



GANGSTER PARADISE

LIVRET DE REGLES

Une nuit sombre, dans un lieu tenu secret, une réunion extraordinaire rassemble les 5 responsables des plus puissantes mafias du monde. Face à la politique ultra sécuritaire des États, elles décident de se regrouper pour unir leurs forces. Mais comment désigner le clan qui prendra la tête de ce conglomérat ? Face à l'impossibilité d'un accord et après plusieurs heures de délibération, les 5 clans se lancent un défi pour régler leur différend : chaque famille aura 2 mois pour réunir le plus d'argent blanchi possible. Au terme de ces 8 semaines, le clan le plus riche prendra la tête de l'Organisation...

Dans Gangster Paradise, vous êtes chargés de la gestion et du développement d'un des 5 clans se disputant la Présidence de l'Organisation.

Montez votre équipe, menez de fines négociations, évitez les coups bas et engagez des mercenaires pour pérenniser votre business et permettre à votre clan d'accéder au pouvoir !

BUT DU JEU :

Devenir le clan ayant le plus d'argent blanchi (valeur totale des billets blancs) au terme des 8 tours de jeu.

MATERIEL :

5 plateaux FAMILLE



1 plateau «détail du tour»



19x5 cartes «marchandise»



7x5 cartes «marché noir»



1x5 cartes «marchandise secondaire»



5 paravents



13x5 cartes «personnage»



3x10 cartes «executant»



105 jetons blancs: argent blanchi



75 jetons rouges: argent sale



1 carte « premier joueur »
1 jeton « compte-tour »



1- chaque joueur choisit un plateau clan et prend 20 billets rouges (2 jetons de valeur 10) et 3 billets blancs (3 jetons de valeur 1) qu'il place derrière le paravent à la couleur de son clan. Il prend également ses treize cartes personnages : 5 soldats, 3 capitaines, 3 commerçants, un bras droit et un boss.

5- on dévoile au marché noir, depuis la pioche prévue à cet effet, une carte de moins que de joueurs (ex : pour une partie à 3 joueurs, on dévoile 2 cartes, pour une partie à 4 joueurs, 3 cartes, etc...).

6- les cartes « exécutant » sont mélangées et forment une pioche sur le côté.

7- les billets restants, blancs et rouges, sont laissés à portée de main et constituent la réserve.

8- on place le jeton « compte-tour » sur la piste du tour (bas du plateau «détail du tour»).

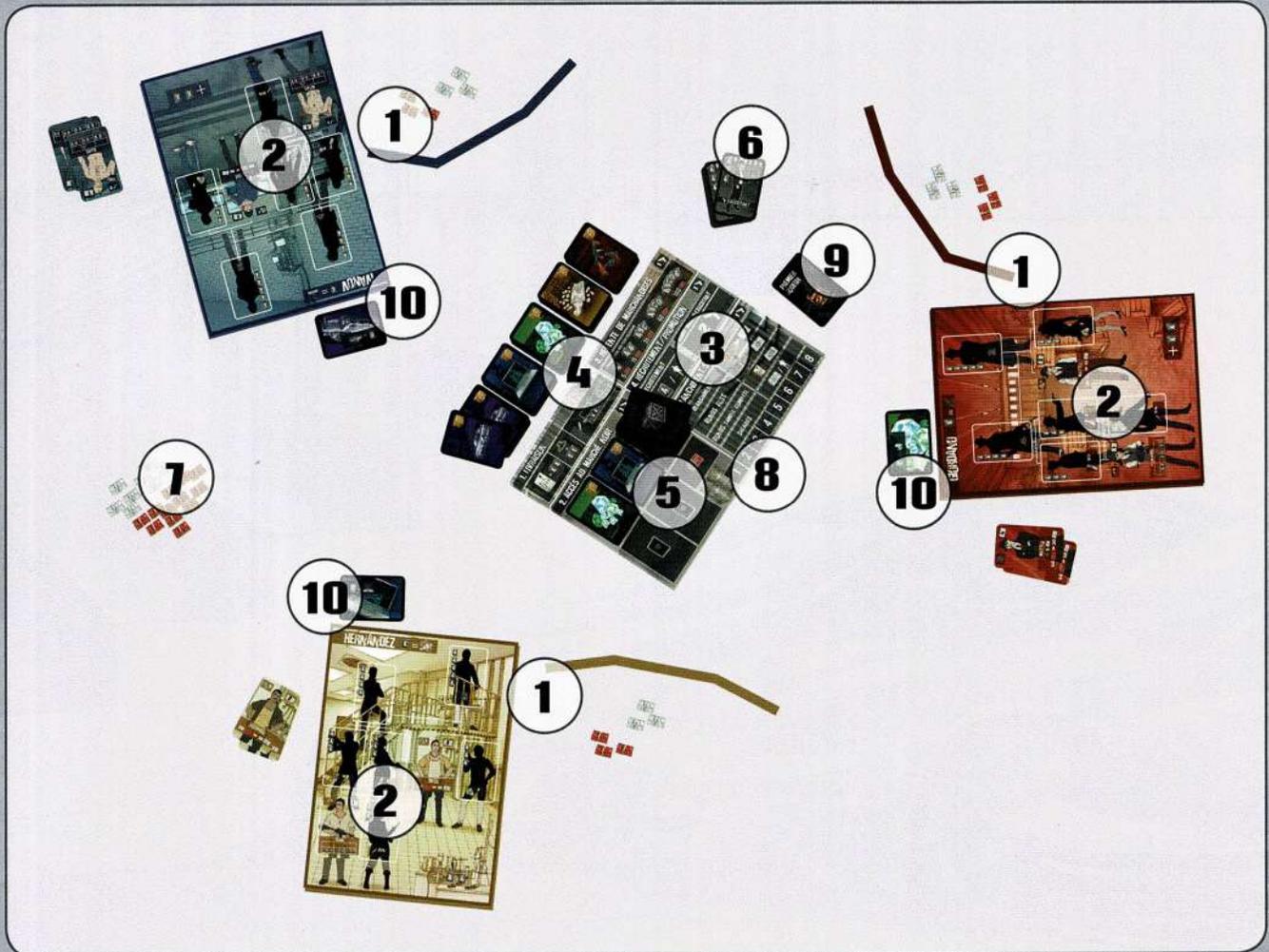
9- Le joueur ayant le casier judiciaire le plus rempli commence et prend la carte « premier joueur ».

MISE EN PLACE :

2- Chaque joueur place son 1er soldat () et son 1er commerçant () sur son plateau clan à l'emplacement associé.

3- Le plateau «détail du tour» est placé au centre de la table.

4 - les cartes marchandises sont triées par type et mises à côté du plateau « détail du tour ». Les cartes « marché noir » sont mélangées et vont former un pioche face cachée sur le marché noir (plateau «détail du tour»). On place 10 billets rouges (1 jeton de valeur 10) sur son emplacement au marché noir.



10-On désigne les productions secondaires de chaque joueur en respectant les contraintes suivantes :

- Une production secondaire ne peut pas être identique à la production primaire (ex : Le clan Hernandez ne peut pas avoir la drogue comme production secondaire puisqu'elle constitue déjà sa production primaire)
- Deux combinaisons de production primaire et secondaire ne peuvent pas être identiques (ex : Le clan Hernandez a comme production primaire la drogue, et comme secondaire les armes. Le clan Giordano, dont la production primaire est les armes, ne pourra donc pas avoir la drogue comme production secondaire)

Ainsi le premier joueur pioche une carte « production secondaire » au hasard en prenant soin d'avoir préalablement enlevé celle qu'il trafique déjà. Puis c'est au joueur suivant d'effectuer la même action.

Cependant si la carte tirée correspond à la production primaire d'un autre clan, c'est alors à celui-ci de piocher parmi les cartes « production secondaire » restantes après avoir ôté la carte correspondant à la production primaire du joueur précédent.

Ex : En tant que premier joueur, le clan Hernandez a tiré les bijoux comme production secondaire. C'est donc au joueur incarnant le clan Mutombo de piocher sa production secondaire parmi les cartes restantes après avoir enlevé la drogue de la pioche.

PREALABLE IMPORTANT

la négociation :

Dans Gangster Paradise, la négociation est un art !

Elle constitue l'essence même du jeu. Les joueurs peuvent négocier à n'importe quel moment de la partie. Tout peut être échangé entre les joueurs (marchandises, billets blancs, billets rouges, combinaison des trois, etc...) à l'exception de la place de premier joueur.

Seules 2 règles sont à respecter :

On ne négocie qu'avec le joueur actif (impossible pour Romain et Pierre d'entamer une négociation si c'est à Camille de jouer)

On ne fait pas de crédit ! (On ne peut offrir que ce que l'on possède et non ce que l'on possédera)
Tel est le code d'honneur de la mafia !

DEROULEMENT D'UN TOUR DE JEU :

Un tour de jeu se déroule en 5 phases distinctes. Chaque joueur, dans l'ordre du tour (sens des aiguilles d'une montre) et en commençant par le premier joueur, effectue les actions et/ou possibilités dévolues à la première phase avant de passer à la suivante et ainsi de suite. Lorsque que les 5 phases ont été jouées, on passe au tour suivant. (N'oubliez pas que vous pouvez toujours négocier lors de chaque phase !)

1ère phase - Livraison :

A son tour, le joueur prend les cartes marchandises allouées par son clan de la façon suivante :

- 2 cartes marchandises de sa production «primaire» allouées par le plateau



- 2 cartes marchandises de sa production «secondaire» si le bras droit a été recruté.



- 2 cartes marchandises par soldat recruté : 2 « primaires » obligatoirement si le bras droit n'a pas été recruté, 2 « primaires » ou 2 « secondaires » au choix du joueur, si le bras droit a été recruté. (cf pictogramme sur le plateau « détail du tour »)



Ainsi au premier tour, chaque joueur prend : 2 cartes marchandises de sa production primaire allouées par son plateau et 2 autres allouées par son soldat, soit 4 cartes de sa production primaire.

Chaque joueur place ses cartes marchandises face visible à côté de son plateau clan. **Les marchandises doivent toujours être visibles en nature et en nombre de tous les joueurs afin de rendre les négociations totalement transparentes.**

Ex : Pierre, en charge du clan Mutumbo, possède deux soldats. Il prendra donc lors de cette phase, 2 bijoux alloués par son plateau, 2 autres alloués par son soldat n°1 et 2 autres par son soldat n°2.

Camille, en charge du clan Giordano dont la production secondaire est la drogue, possède un soldat et un bras droit. Elle prendra 2 armes allouées par son plateau, 2 drogues allouées par son bras droit et choisira entre 2 armes ou 2 drogues pour son soldat.

2ème phase - Accès au marché noir :

En commençant par le premier joueur, chaque joueur annonce de façon orale un nombre de billets (sans préciser rouges ou blancs) qu'il souhaite miser pour accéder au marché noir. Le joueur à sa gauche peut surenchérir ou abandonner. S'il abandonne, il ne pourra plus faire d'offre pour cette enchère et devra attendre la suivante. Quand il ne reste plus qu'une seule offre, l'enchère se termine. Celui qui l'emporte paie à la réserve puis choisit une des cartes marchandises encore présentes au marché noir.

NB : En cas de non possibilité de payer la totalité (bluff), le joueur paie son maximum et ne prend pas de carte marchandise du marché noir. C'est alors le dernier joueur à avoir surenchéri qui s'en empare.

S'ouvre ensuite un deuxième tour d'enchère auquel ne peuvent plus participer ceux qui ont accédé au marché noir précédemment. On continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes marchandises au marché noir.

Il y a toujours un joueur qui ne pourra pas prendre de carte marchandise, celui-ci obtient en compensation, 10 billets rouges, qu'il place derrière son paravent avec le reste de son argent.

On dévoile enfin les cartes marchandises qui constitueront le marché noir au tour suivant et on remet un billet rouge de valeur 10.

NB : En cas de refus de l'ensemble de la table de miser, c'est au joueur participant à l'enchère le plus proche du premier joueur (ou le 1er joueur lui-même) de prendre une carte marchandise au marché noir : y accéder n'est pas une option ! (mais zéro est une enchère)

3ème phase - Revente de marchandises :

1 seule fois par tour, le joueur peut lors de cette phase, à son tour de jeu, effectuer une vente de marchandises de natures différentes selon le barème inscrit sur le plateau « détail du tour » : 1 marchandise pour 5 billets rouges, 2 marchandises différentes pour 15, 3 différentes pour 35 etc... Les marchandises sont remises dans la réserve.



4ème phase - Recrutement - Promotion des personnages :

Lors de cette phase, chaque joueur va pouvoir recruter et promouvoir des personnages afin d'agrandir son clan et d'augmenter les capacités de ce dernier.

Pour recruter un personnage, un joueur doit payer son coût en marchandises identiques (cf explication carte personnage, page 6-7) mais pas seulement.

Les responsables de clan (capitaines, bras droit, et boss) s'acquièrent par promotion d'un personnage préalablement recruté : Le joueur peut promouvoir un soldat en capitaine s'il a deux soldats, le capitaine () en bras droit s'il a deux capitaines, et le commerçant () en boss s'il a deux commerçants et le bras droit. Lors d'une promotion il faut respecter l'ordre croissant des chiffres indiqués à côté des symboles personnages (d'abord le soldat 1 en capitaine1 puis soldat2 en capitaine2 etc...)

Ex : Pierre a déjà 2 soldats et souhaite avoir un capitaine : il paie les 3 marchandises identiques nécessaires, enlève un soldat et place le capitaine associé. Il devra donc recruter un nouveau soldat avant de promouvoir un second capitaine et ainsi de suite.

Un joueur peut également recruter des exécutants (3 marchandises identiques) pour perturber l'avancée de ses adversaires. Le joueur peut le garder caché aussi longtemps qu'il le souhaite avant de l'envoyer effectuer sa triste tâche.

Les exécutants ne ciblent qu'un seul joueur à la fois, et leur effet n'a lieu qu'une seule fois. N'étant pas membre du clan, une fois leur triste mission effectuée, ils sont défaussés. Attention, un joueur ne peut recruter que 2 exécutants par tour (Phase recrutement) et n'en jouer qu'un seul par phase dès lors qu'il est actif : Un joueur dont ce n'est pas le tour ne peut jamais lancer un exécutant.

Les exécutants peuvent donc être joués n'importe quand par le joueur actif, en plaçant la carte sur le plateau du joueur ciblé. Leur effet peut avoir lieu lors du tour suivant le tour actuel

(ex : l'effet d'un informateur placé à la phase 5 d'un tour se fera à la phase production du tour suivant).

Il est possible de recruter plusieurs personnages lors d'un même tour à condition de respecter les règles de coût et de promotion.

5ème phase - Blanchiment et salaires :

- Bonus :

Avoir son clan complet est valorisé : cela rapporte au joueur 10 billets blancs par tour, à prendre lors de cette phase dès la constitution complète du clan !

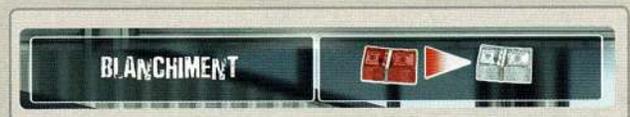
De plus, recruter son boss rapporte au joueur 5 billets blancs par tour, à prendre lors de cette phase.



- Blanchiment :

Le joueur peut, à chaque tour, blanchir autant d'argent qu'il le souhaite dans la limite de la capacité de blanchiment offerte par les personnages de son clan (commerçant et boss) selon la base suivante : 2 billets rouges deviennent 1 billet blanc (limité à 20 billets rouges par commerçant et 60 pour le boss).

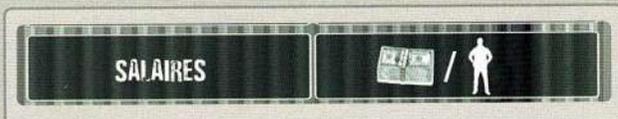
Il remet les billets rouges à blanchir dans la réserve et prend les billets blancs auxquels il a droit. Gardez-les précieusement cachés derrière votre paravent, personne ne doit savoir le montant d'argent que vous possédez.



Ex : Romain possède 2 commerçants au sein de son clan. Il peut donc blanchir jusqu'à 40 billets rouges. Il décide de blanchir 34 billets rouges, qu'il remet dans la réserve avant de recevoir 17 billets blancs en retour.

- Salaires :

Entretenir un clan mafieux coûte cher ! Ainsi à chaque tour, immédiatement après avoir blanchi de l'argent, chaque joueur doit payer en billets blancs les membres du clan selon le coût indiqué en haut à droite des cartes personnages, en remettant dans la réserve autant de billets blancs que l'addition de chacun des salaires.



Attention : si vous ne pouvez pas payer les salaires, alors vous n'obtiendrez pas de marchandises lors de la phase « livraison » du tour suivant car les membres de votre clan ne comprendraient pas de prendre autant de risques gratuitement.

Attention : A la fin de votre tour, vous ne pouvez pas posséder plus de 4 cartes marchandises, sinon vous devez en remettre dans la réserve !!!

Fin du tour :

Une fois que tous les joueurs ont effectué les 5 phases du tour, les joueurs ayant plus de 4 marchandises remettent le surplus dans la réserve, on déplace le compteur sur la piste du tour, la carte « premier joueur » revient au joueur à la gauche de celui qui la possédait, et le tour suivant commence.

Fin de la partie :

Une fois le 8e tour terminé, celui qui a le plus de billets blancs l'emporte. En cas d'égalité celui avec le plus de membres de sa famille est vainqueur, puis on regarde le nombre de billets rouges, puis on règle tout ça à pierre- feuille-ciseaux.



DESCRIPTION PERSONNAGES



Soldat :

Coût : 2 marchandises identiques

Effet : alloue 2 cartes marchandises identiques (principale ou secondaire si bras droit) lors de la phase production

Salaire : 1 billet blanc





Commerçant :

Coût : 3 marchandises identiques
Effet : Permet de blanchir jusqu'à 20 billets rouges par tour.
Salaire : 2 billets blancs



Capitaine :

Coût : 3 marchandises identiques et promotion d'un soldat => Nécessité d'avoir 2 soldats pour recruter un capitaine
Effet : Diminue de 1 marchandise le coût de recrutement d'un exécutant.
Salaire : 2 billets blancs



Bras droit :

Coût : 4 marchandises identiques et promotion d'un capitaine => Nécessité d'avoir 2 capitaines pour recruter le bras droit
Effet : alloue 2 cartes marchandises secondaires lors de la phase de production
Salaire : 3 billets blancs



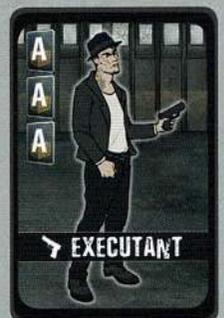
Boss :

Coût : 5 marchandises identiques => Nécessité d'avoir 2 commerçants et le bras droit pour recruter un Boss (le boss est la promotion d'un commerçant)
Effet : 5 billets blancs par tour dès son recrutement.
Permet de blanchir jusqu'à 60 billets rouges par tour.
Salaire : 4 billets blancs.



Exécutant :

Coût : 3 marchandises identiques (2 marchandises si votre clan possède un capitaine, 1 seule s'il en possède 2)



DETAIL D'UNE CARTE

Pictogramme symbolisant la fonction du personnage.



Salaire du personnage.

Effet du personnage.

nom du personnage.

REMERCIEMENTS

Les auteurs souhaitent remercier l'ensemble de la mafia qui les entoure et qui a contribué à faire de ce rêve une réalité.

Un immense merci à Aurore, pour nous avoir poussés, soutenus, aiguillés, et pour les longues soirées de tests. Son soutien et sa présence quotidienne sont si précieux pour l'un d'entre nous. Et un immense merci à Charline pour avoir le courage de supporter l'autre moitié. Bravo à toi ! Merci à tous nos « gangster-testeurs » : Romain, Alex et Manou, Joey, Luc et Sandrine, Rudy, Virou, Mato et Micka, les membres de l'association « L'Ouvre Boite », la « Game Taverne », Pierre et ses potes, Camille, Arthur Castan, nos familles respectives. Merci à nos soutiens lors de la campagne Kickstarter, et nous vous supplions de nous excuser pour tous ceux que nous oublions mais qui se reconnaîtront.

Un merci particulier à Myriam et Michou pour leur aide sur les salons, à Céline et Mickaël pour leur accueil, à l'équipe des fous de Fantastic Lombric pour leurs conseils en or, et à tous les joueurs rencontrés dont l'enthousiasme aura été pour nous le moteur de ce projet.

Vous êtes notre famille, et c'est important la famille !

Enfin, nous souhaitons remercier Melissa pour son coup de crayon et Jérémy pour avoir supporté nos humeurs et nous avoir si bien accompagné dans l'aboutissement de ce jeu.

On se retrouve bientôt pour de nouvelles aventures.

Olivier et Chris