battre.

Tous les personnages dans le jeu sont dotés d'une force de frappe (détaillée dans la colonne « attaque » de la Table d'action). Ce nombre est suivi d'un «+» signifiant que n'importe quel jeté de dé égal ou supérieur à la force de frappe indiquée porte un coup aux forces du joueur ennemi. Ex : si vous attaquez avec un tueur à gage d'une force d'attaque de 4+, vous devrez obtenir 4 ou + lorsque vous jetterez le dé pour tirer sur votre adversaire. Si vous obtenez un nombre entre 4 et 10, vous le touchez ! Si vous obtenez un nombre entre 1 et 3, vous le manquez.

Quand vous touchez, vous blessez un des personnels de votre ennemi. Ni vous, ni votre opposant ne choisit quelle personne sera touchée: vous devez suivre la section ci-dessous : « Ordre dans lequel les personnages sont blessés ».

Lorsqu'une personne est touchée, elle est considérée comme « blessée » et le joueur adverse doit mettre son pion de côté pour montrer qu'il est « tombé ». Tous les personnages blessés dans la partie ont droit à une dernière riposte avant de mourir. (Sauf dans le cas d'une «Attaque Surprise».) Vous devez attendre votre tour pour tirer. Après cette dernière attaque, tous les personnages blessés meurent et sont retirés de la bataille.

Les palaces et les commissariats corrompus auront une influence sur le score exigé lors du lancé de dé s'ils sont présents dans un district avec les forces de défense. Par exemple, un palace renforce la défense en ajoutant +3 au score de dé nécessaire pour marquer. Par conséquent, le tueur à gage d'un attaquant qui marquerait normalement avec un 4 ou + aura besoin d'un 7 ou + pour marquer si un palace est présent.

Ordre de frappe

L'ordre dans lequel le personnel est blessé est :
DU MOINS IMPORTANT AU PLUS IMPORTANT.

Le voyou (le moins important)
Le gangster
Le tueur à gage
Les membres de la famille
Le Mob Boss (le plus important)

Ex: si vous avez une force de 3 voyous, 2 gangsters, un membre de votre famille et votre Mob boss, vos voyous seront blessés avant que ne le soient vos gangsters. Votre membre de la famille ne peut être blessé qu'une fois que tous vos gangsters ont été touchés. Votre Mob Boss ne peut être touché qu'une fois que tous les membres de votre famille ont été atteints.

IMPORTANT : Cet ordre doit être suivi scrupuleusement durant la partie.

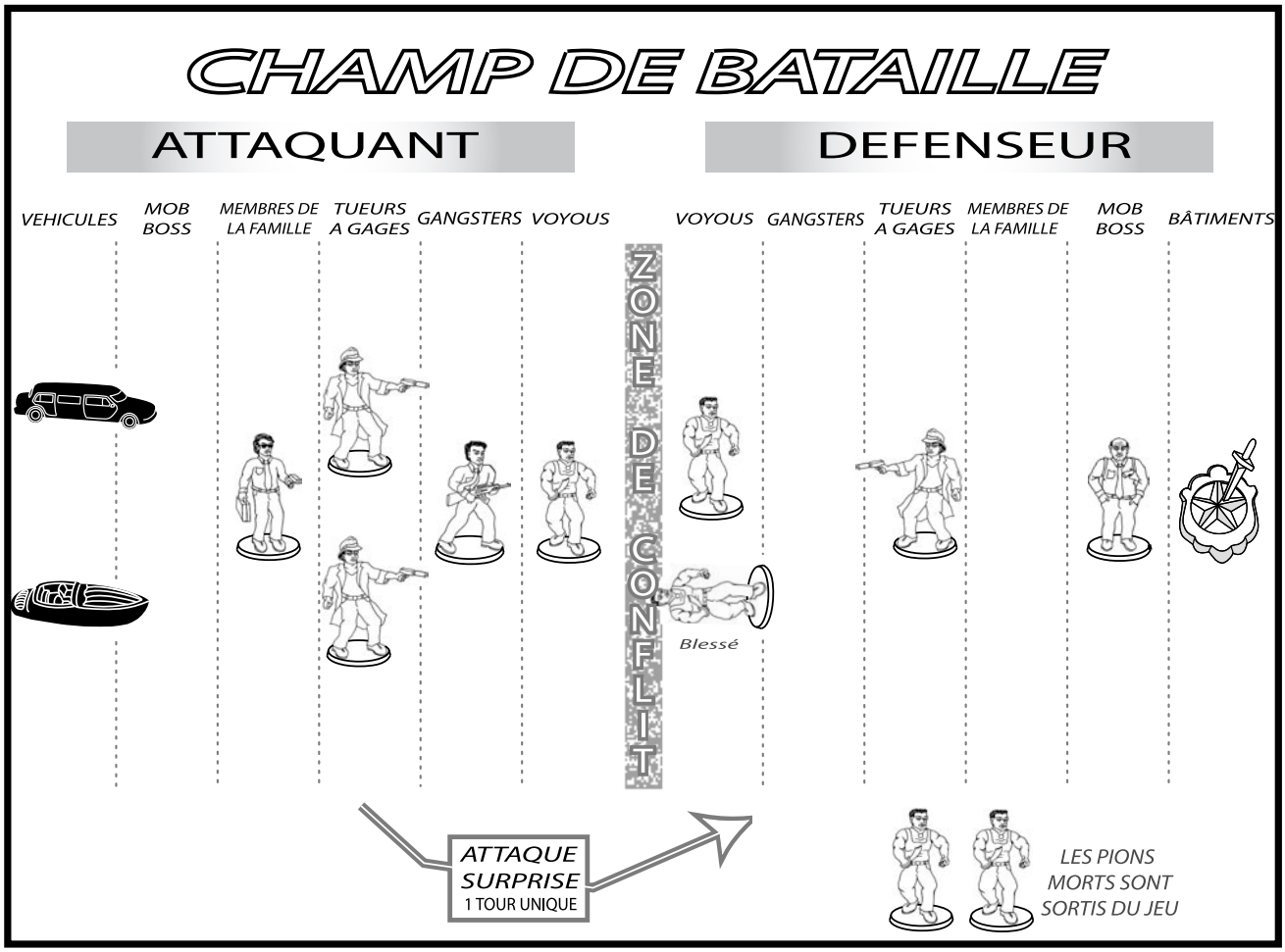
Système d'attaque

Pendant une bataille, jetez le dé pour chacun de vos personnages. Les blessés ont droit à une dernière riposte pendant votre tour dans la bataille.(Ensuite, ils mouront et seront retirés du jeu.)

Utiliser le même ordre : « du moins important au plus important » quand vous jetez le dé pendant une attaque. On rompt cet ordre exceptionnellement une fois pendant le premier tour d'une attaque quand les tueurs à gage de l'attaquant font feu au début de la bataille. Lors des rounds suivants, les tueurs à gage de l'attaquant feront feu selon l'ordre imposé.

Une fois que tous les pions adverses sont bléssés, vous n'avez plus besoin de jeter le dé. Le personnel blessé de votre opposant sera encore autorisé à riposter une dernière fois avant de mourir. S'ils blessent tous les personnages qu'il vous reste, la bataille se terminera dans un « bain de sang ».

NOTE : On peut modifier l'ordre d'attaque si des joueurs expérimentés veulent déterminer quels pions vont attaquer en première. Auparavant tous les joueurs doivent se mettre d'accord afin que cette option soit valable pour tous pendant la partie. Dans ce cas, un joueur doit être très clair sur le pion qu'il choisit avant de lancer le dé afin d'éviter toute confusion et d'avoir à lancer le dé une nouvelle fois.



Le Champ de Bataille

Disposez les pièces participantes comme ci-dessus. Ceci vous aidera vous et vos adversaires à éviter toute confusion pendant la bataille. Retirez tout le personnel et les véhicules de l'attaquant et placez les en colonne par ordre de force de frappe. Puis retirez tout le personnel du défenseur (ainsi que ses bâtiments si l'un d'entre eux procure un bonus de défense) et placez les en colonnes face à l'adversaire. Si le défenseur a des véhicules (ou une activité illicite), laissez-les dans le district.

Quand une personne est blessée pendant la bataille, couchez le personnage sur son flan pour montrer qu'il a été blessé. Enfin, après que le personnage blessé aura riposté une dernière fois, assurez-vous de le retirer du jeu pour bien montrer qu'il est mort.

Les véhicules de l'attaquant devront être placés derrière les personnages pour montrer qu'ils seront détruits dans la bataille si l'attaquant perd. Si le défenseur a un bâtiment, il est doit être placé derrière ses forces défensives pour montrer que ce bâtiment procure un bonus de défense pendant la bataille.

Lancer Plusieurs Dés

Lorsque vous avez plus d'un personnage d'un même type dans vos troupes, vous pouvez lancer plusieurs dés en même temps, quelque que soit le nombre de personnages d'une même catégorie, blessé ou non. Ex : si vous attaquez ou que vous vous défendez avec 5 gangsters, tous vos hommes de main doivent obtenir un score de 6 ou mieux pour marquer, donc vous pouvez jeter 5 dés en même temps. Si 2 des gangsters sont blessés, vous pouvez quand même jeter les 5 dés en même temps car tous les gangsters ont la même force d'attaque. Cette technique rendra alors vos parties plus dynamiques.

NOTE : utiliser la configuration du champ de bataille avec de nouveaux joueurs est essentielle pour leur faire comprendre comment fonctionnent les batailles. Souvent, les joueurs expérimentés ne l'utilisent pas. Au lieu de cela et quand c'est nécessaire, ils désignent au préalable le pion avant de jeter le dé. Les batailles peuvent être résolues rapidement et facilement sans avoir à retirer de pièces du plateau une fois que les joueurs ont bien compris les règles.

Déroulement d'un Combat

Ordre des attaquants: du moins au plus important
Distribution des coups: du moins au plus important

1.) Les tueurs à gages du joueur attaquant lance une "attaque-surprise".

Seule une attaque-surprise est autorisée en debut de bataille. Le joueur défenseur retire les pions tués sans pouvoir riposter. Les tueurs à gages de l'attaquant ne peuvent plus tirer jusqu'au tour suivant. Il faut atteindre l'étape 6 pour « Recommencez » à utiliser les tueurs à gages à l'étape 2. (Les Tueurs à gages du Joueur défenseur n'auront aucune «attaque-surprise» pendant la bataille.)

2.) Le joueur attaquant jette les dés pour "marquer":

a.) Les «tombés» (blessés) du joueur attaquant ripostent.*
b.) Les forces non touchées attaquent.
c.) Les blessés du joueur attaquant **meurent**.
*(Il n'y aura pas de pions attaquants blessés au 1er tour.)

3.) Les pions touchés du joueur défenseur "tombent".
(Allongez-les pour montrer qu'ils sont blessés.)

4.) Le joueur défenseur jette les dés pour "marquer":

a.) Les «tombés» (blessés) du joueur défenseur ripostent.
b.) Les forces non touchées attaquent.
c.) Les blessés du joueur défenseur **meurent**.

5.) Les pions blessés de l'attaquant "tombent".
(Allongez-les pour montrer qu'ils sont blessés.)

6.) Recommencez à partir de l'étape 2.) jusqu'à l'issue de la bataille.

EXEMPLE #1 (un bain de sang dans un district avec une administration corrompue).

Un joueur attaquant dirige 2 gangsters pour attaquer 1 voyou et 1 gangster d'un joueur adverse dans un district possédant une administration corrompue. Le joueur attaquant doit de ce fait payer un pot-de-vin de $50 au banquier pour que l'attaque puisse être lancée.

Maintenant, le joueur peut attaquer. En principe, le joueur attaquant doit faire un score de 6+ pour marquer avec son gangster. Cependant, l'administration corrompue oblige l'attaquant à ajouter +1 au score minimum requis au lancé de dé. Donc son gangster a besoin d'un score de 7 ou plus pour marquer.

L'attaquant jette 2 dés puisque les deux pièces ont la même force de frappe. L'attaquant obtient un «7» et un «6». Le premier gangster touche sa cible tandis que le second manque son tir.

Le défenseur place sa pièce la moins importante : le voyou posé sur le flanc pour montrer qu'il a été blessé. C'est maintenant à son tour d'attaquer : son voyou est autorisé à riposter une dernière fois. Il lance le dé et obtient un «9», il blesse alors l'un des gangster de l'attaquant. (L'attaquant place son gangster sur le flanc pour montrer qu'il est blessé). Le voyou du défenseur succombe maintenant à ses blessures et est retiré du plateau. Le défenseur attaque maintenant avec son gangster et obtient un score de «8». (L'attaquant place son autre gangster sur le flanc pour montrer qu'il est blessé).

Les deux gangsters de l'attaquant vont mourir suite à leurs blessures mais ils ont le droit de riposter une dernière fois. L'attaquant lance le dé et obtient un «7», blessant ainsi le gangster restant du défenseur. Dès lors, il n'est plus nécessaire de lancer le dé puisque tout le monde est blessé et va mourir. Une fois que tous les personnages dans les deux camps ont été blessés, la bataille s'achève dans un « bain de sang ». Les deux joueurs retirent leurs pions du jeu et le district reste entre les mains du défenseur.

EXAMPLE #2 (avec un tueur à gage et un membre de la famille).

Une joueuse attaquante a 2 tueurs à gages et un voyou. Elle a décidé d'attaquer un district où le joueur défenseur a 4 voyous et un membre de sa famille. Premièrement, chacun de ses tueurs à gage est autorisé à faire une « attaque surprise ». Elle lance les dés et obtient «4» et «7», marquant ainsi 2 fois. Le défenseur doit alors retirer 2 voyous du jeu (ces pièces ne sont pas autorisées à riposter parce qu'elles ont été tuées dans une attaque surprise). Finalement, l'attaquante lance le dé pour son voyou. Elle obtient «3» et par conséquent perd.

Le défenseur a maintenant 2 voyous et un membre de sa famille. Il lance les dés et obtient «4» et «5» pour ses voyous. Il obtient ensuite «2» pour le membre de sa famille. Il perd pour les 3 !

L'attaquante lance une première offensive avec son voyou et marque avec un «7». Son tueur à gage ne fait qu'une seule attaque surprise pendant le premier round de la bataille. Maintenant, ils attaquent selon le déroulement d'action établi par le règlement.

Elle obtient «9» et «5», marquant ainsi deux fois. Toutes les pièces du défenseur sont blessées et placées sur leur flanc.

Le défenseur est autorisé à faire riposter chacun de ses personnages blessés une dernière fois avant qu'ils ne meurent. (aucun d'entre eux n'a été blessé lors d'une attaque surprise). Le défenseur obtient «7» et «9» pour ses voyous, touchant ainsi le voyou et le tueur à gage de l'attaquante. Le membre de sa famille manque son coup avec un «2». Les personnages du défenseur meurent et sont retirés du jeu.

L'attaquante a un voyou blessé et un tueur à gage mourant. (Il n'y a plus de force opposée contre qui effectuer une dernière riposte.) Son deuxième tueur à gage prend possession du district. La joueuse place alors l'un de ses marqueurs d'exploitation sur cet espace du jeu.

L'attaquante décide d'administrer des soins de premiers secours au membre de la famille adverse afin qu'elle puisse le kidnapper pour obtenir une rançon.

Les issues de la bataille

Il existe trois résultats possibles suite à une bataille:

L'ATTAQUANT GAGNE

Après avoir vaincu des forces adverses dans une bataille, les membres de la famille adverse sont capturés. C'est à vous de décider si vous voulez les kidnapper ou simplement les éliminer. Placez tous les membres de vos familles adverses à l'extérieur sur le côté du plateau à coté de votre carte du joueur.

Chaque pièce que vous avez utilisée dans une attaque doit être placée dans le district où les forces de défense ont été vaincues (à l'exception des hélicoptères). Ce district sera considéré comme acquis et vous pourrez placer un de vos marqueurs d'exploitation pour montrer qu'il vous appartient. EXCEPTION : s'il existe un commissariat corrompu dans le district, vous devez payer le pot-de-vin avant de pouvoir prendre le contrôle du district. Si vous ne le payez pas, le district et le commissariat resteront exploités par le joueur adverse. Dans un tel cas, assurez-vous de placer un marqueur de véhicule à côté de vos forces pour montrer qu'elles vous appartiennent. Cela est primordial car le district appartient toujours à vos adversaires. Dans ce cas, un attaquant n'aura pas à payer de pot-de-vin pour lancer une offensive, pas plus que vous ne pourrez bénéficier du bonus de défense procuré par le commissariat.

Si vous gagnez une bataille, vous récupérez et prenez le contrôle de tous les véhicules placés dans le district du défenseur.

LE DEFENSEUR GAGNE

Les véhicules de l'attaquant sont détruits. Les membres de la famille de l'attaquant peuvent être kidnappés.

Si vous gagnez en défendant votre territoire, vos forces resteront sur le district dans lequel elles ont été attaquées.

Après avoir vaincu les forces d'un attaquant lors d'une bataille, chaque membre de la famille opposée est capturé. C'est à vous de décider si vous voulez les kidnapper ou si vous préférez les éliminer. Placez chaque membre kidnappé à l'extérieur du plateau à côté de votre carte à jouer

LES BAINS DE SANG

Les « bains de sang » sont très courants dans ce jeu. Un bain de sang se produit quand tous les personnages des deux camps (attaquants et défenseurs) sont blessés dans la bataille. Le résultat final est que chacune des personnes impliquées dans la bataille finit par mourir. Aucun membre ne pourra être kidnappé par l'autre famille. Les véhicules de l'attaquant sont considérés comme étant détruits.

Le district, les bâtiments et les véhicules du défenseur restent en sa possession.

Si un Mob Boss est tué lors d'un bain de sang, l'assassinat est quand même considéré comme un succès et donne droit aux mêmes récompenses.

REMARQUE: Les membres de la famille sont les seuls personnages à pouvoir être kidnappés.

Afin de pouvoir kidnapper les membres de familles adverses, il faut au préalable les avoir vaincus au combat, blessés et placés hors du jeu durant une attaque. Si vous remportez le combat, vous pouvez alors décider de les éliminer ou de les kidnapper.

4 DÉPLACEMENTS



Les pions n'ont pas le droit d'être déplacés entre les angles formés par deux lignes d'intersection.

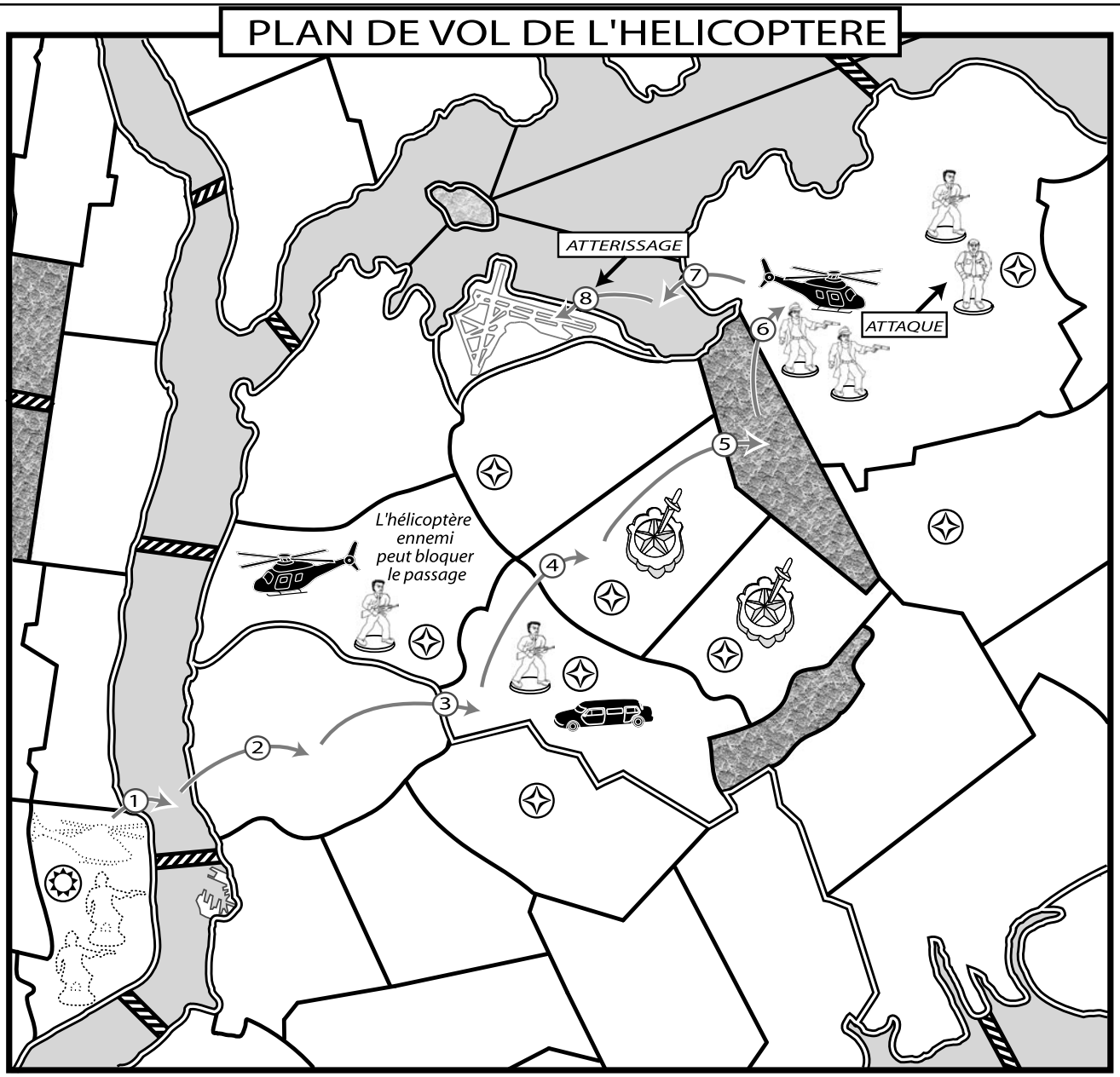
Coins du tableau de bord
La liste complète des coins du tableau de jeu sont précisées dans l'annexe II afin de résoudre tout litige

Les ponts vous permettent un accès immédiat d'un territoire à un autre, exactement comme si les espaces du jeu étaient adjacents.

Au fil des tours, chacun de vos pions peut être bougé dans la limite de ses possibilités et en fonction des unités de déplacement qui lui sont attribuées.

Les pions utilisés dans une bataille doivent être déplacés dans le district où les forces défensives ont été battues. Une fois utilisés, ils n'auront pas le droit d'être déplacés à nouveau avant le prochain tour, à l'exception des hélicoptères qui doivent suivre leur plan de vol.

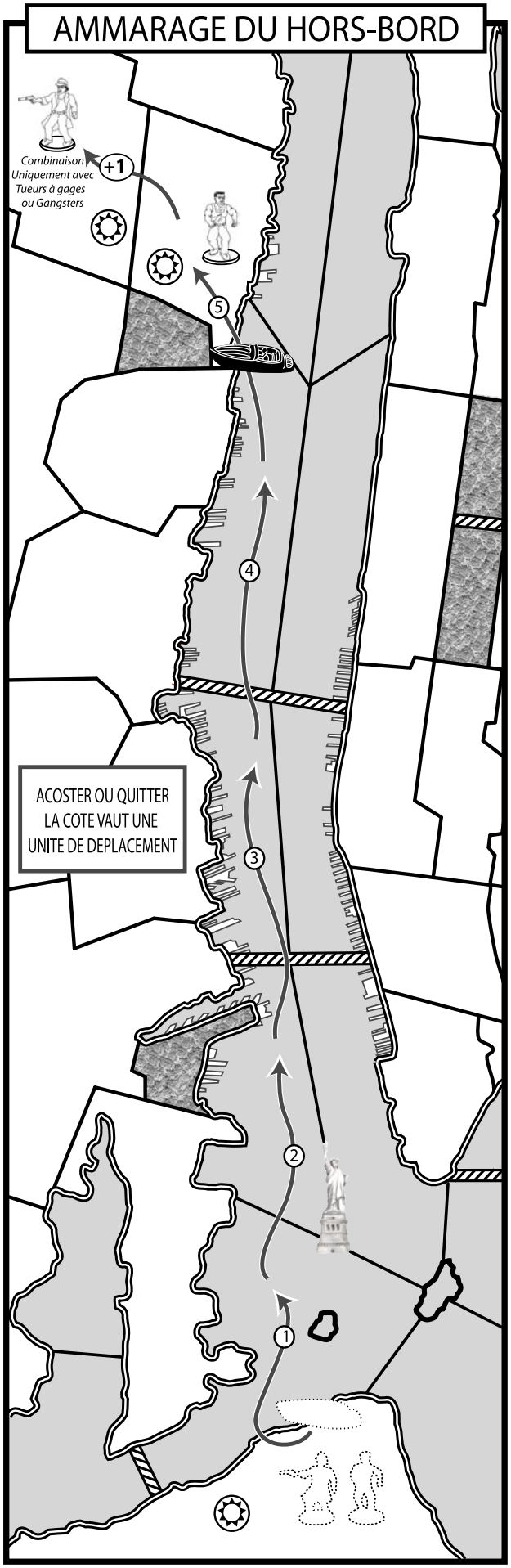
Quand vos pions se trouvent dans l'un de vos districts, les marqueurs d'exploitation montreront qu'ils vous appartiennent. Lorsque vos pions se trouvent dans un espace qui ne vous appartient pas (parcs, aéroports, espaces fluviaux, districts adverses), vous devez placer à côté un marqueur de véhicule pour montrer qu'ils vous appartiennent. Les véhicules ont un chauffeur et peuvent être bougés sans aucun personnage à bord.

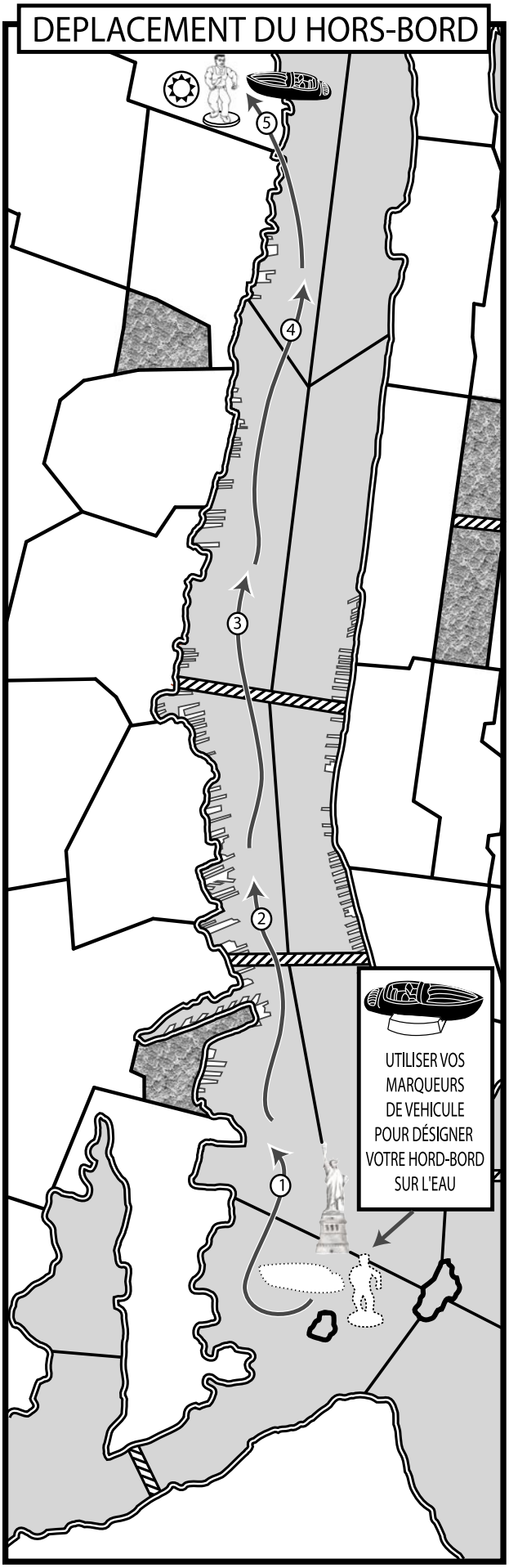


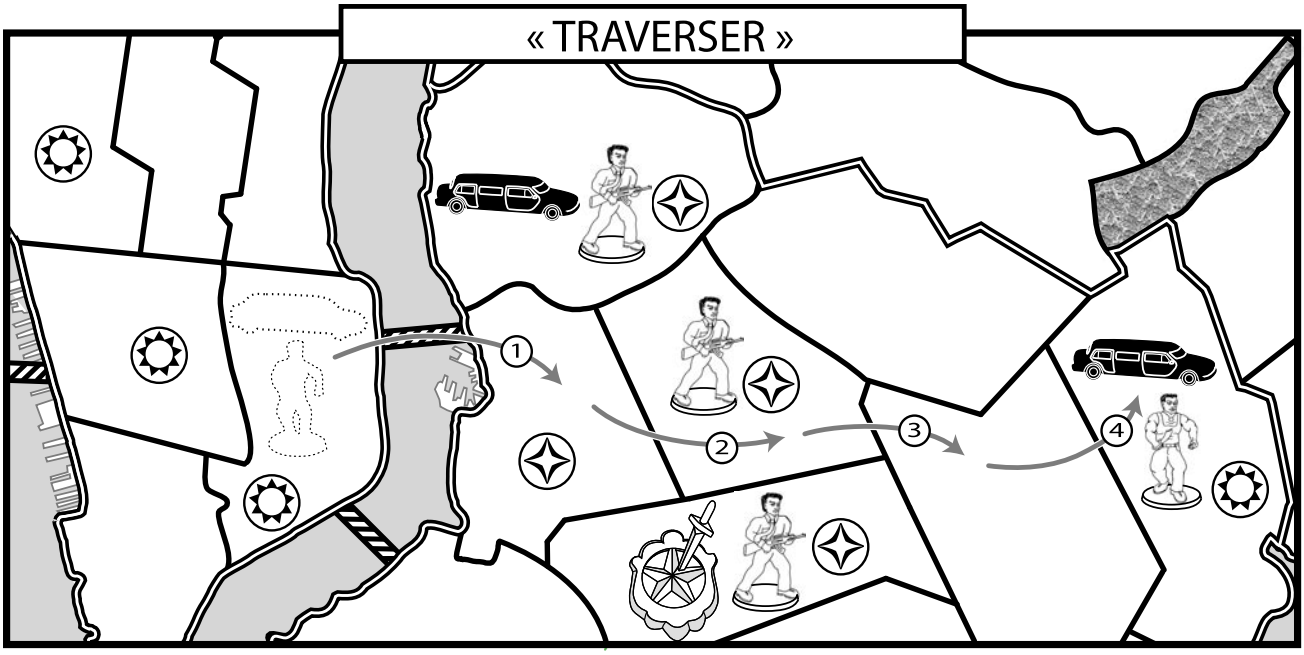
Utiliser un véhicule coûte une unité de mouvement au personnage qui monte dedans. Un personnage peut voyager dans un véhicule autant que le nombre de ses unités de déplacement le lui autorise. Ex : une limousine coûte une unité de déplacement pour traverser 4 espaces. Un personnage avec deux unités de déplacement comme un gangster ou un tueur à gage bénéficie d'un déplacement supplémentaire soit avant, soit après l'utilisation d'un véhicule. Ex: en empruntant une limousine, un tueur à gage ou un gangster pourra se déplacer jusqu'à 5 espaces de jeu par tour.

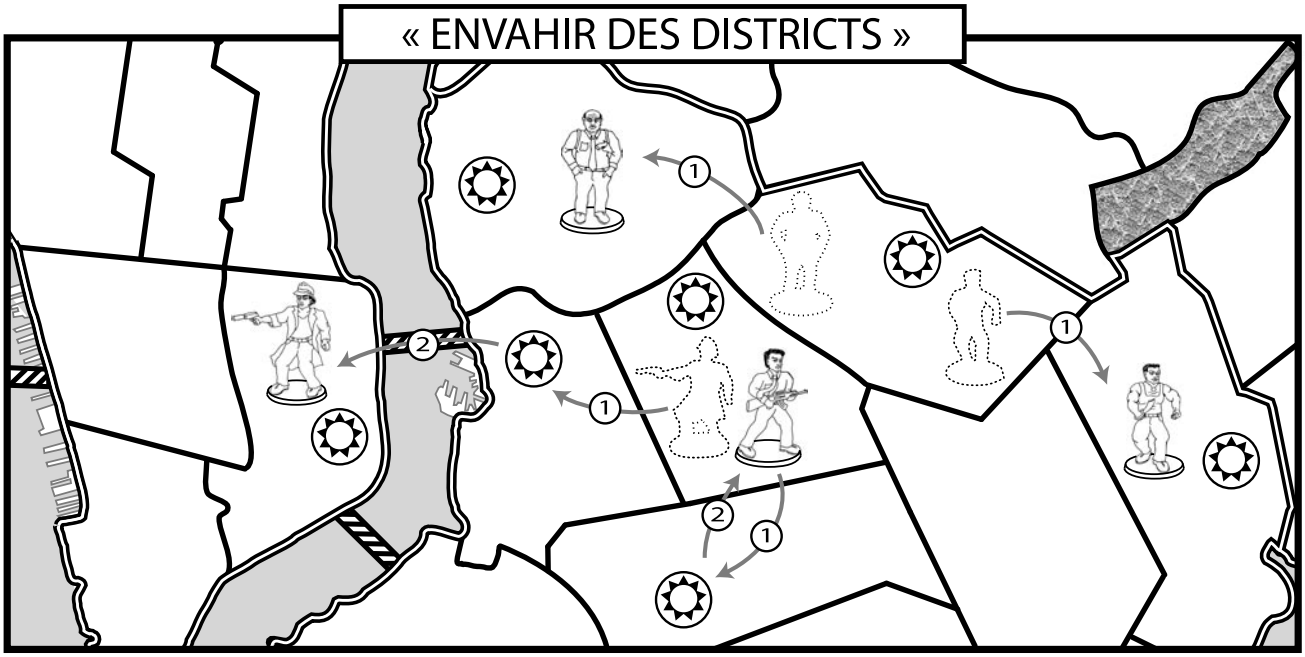
On résumera les déplacements des hélicoptères en deux points : 1/ Afin d'atterrir dans un district, vos personnages au sol doivent avoir libéré une aire d'atterrissage. 2/ Les hélicoptères doivent suivre leur plan de vol.

Les hélicoptères ne font pas d'attaque suicide : Si vous ne présentez pas un plan de vol avec un point d'atterrissage valide indiquant sa destination finale, le mouvement est impossible. Les hélicoptères ne peuvent atterrir que dans un aéroport ou dans un district que vous contrôlez. Ils ne peuvent atterrir en territoire neutre ou ennemi, pas plus que dans les parcs ou sur l'eau. Un hélicoptère peut être utilisé pour attaquer un adversaire ou pour passer - prendre/déposer - un personnel sur sa route vers une destination finale. Quand vous utilisez un hélicoptère pendant une bataille contre un district ennemi, votre hélicoptère doit quand même suivre son plan de vol. Cependant vous aurez à décider si votre personnel à bord descendra dans ce district ou continuera le vol jusqu'à sa destination finale. Si personne ne descend dans le district, celui-ci reste entre les mains du défenseur.


AMMARAGE DU HORS-BORD
Combinaison Uniquement avec Tueurs à gages ou Gangsters
+1
5
4
3
2
1
ACOSTER OU QUITTER LA COTE VAUT UNE UNITE DE DEPLACEMENT


DEPLACEMENT DU HORS-BORD
5
4
3
2
1
UTILISER VOS MARQUEURS DE VEHICULE POUR DÉSIGNER VOTRE HORD-BORD SUR L'EAU

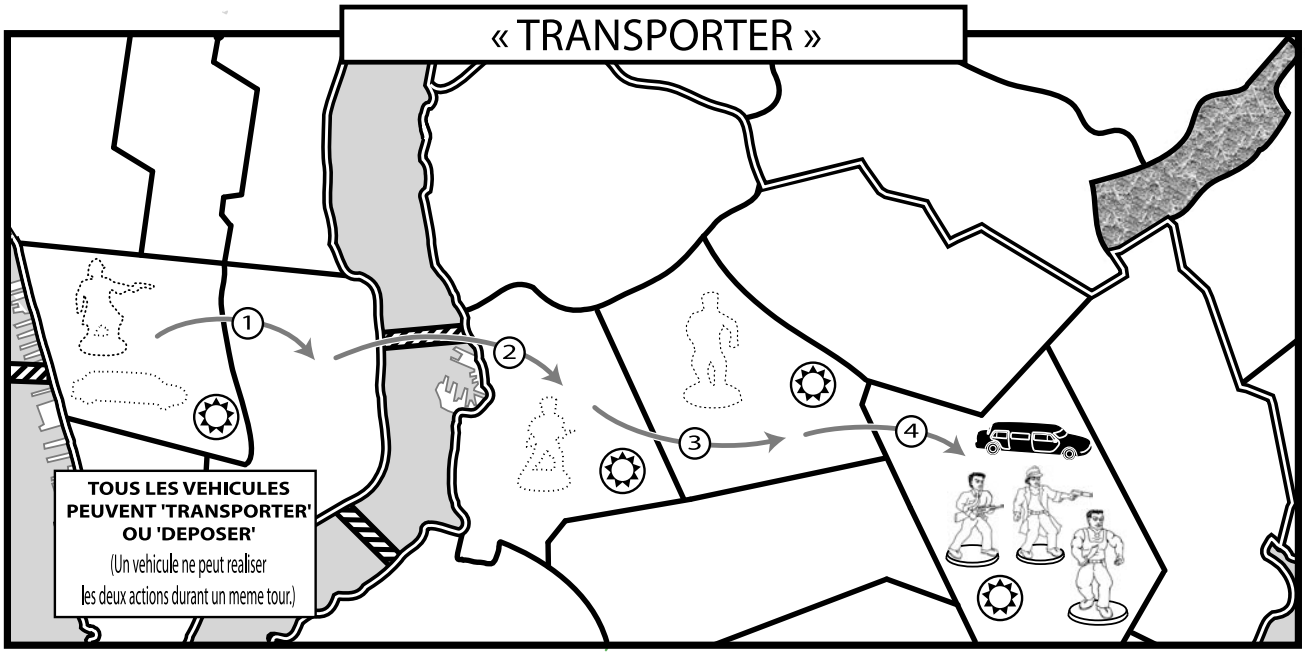


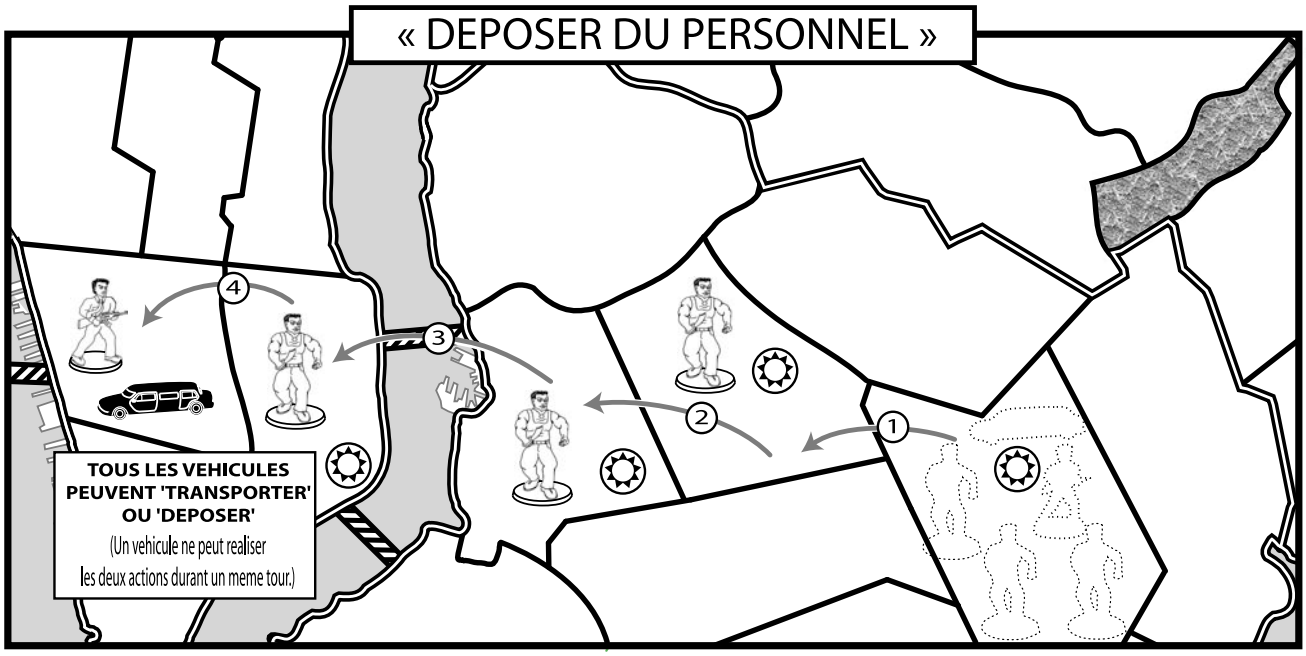


ENVAHIR UN TERRITOIRE

Tous les personnages doivent traverser les espaces du plateau. Ils acquièrent les districts dans lesquels ils pénètrent. Les tueurs à gages et les gangsters peuvent gagner jusqu'à 2 districts par tour. Ils peuvent également conquérir un district en pénétrant dedans puis en ressortant pour revenir à leur espace d'origine. Votre Mob Boss, les membres de votre famille et vos voyous ne peuvent conquérir qu'un seul district par tour. Si les forces d'un adversaire occupent un espace du jeu (district, parc ou aéroport), votre personnel ne peut pas pénétrer à l'intérieur tant que vous ne les avez pas vaincu lors d'une bataille.

Les personnages voyageant dans un véhicule ne remportent pas les espaces traversés à moins d'y être « déposés » par le véhicule en cours de route. Ils pénètrent réellement dans le district après y avoir été déposés. Quand un véhicule s'arrête à la fin de son trajet, tout le personnel à son bord pénètre dans l'espace concerné. Si ce dernier est un district, le personnel le remporte.



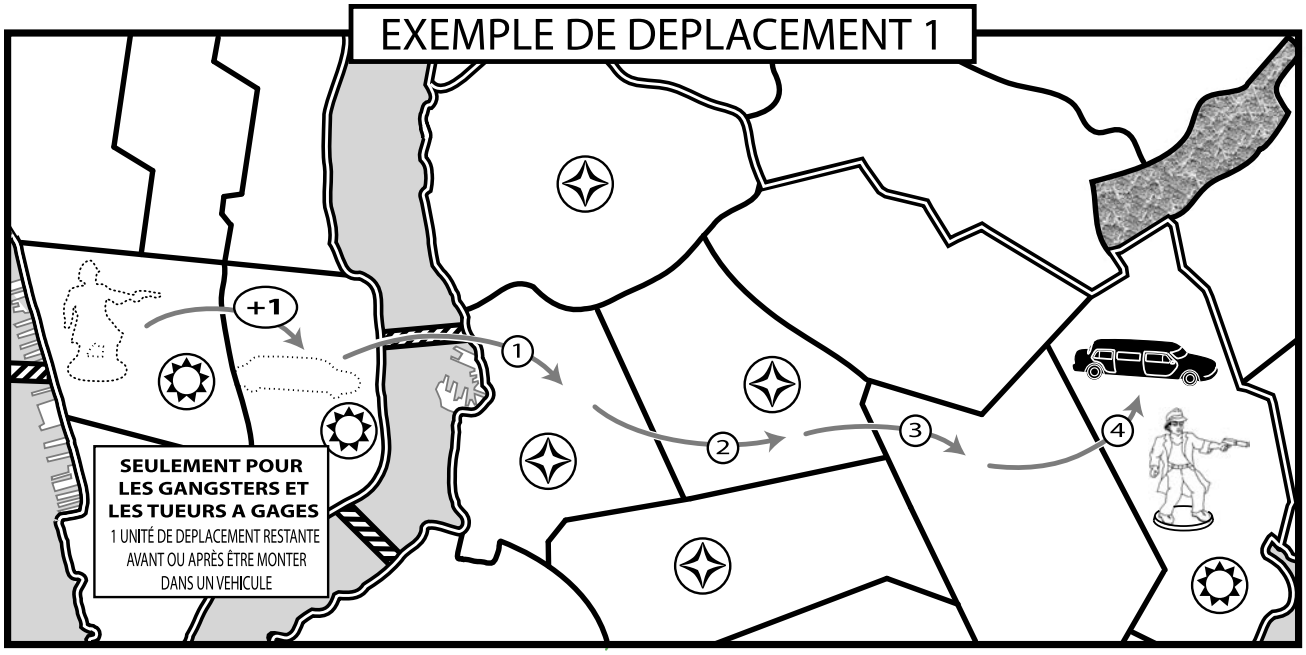


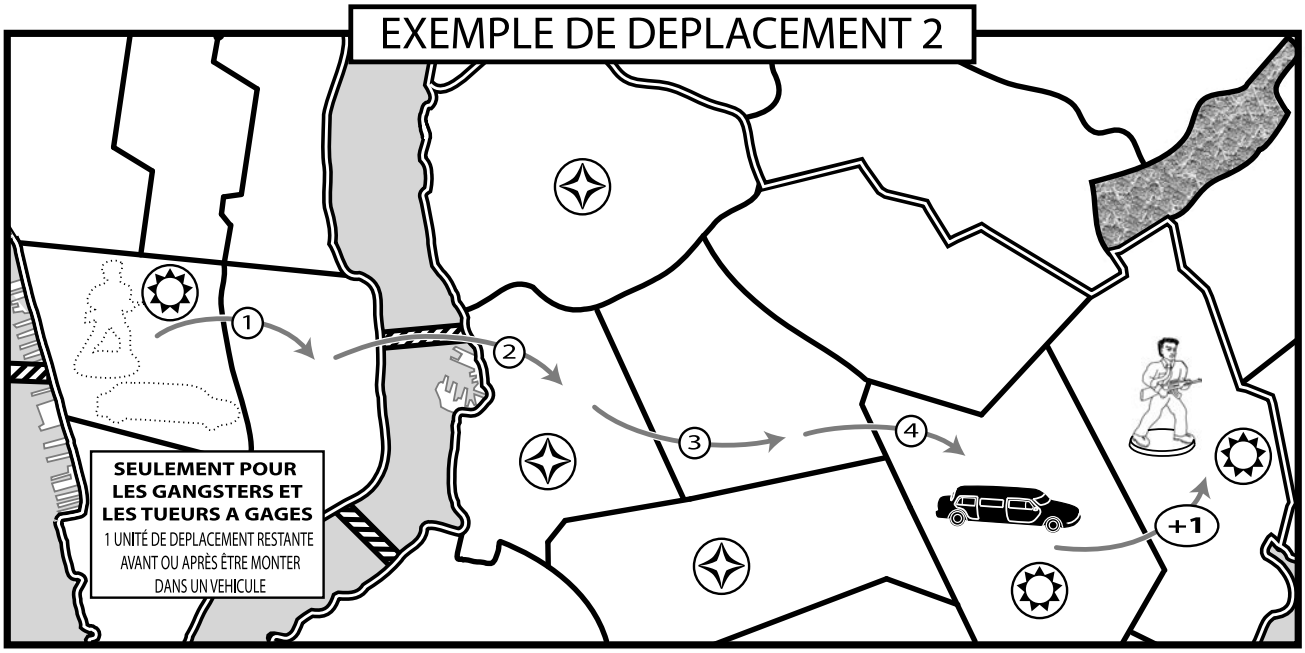
« TRAVERSER »

Tous les véhicules peuvent traverser les espaces du jeu. Mais ils ne les gagnent pas pour autant. Quand votre véhicule s'arrêtera dans un district, chacun de vos personnages à bord pourra y pénétrer pour le conquérir. Si des forces adverses sont en place, vous devez vous battre pour prendre le contrôle du district.

Les districts peuvent également être remportés si vous « déposez » du personnel voyageant dans un véhicule en cours de route. Si vous voulez déposer du personnel dans un district adverse, le véhicule et tout son personnel sont alors impliqués dans la bataille et votre véhicule doit s'arrêter là, même s'il lui reste des unités de mouvement (sauf s'il s'agit d'un hélicoptère qui doit suivre son plan de vol jusqu'au bout.)

Les véhicules peuvent également traverser les espaces occupés par l'adversaire tant qu'il n'a pas les pions nécessaires pour vous bloquer et se battre. Ex : un personnage à pied ne serait pas capable de courir après une limousine, un hors-bord ne pourrait pas non plus arrêter un hélicoptère. Vous trouverez ci-dessous une liste de toutes les possibilités de combinaisons de véhicules.





DIFFERENTES TYPES D'INTERCEPTION

Sur l'eau:

Les hors-bord bloquent les hors-bord.

Au sol:

Le personnel intercèpte les adversaires.
Les limousines bloquent les limousines ennemies.
Les commissariats bloquent le personnel et les limousines ennemies.
Les hélicoptères bloquent les limousines ennemies.

Dans les airs:
Les hélicoptères bloquent ceux adverses (aucun autre pions ne peut le faire).

Si votre adversaire ou allié a un pion capable de vous bloquer dans votre mouvement, il peut décider de vous laisser traverser le secteur sans provoquer de bataille. Cependant, si votre adversaire décide d'engager une bataille contre vous, vous devrez vous battre. Même si vous gagnez la bataille, votre véhicule et les personnes à bord devront rester dans ce même endroit jusqu'au tour suivant. (Exception : les hélicoptères doivent toujours suivent leur plan de vol.)

5 Négociations



Votre capacité à conclure des alliances et à négocier avec les autres joueurs seront un facteur important pour décider de l'issue de la partie. Plus vous aurez la capacité de négocier avec les autres joueurs, plus vous aurez de chances de survivre et de devenir le Mob Boss de New York.

Quand vous concluez une alliance avec un autre joueur, vous passez une sorte d'accord basé sur un objectif commun. Votre allié ne peut pas vous forcer à tenir vos engagements jusqu'au bout, pas plus que vous ne pouvez lui demander de tenir les siens. L'une ou l'autre des parties peut rompre l'alliance ou l'accord à n'importe quel moment sans le dire à l'autre. Les alliances pacifiques sont souvent formées pour permettre aux joueurs de se concentrer sur d'autres joueurs sans trop s'occuper d'assurer leurs arrières.

Vous n'avez pas à conclure une alliance avec un autre joueur pour pouvoir négocier avec lui. Donner, échanger ou vendre du personnel ou des véhicules, sont des actions soumises à des règles strictes. Mais les joueurs peuvent également conclure toutes sortes d'accords verbaux lorsqu'ils échangent de l'argent de main à la main. Dès lors rien ne les oblige à tenir leurs engagements.

ACHETER, ECHANGER OU VENDRE DES VEHICULES OU DU PERSONEL

Les joueurs peuvent donner, échanger ou vendre du personnel ou des véhicules à un autre joueur en respectant strictement les règles suivantes. Premièrement, le joueur qui offre du personnel ou des véhicules doit les laisser dans un district où aucun Mob Boss ou membre d'une famille n'est présent.

Ensuite, le joueur qui prend le personnel ou les véhicules doit faire en sorte qu'au moins un de ses personnages pénètre dans le district et en prenne le contrôle entièrement : Tous les buildings, le personnel et les véhicules présents dans le district sont alors acquis par le joueur qui les reçoit.

De la même manière, le joueur qui offre le personnel ou les véhicules peut les bouger directement dans un district contrôlé par le joueur à qui il les donne. Le donateur doit laisser avec ses biens des marqueurs de véhicule jusqu'à ce que le bénéficiaire puisse en prendre les commandes à la fin du tour. Un joueur qui prend les commandes et le contrôle de personnel et de véhicules n'est pas autorisé à s'en servir pour les déplacer ou pour attaquer pendant le tour durant lequel il les acquière. Le joueur doit attendre le prochain tour pour les utiliser. (Dans le cas contraire, il serait possible de faire bouger les mêmes pièces deux fois dans l'intervalle d'un même round). Cette transaction est impossible dans des espaces neutre comme les parcs, les aéroports ou les espaces fluviaux.

LES ACCORDS VERBAUX

- Vous pouvez payer un joueur pour attaquer quelqu'un d'autre pendant qu'il joue son tour.

- Vous pouvez payer un autre joueur pour qu'il ne vous attaque pas pendant qu'il joue son tour.

- Les négociations concernant les membres kidnappés peuvent être entreprises à n'importe quel moment. Quand vous capturez le membre d'une famille d'un autre joueur, vous pouvez le garder pour exiger une rançon. C'est à vous de décider du montant. Quand la rançon est payée, vous devez replacer le membre de la famille dans le district où se trouve son Mob Boss. Vous pouvez également échanger des membres de votre famille kidnappés par un clan adverse contre des membres de cette dernière que vous avez kidnappés. Dans ce cas, les deux joueurs replacent les membres de leur famille là où se trouve leur Mob Boss respectif. Vous pouvez également utiliser des membres que vous avez kidnappés pour persuader un joueur de faire quelque chose. Les membres kidnappés peuvent être tués à n'importe quel moment, sauf quand le Mob Boss du joueur est engagé dans une bataille.

- Souvent les joueurs concluront un arrangement pour se partager les districts de la ville. Ceci est permis, mais pour prendre le contrôle d'un district, votre personnel doit quand même y pénétrer et le personnel d'un autre joueur ne doit pas s'y trouver au même moment. Une fois que votre personnel est rentré dans le district, vous pouvez changer les marqueurs d'exploitation. Les districts ne peuvent pas être échangés par un simple accord verbal.

- Un autre joueur peut autoriser votre personnel ou vos véhicules à occuper un de ses districts. C'est une "invitation". Elles sont interdites dans les espaces neutres (parcs, aéroports, espaces fluviaux). Les invitations sont parfois bénéfiques lorsqu'un des membres de l'alliance court le danger d'être envahi par un ennemi mutuel plus puissant. Les forces combinées des joueurs dans le district sont autorisées pour se défendre contre n'importe quel attaquant. Quand votre personnel et vos véhicules sont invités dans le district d'un allié, vous devez placer des marqueurs de véhicule pour montrer clairement ce qui vous appartient. Le district reste entre les mains de votre hôte. Méfiez-vous des invitations ! Votre hôte (le joueur qui a ses marqueurs d'exploitation dans le district) peut à tout moment décider de prendre le contrôle de vos véhicules et de tuer vos personnages. Si votre hôte décide de faire ceci, vous n'avez pas le droit de vous défendre ! Dans l'éventualité qu'un hôte décide de tuer vos personnages et de prendre le contrôle de vos véhicules, il ne peut pas les utiliser dès le tour durant lequel il les a acquis. Il doit attendre le tour suivant pour les utiliser.

Un joueur se doit d'avertir l'autre en cas de rupture d'alliance. Mais il n'y a aucun moyen de forcer quelqu'un à tenir un engagement. Souvenez-vous : Il ne peut y avoir qu'un seul Mob Boss de New York. Aucune alliance dans le jeu ne peut tenir. Méfiez-vous dès que vous pensez que votre allié est en train de devenir trop puissant et trop ambitieux.

6 "LA PRISE DE MANHATTAN"
UN SCÉNARIO ALTERNATIF



Pour varier un peu, essayez de jouer au Mob Boss de New York en utilisant un scénario alternatif : «la prise de Manhattan». Dans ce scénario, le but du jeu est d'envahir l'intégralité de Manhattan. Pour gagner la partie dans le cadre de ce scénario, vous devez être en mesure de commencer votre tour avec des marqueurs d'exploitation vous appartenant dans chacun des districts de Manhattan. Cela signifie que vous devez être capable de protéger Manhattan contre toute invasion venant des autres joueurs pendant au moins un tour. Ce n'est pas aussi facile que cela paraît !

«La prise de Manhattan» n'est possible qu'avec 2 à 5 joueurs. Utilisez les points de départ standards et les pions de départ comme cela est expliqué dans la règle du jeu. Des pions supplémentaires seront donnés aux joueurs commençant dans certains quartiers :

Staten Island : On donne au joueur un hors-bord supplémentaire.
Le Bronx : on donne au joueur un hors-bord supplémentaire.
Le Queens : On donne au joueur une limousine supplémentaire.

En ce qui concerne les autres espaces, ce scénario suit les règles standards du jeu.

ANNEXE I

Table de revenus

MEMBRES DE LA FAMILLE INDÉPENDANTS

	X 1	X 2	X 3	X 4	X 5	X 6	X 7	X 8	X 9	X 10	X 11	X 12	X 13
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130
20	20	40	60	80	100	120	140	160	180	200	220	240	260
30	30	60	90	120	150	180	210	240	270	300	330	360	390
40	40	80	120	160	200	240	280	320	360	400	440	480	520
50	50	100	150	200	250	300	350	400	450	500	550	600	650
60	60	120	180	240	300	360	420	480	540	600	660	720	780
70	70	140	210	280	350	420	490	560	630	700	770	840	910
80	80	160	240	320	400	480	560	640	720	800	880	960	1040
90	90	180	270	360	450	540	630	720	810	900	990	1080	1170
100	100	200	300	400	500	600	700	800	900	1000	1100	1200	1300
110	110	220	330	440	550	660	770	880	990	1100	1210	1320	1430
120	120	240	360	480	600	720	840	960	1080	1200	1320	1440	1560
130	130	260	390	520	650	780	910	1040	1170	1300	1430	1560	1690
140	140	280	420	560	700	840	980	1120	1260	1400	1540	1680	1820
150	150	300	450	600	750	900	1050	1200	1350	1500	1650	1800	1950
160	160	320	480	640	800	960	1120	1280	1440	1600	1760	1920	2080
170	170	340	510	680	850	1020	1190	1360	1530	1700	1870	2040	2210
180	180	360	540	720	900	1080	1260	1440	1620	1800	1980	2160	2340
190	190	380	570	760	950	1140	1330	1520	1710	1900	2090	2280	2470
200	200	400	600	800	1000	1200	1400	1600	1800	2000	2200	2400	2600
210	210	420	630	840	1050	1260	1470	1680	1890	2100	2310	2520	2730
220	220	440	660	880	1100	1320	1540	1760	1980	2200	2420	2640	2860
230	230	460	690	920	1150	1380	1610	1840	2070	2300	2530	2760	2990
240	240	480	720	960	1200	1440	1680	1920	2160	2400	2640	2880	3120
250	250	500	750	1000	1250	1500	1750	2000	2250	2500	2750	3000	3250
260	260	520	780	1040	1300	1560	1820	2080	2340	2600	2860	3120	3380
270	270	540	810	1080	1350	1620	1890	2160	2430	2700	2970	3240	3510
280	280	560	840	1120	1400	1680	1960	2240	2520	2800	3080	3360	3640
290	290	580	870	1160	1450	1740	2030	2320	2610	2900	3190	3480	3770
300	300	600	900	1200	1500	1800	2100	2400	2700	3000	3300	3600	3900
310	310	620	930	1240	1550	1860	2170	2480	2790	3100	3410	3720	4030
320	320	640	960	1280	1600	1920	2240	2560	2880	3200	3520	3840	4160
330	330	660	990	1320	1650	1980	2310	2640	2970	3300	3630	3960	4290
340	340	680	1020	1360	1700	2040	2380	2720	3060	3400	3740	4080	4420
350	350	700	1050	1400	1750	2100	2450	2800	3150	3500	3850	4200	4550
360	360	720	1080	1440	1800	2160	2520	2880	3240	3600	3960	4320	4680
370	370	740	1110	1480	1850	2220	2590	2960	3330	3700	4070	4440	4810
380	380	760	1140	1520	1900	2280	2660	3040	3420	3800	4180	4560	4940
390	390	780	1170	1560	1950	2340	2730	3120	3510	3900	4290	4680	5070
400	400	800	1200	1600	2000	2400	2800	3200	3600	4000	4400	4800	5200
410	410	820	1230	1640	2050	2460	2870	3280	3690	4100	4510	4920	5330
420	420	840	1260	1680	2100	2520	2940	3360	3780	4200	4620	5040	5460
430	430	860	1290	1720	2150	2580	3010	3440	3870	4300	4730	5160	5590
440	440	880	1320	1760	2200	2640	3080	3520	3960	4400	4840	5280	5720
450	450	900	1350	1800	2250	2700	3150	3600	4050	4500	4950	5400	5850
460	460	920	1380	1840	2300	2760	3220	3680	4140	4600	5060	5520	5980
470	470	940	1410	1880	2350	2820	3290	3760	4230	4700	5170	5640	6110
480	480	960	1440	1920	2400	2880	3360	3840	4320	4800	5280	5760	6240
490	490	980	1470	1960	2450	2940	3430	3920	4410	4900	5390	5880	6370
500	500	1000	1500	2000	2500	3000	3500	4000	4500	5000	5500	6000	6500
510	510	1020	1530	2040	2550	3060	3570	4080	4590	5100	5610	6120	6630
520	520	1040	1560	2080	2600	3120	3640	4160	4680	5200	5720	6240	6760
530	530	1060	1590	2120	2650	3180	3710	4240	4770	5300	5830	6360	6890
540	540	1080	1620	2160	2700	3240	3780	4320	4860	5400	5940	6480	7020
550	550	1100	1650	2200	2750	3300	3850	4400	4950	5500	6050	6600	7150
560	560	1120	1680	2240	2800	3360	3920	4480	5040	5600	6160	6720	7280
570	570	1140	1710	2280	2850	3420	3990	4560	5130	5700	6270	6840	7410
580	580	1160	1740	2320	2900	3480	4060	4640	5220	5800	6380	6960	7540
590	590	1180	1770	2360	2950	3540	4130	4720	5310	5900	6490	7080	7670
600	600	1200	1800	2400	3000	3600	4200	4800	5400	6000	6600	7200	7800
610	610	1220	1830	2440	3050	3660	4270	4880	5490	6100	6710	7320	7930
620	620	1240	1860	2480	3100	3720	4340	4960	5580	6200	6820	7440	8060
630	630	1260	1890	2520	3150	3780	4410	5040	5670	6300	6930	7560	8190
640	640	1280	1920	2560	3200	3840	4480	5120	5760	6400	7040	7680	8320
650	650	1300	1950	2600	3250	3900	4550	5200	5850	6500	7150	7800	8450

ANNEXE II

COINS DU JEU

Les pions ne peuvent se déplacer à travers les coins formés par deux lignes d'intersection. Bien que ces coins soient facilement idéntifiables, la liste ci-dessous permettra d'aplanir toute ambiguité: les coins sont désignés sur le plateau par le symbole " >< ".

Espaces fluviaux

Traverser un coin en diagonal dans un espace fluvial est interdit dans :

-- Le tunnel de la rivière Hudson (entre le New Jersey et Manhattan)
-- Le tunnel de l'Est River (entre le Bronx et le Queens)

Les coins dans les districts

Belmont >< Van Nest
Sunnyside >< Corona
Prospect Park >< Kensington
Jackson Heights >< Maspeth
Palisades Park >< Hudson Park
North Bergen >< Cliffside Park
Lincoln Square >< Central Harlem
Hamilton Heights >< Central Park
Lincoln Square >< Times Square
Chelsea >< Central Park
Times Square >< Lower East Side
Little Italy >< Murray Hill

Les coins entre les districts et les espaces fluviaux

The Rockaways >< Water Space (en dessous de Jacob Riis Park)
Jacob Riis Park >< Water Space (en dessous de the Rockaways)
Coney Island >< Water Space (en dessous de Sheepshead Bay)
Sheepshead Bay >< Water Space (en dessous de Coney Island)
New Brighton >< Water Space (en dessous de Bay Ridge)
Great Kills Park >< Water Space à cöté de New Brighton
Wall Street >< Water Space à cöté de Sunset Park

REMERCIEMENTS:

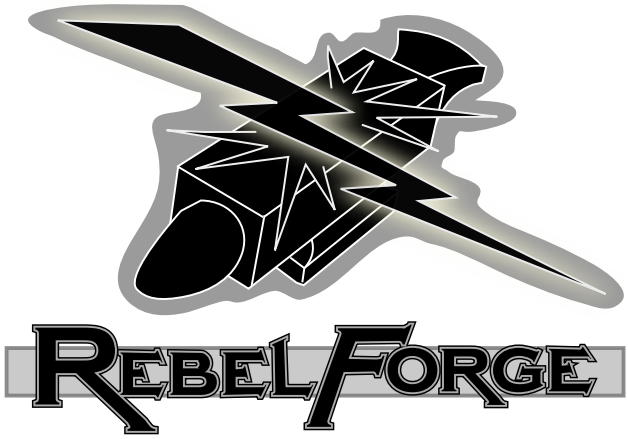
CE JEU EST DÉDIÉ
À
Mona Striebeck
QUI RENDIT TOUT CELA POSSIBLE

DAN MOORE x 2
The other Dorks (Devin, Paul, Ray and Marc)`
Emma Brante
Remi Arora!
Franz Henckel
Eva Bredow
Cecile Valerian
Stéphane Tsacas
Benjamin Cavallo
Thelma Markowitz
Suki Landau
Joyce Myler
Gael Evans
Nora and Bob Fah
David and Nancy Weinandy
The Morrow Family
Cari Craden
Christiane Rabasse
KAI AND HANNAH VON AHLESFELD
GEISA ZUR NEEDEN AND THE ZUR NEEDEN FAMILY
Chi Tseng and the Whole Famn Damily
Anthony Valterra
Jan and Glenn Rose
Anne and Dennis Toepker
Tom and Annie
FARID, TARIK and FILIP (the original Mob Bosses!)
Maria
Louise Rowntree
Boston Formation
Tomatis Langues Paris
My Students at Cefipa/Cesfa/Cesi

DESSINS, DESIGN, RÈGLES, ILLUSTRATIONS ET PIÈCES CRÉES PAR
Kyle Weinandy

REBEL FORGE
GAME DESIGN GROUP

CHRIS TOEPKER
KYLE WEINANDY



BLOOD FEUD IN NEW YORK a été conçu et tester en tant qu'outil pédagogique dans le cadre de l'enseignement de la langue anglaise. Si vous êtes enseignant ou étudiant, reportez-vous à notre site Web pour en savoir plus.

WWW.REBELFORGE.COM

© REBEL FORGE GAMES -- ALL RIGHTS RESERVED
PERMISSION GRANTED TO PHOTOCOPY FOR EDUCATIONAL PURPOSES ONLY