

1923

Cotton Club

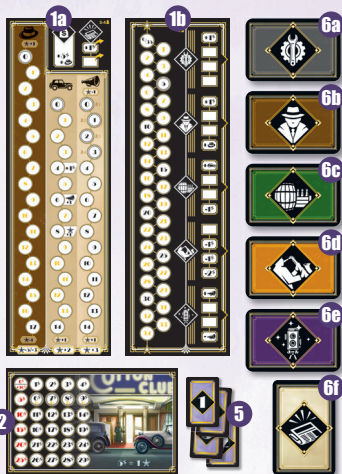
Vidéorègles





2-4 joueurs • 45 minutes
À partir de 12 ans

En 1923, le contrebandier Owney Madden fit l'acquisition d'un établissement dans le quartier de Harlem à New York, qu'il appela le "Cotton Club". Il avait pour idée de l'utiliser comme couverture pour vendre de l'alcool pendant la prohibition. Le lieu gagna rapidement en popularité et des artistes talentueux tels que Duke Ellington, Louis Armstrong, Ethel Waters et Cab Calloway en firent un sanctuaire du jazz.

Dans **1923 Cotton Club**, vous gérez un club pendant la période complexe de la prohibition. Investissez judicieusement dans votre commerce à travers la publicité, en embauchant du personnel de sécurité, en recrutant des artistes pour attirer les célébrités les plus influentes de l'époque, etc. Il vous faudra par ailleurs trouver des partenaires dans le monde criminel pour pouvoir passer votre alcool de contrebande...



MATÉRIEL

- 2 plateaux :
 - 1a** - plateau Développement (avec les pistes Criminalité , Initiative  et Influence 
 - 1b** plateau Actions (avec la piste Réputation  et les emplacements Actions)
- 4 plateaux Club (avec une piste Revenus)
- 12 Hommes de main (de 4 couleurs différentes)
- 20 jetons (de 4 couleurs différentes)
- 4 tuiles Ordre du tour
- 110 cartes :
 - 6a** - 17 Améliorations
 - 6b** - 17 Gangsters
 - 6c** - 17 Contrebandes
 - 6d** - 17 Artistes
 - 6e** - 17 Célébrités
 - 6f** - 25 Évènements

LES CARTES

Coût d'acquisition

Type de carte

Modificateurs de piste Criminalité, Initiative et Influence















Symbole carte de départ

Points de Réputation pour la fin de la partie

Ressources fournies (armes, revenus, types d'alcools, types d'artistes...)



MISE EN PLACE

- 1 Placez le **plateau Développement** (beige) à gauche du **plateau Actions** (noir). Vérifiez qu'ils sont retournés sur la face correspondant au nombre de joueurs. 
- 2 Séparez les **cartes** selon leur type : **Améliorations** , **Gangsters** , **Contrebandes** , **Artistes** , **Célébrités**  et Événements  et laissez les cartes Événements de côté pour le moment.
Pour chaque type de cartes :
 - Séparez les **cartes de départ** (identifiables par les deux flèches) des autres cartes.
- Mélangez séparément les cartes de départ et le reste des cartes du paquet.
- 3 Piochez **4 cartes de départ de chaque type** et placez-les face visible en une rangée, à droite du plateau Actions (noir), face à l'icône correspondante. Placez les 2 cartes de départ restantes face cachée au bout de la rangée, et le reste des cartes au dessous de celles-ci pour former la pioche.
- 4 Le joueur qui a écouté du jazz le plus récemment devient le **premier joueur**. Donnez-lui la tuile Ordre du tour numéro 1. Distribuez les autres tuiles Ordre du tour en sens horaire, dans l'ordre croissant. 
- 5 Donnez à chaque joueur un **plateau Club**, **5 jetons** et **3 Hommes de main** d'une même couleur. 
- 6a Le **dernier joueur** (d'après les tuiles Ordre du tour) place un de ses jetons sur le **0** de la **piste Criminalité**  et **Initiative**  ainsi que sur le **5** de la **piste Réputation** . Les autres joueurs, dans l'ordre inverse du tour, placent leurs jetons sur ceux préalablement posés par les joueurs.
- 6b Pour la **piste Influence** , le premier joueur place un jeton sur le 0, le deuxième place un jeton sur le 1 ; s'il y a un troisième joueur, il place son jeton sur le 2, et s'il y a un quatrième joueur, il place son jeton sur le 3.
- 6c Les joueurs placent leur cinquième et dernier jeton sur la **piste Revenus** de leur **plateau Club** en fonction de l'ordre du tour. Respectivement sur la case 6\$, 7\$, 8\$ et 9\$ si vous êtes 1^{er}, 2^{ème}, 3^{ème} ou 4^{ème}.
- 7 Mélangez enfin les **cartes Événements** et préparez une pile de 5 cartes face cachée pour former la **pioche Évènements**.



- 8** Distribuez ensuite **5 cartes Évènements face cachée**, à chaque joueur. Chacun en choisit secrètement 3 et défausse les 2 autres, toujours face cachée. Rangez dans la boîte les cartes Évènements s'il en reste, ainsi que celles qui ont été défaussées, elles ne seront pas utilisées pendant la partie.

Vous êtes désormais prêts à commencer !

LES SYMBOLES



Criminalité : Augmentera lorsque vous obtiendrez des cartes **Gangsters** et des **Contrebandes**. Lors de certains Évènements et au décompte final, les joueurs qui en auront le plus seront pénalisés.



Initiative : Permettra d'établir l'ordre du prochain tour à la fin de chaque manche.



Influence : Il vous faudra dépenser vos points d'influence pour obtenir des cartes **Célébrités**.



Réputation : Représente la notoriété de votre Club. Le joueur qui a le plus de points de Réputation à la fin de la partie gagne.



Mise en place pour une partie à 3 joueurs.

COMMENT JOUER ?

Les règles suivantes s'appliquent pour une partie à 3 ou 4 joueurs. Vous trouverez en page 8 de ce livret les spécificités pour une partie à 2 joueurs.

Une partie se déroule sur un maximum de 6 manches. Chaque manche est composée de 4 phases :

- **Phase 1 : Évènements**
- **Phase 2 : Actions**
- **Phase 3 : Résolution des Évènements**
- **Phase 4 : Revenus et préparation de la nouvelle manche**

PHASE 1 : ÉVÈNEMENTS

N'effectuez pas cette étape lors de la première manche.

Durant cette phase, vous préparez une rangée de cartes Évènements qui ne seront révélées qu'en phase 3. Placez la première carte de la pioche Évènements **face cachée** à côté de la pioche. Dans l'ordre du tour, chaque joueur **peut** ajouter l'une de ses cartes Évènements à droite de la rangée, **face cachée**.

PHASE 2 : ACTIONS

Les joueurs envoient leurs Hommes de main réaliser une action parmi 7 possibles : Améliorer son Club, s'associer avec un Gangster, passer de l'alcool de Contrebande, recruter un(e) Artiste, attirer une Célébrité, commettre une Escroquerie ou obtenir une Information.

En suivant l'ordre du tour, chaque joueur **doit** :

- 1. Placer l'un de ses Hommes de main** sur l'emplacement de l'action qu'il souhaite effectuer. Si tous les emplacements d'une action sont occupés, vous ne pouvez plus utiliser l'action en question.
- 2. Prendre le bonus ou le malus** indiqué. Si c'est une case blanche, il ne se passe rien.
- 3. Effectuer l'action de l'emplacement choisi.**



Le plateau Actions (noir) dispose de 3 ou 4 emplacements par action en fonction du nombre de joueurs. Il ne peut y avoir qu'un seul Homme de main par emplacement et vous devez toujours vous placer sur les cases libres les plus hautes.



Exemple : Pauline (jaune) est la première à placer un Homme de main sur l'action Recruter un(e) Artiste, elle ne reçoit pas de bonus ni de malus. Elle recrute Ethel Waters pour 7\$. Chris (bleu) place son Homme de main en deuxième position et paye le malus de 1\$ afin de recruter Willie Bryant pour 8\$. Martin (rouge) est le dernier à placer son Homme de main et doit donc payer le malus de 2\$. Parmi les Artistes restants, il choisit de recruter Bill "Bojangles" Robinson pour 6\$.

Les emplacements du haut sont plus avantageux que ceux du bas.

Le plateau Actions (noir) comporte 5 actions. Vous trouverez 2 autres actions sur le haut du plateau Développement (beige).



Les effets des différentes actions seront détaillées plus loin dans ce livret.

Lorsque tous les joueurs ont placé un de leurs Hommes de main et effectué l'action associée, **répétez la phase 2 dans le même ordre** jusqu'à ce que tous les Hommes de main aient été placés (cela vous prendra donc 3 tours).

Enfin, si un ou plusieurs joueurs ont placé un Homme de main sur l'emplacement de l'action Information (voir p.6), ils peuvent le repositionner sur un emplacement action disponible (il peut s'agir de l'emplacement Escroquerie). Le joueur ayant placé son Homme de main sur la case la plus haute se déplacera en premier, puis effectuera l'action de sa nouvelle case.

Exemple : Tous les joueurs ont placé leurs Hommes de main. Chris (bleu) reprend celui qu'il avait placé sur l'action Information et le déplace sur l'action s'associer avec un Gangster, qu'il effectue. Puis, Pauline (jaune) fait de même.

IMPORTANT : Les joueurs doivent toujours effectuer l'action sur laquelle ils sont. Vous ne pouvez pas placer d'Homme de main uniquement pour occuper un emplacement et ralentir ainsi un adversaire.

Une fois que vous avez choisi où envoyer votre Homme de main, et récupéré votre bonus ou votre malus, réalisez l'action :



GANGSTERS, CONTREBANDES, ET ARTISTES

- Choisissez l'une des cartes de la rangée de l'action choisie.
 - Payez-en le coût, indiqué en haut à gauche des cartes.
 - Appliquez ses effets en ajustant vos jetons sur les différentes pistes concernées.
- Les points de Réputation ne seront pris en compte qu'à la fin de la partie.



- Faites glisser les cartes obtenues sous votre plateau Club, de sorte que seuls les symboles de droite soient visibles.



Ainsi, les symboles utilisés pendant la partie sont visibles par tous les joueurs tandis que les points de Réputation restent cachés.

IMPORTANT : Ne remplacez pas immédiatement les cartes récupérées.

Certaines cartes **Contrebandes** exigent que vous ayez un certain nombre d'Armes pour les obtenir.



NOTE : Les Armes ne sont pas défaussées lorsque vous les utilisez, vous avez seulement besoin de les avoir à disposition.



AMÉLIORATIONS

Les cartes **Améliorations** sont "gratuites". Si vous choisissez l'action **Améliorations** :

- Prenez l'une des cartes **Améliorations** disponibles (ne remplacez pas la carte prise).
- Appliquez ses effets en ajustant vos jetons sur les différentes pistes concernées.

Les points de Réputation ne seront pris en compte qu'à la fin de la partie.

- Placez ensuite cette carte dans une pile, face cachée, à côté de votre plateau Club.

NOTE : Certaines cartes proposent deux **Améliorations**. Vous ne pouvez en choisir qu'une.

Il existe 5 types de cartes **Améliorations** :

- **Voiturier** : Améliorez votre Initiative .
- **Décoration** : Améliorez la Réputation de votre Club .
- **Pot-de-vin** : Augmentez votre Influence OU diminuez votre Criminalité .
- **Publicité** : Augmentez votre Influence .
- **Sécurité** : Récupérez des Armes (Ces cartes doivent exceptionnellement être placées comme les autres cartes, sous votre plateau Club).



NOTE : La piste Initiative vous donne des bonus immédiats lorsque vous atteignez les niveaux suivants :

- Niveau 4 : Gagnez 1\$.
- Niveau 6 : Gagnez 1 point d'Influence.
- Niveau 8 : Gagnez 1 point de Réputation.

IMPORTANT : Si vous dépassez le maximum ou passez sous le minimum d'une piste, vous gagnez ou perdez des points de Réputation comme indiqué sur le plateau.



CÉLÉBRITÉS

Pour attirer une Célébrité dans votre Club, vous devez **dépenser vos points d'Influence**.

Les **Célébrités** ont chacune leurs propres préférences quant aux types d'alcools qu'elles consomment et d'artistes qu'elles aiment applaudir. Ainsi, chaque symbole présent dans votre Club qui correspond à ceux indiqués à gauche des cartes **Célébrités** représente une réduction de 1 point d'Influence. Si un symbole apparaît deux fois sur la cartes **Célébrité**, la réduction est de 2 points d'influence.



Exemple : Pour attirer Gloria Swanson dans votre Club, vous devez dépenser 12 points d'Influence depuis votre piste d'Influence . Chaque symbole et présent dans votre Club réduit ce coût d'1 point d'Influence. Chaque symbole réduit ce coût de 2 points d'Influence.

Votre réduction est donc de :
- 3 points, pour les 3 symboles (3 X 1 point).
- 2 points, pour le symbole (1 X 2 points).

Vous pouvez donc prendre la carte de Gloria Swanson en dépensant 7 points d'Influence (12 - 5 = 7).

LES POLITICIENS

En fin de partie, **avant le décompte des points**, chaque joueur, dans l'ordre inverse du tour, décide s'il souhaite souduoyer les Politiciens qu'il compte parmi ses **Célébrités** (celles avec ce symbole urne).

Les joueurs peuvent choisir de dépenser 3\$ par symbole **Politicien** présent dans leur Club pour diminuer leur Criminalité de 1 point.





ESCROQUERIE

Cet emplacement peut contenir un nombre illimité d'Hommes de main. Lorsque vous commettez une escroquerie, augmentez votre piste Revenus de 5\$ et votre piste Criminalité de 1 point.



INFORMATION

Regardez secrètement les cartes Évènements de la manche en cours sans les déplacer. À la fin de la phase 2, vous pourrez repositionner cet Homme de main sur une autre action disponible, et l'effectuer (voir p.4).

DÉPARTAGER LES ÉGALITÉS

Durant la partie, si plusieurs jetons sont sur un même emplacement de la piste Influence,



Initiative ou Criminalité, le propriétaire du jeton qui se trouve au-dessus des autres est considéré comme devant.



Exemple : Pour la prochaine manche, le premier joueur sera Martin (rouge), le second Pauline (jaune) et le dernier, Chris (bleu).

FIN DE LA PARTIE

La partie peut prendre fin de deux manières :

- Lorsque vous terminez la 6^{ème} manche (il n'y a plus de cartes dans la pioche Évènements). La partie s'arrête immédiatement.

OU

- Lors de la phase 4, si l'une des pioches est vide et ne permet pas de combler les espaces vides d'une rangée, effectuez une dernière manche et terminez la partie.

PHASE 3 : RÉSOLUTION DES ÉVÈNEMENTS

N'effectuez pas cette étape lors de la première manche.

Révélez la première carte Évènements de la manche en cours. Tous les joueurs appliquent l'effet indiqué. Répétez ce processus pour chaque carte, l'une après l'autre.



IMPORTANT : Lors de la résolution d'un évènement, si vous n'avez pas assez d'argent, perdez 1 point de Réputation tous les 2\$ qu'il vous manque (arrondis à l'inférieur).

PHASE 4 : REVENUS ET PRÉPARATION DE LA NOUVELLE MANCHE

- Chaque joueur avance le jeton de son plateau Club d'autant de cases qu'il reste de cartes dans la pioche Évènements et d'autant de cases qu'il a de symbole Liasses de billets sur ses cartes.



- Récupérez tous vos Hommes de main.
- Redistribuez les tuiles Ordre du tour : le joueur qui a le plus de points sur la piste Initiative prend la tuile 1, le deuxième, la tuile 2, et ainsi de suite.
- Comblez les emplacements vides de chaque rangée en prenant des cartes dans les pioches correspondantes.

Répétez les 4 phases d'une manche jusqu'au déclenchement d'une condition de fin de partie.

ÉVÈNEMENTS

• RÉSERVE SECRÈTE

Gagnez 1 point de Réputation par symbole du type indiqué (🍷🍷 ou 🍷🍷) présent sur les cartes de votre Club.



• L'HEURE DU JAZZ !

Gagnez 1 point de Réputation par symbole du type indiqué (🎷🎷 ou 🎷🎷) présent sur les cartes de votre Club.



• PROHIBITION

Gagnez 2\$ par symbole du type indiqué (🍷🍷 ou 🍷🍷) présent sur les cartes de votre Club.



• MUSIQUE LIVE !

Gagnez 2\$ par symbole du type indiqué (🎷🎷 ou 🎷🎷) présent sur les cartes de votre Club.



DÉCOMPTE DES POINTS

NOTE : Pensez à soudoyer vos politiciens si besoin !

En plus des points qu'ils ont déjà gagné :

- Les joueurs ajoutent **les points de Réputation de leurs cartes**, sans oublier les cartes **Améliorations** mises de côté au cours de la partie.
- Les joueurs ajoutent **1 point de Réputation tous les 5\$ restants** sur la piste Revenus de leur plateau Club.
- Le joueur qui possède **le plus haut niveau d'Influence gagne 3 points de Réputation** supplémentaires.
- Le joueur qui possède **le plus haut niveau d'Initiative gagne 2 points de Réputation** supplémentaires.
- Le premier joueur à avoir **le plus haut niveau de Criminalité perd 5 points de Réputation**, le second en perd 3.

En cas d'égalité de position sur l'une de ces pistes, reportez-vous à la section **DÉPARTAGER LES ÉGALITÉS**.

Le joueur qui possède le plus de points de Réputation remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus d'Armes sera déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.

Le Cotton Club ouvrit en 1923. Au début, son accès était interdit aux "personnes de couleur", bien qu'il ait finalement accueilli le plus grand ensemble de musiciens, chanteurs et danseurs noirs.

En 1935, en raison de la pression sociale, il ouvrit ses portes à tous et perdura jusqu'en 1940. Les changements de mode, les loyers élevés et la pression du gouvernement fédéral (qui luttait contre l'évasion fiscale chez les propriétaires de club) conduisirent à sa fermeture.

De nombreux clubs similaires furent créés au cours des décennies suivantes.

En dépit des questions raciales et de ses liens avec le monde criminel, le Cotton Club a laissé un héritage musical et artistique qui a influencé le monde entier.

• DEUXIÈME AMENDEMENT

Gagnez 2\$ par Arme présente sur les cartes de votre Club.

• FIÈVRE DE HARLEM

Le ou les joueurs qui ont le plus de cartes **Artistes** dans leur Club gagnent 3 points de Réputation.

• DERNIER VERRE

Le ou les joueurs qui ont le plus de cartes **Contrebandes** dans leur Club gagnent 3 points de Réputation.

• SOIRÉE CHIC

Le ou les joueurs qui ont le plus de cartes **Célébrités** dans leur Club gagnent 3 points de Réputation.

• COSA NOSTRA

Le ou les joueurs qui ont le plus de cartes **Gangsters** dans leur Club gagnent 5\$.

• PLUS DE RAIDS !

Le ou les joueurs qui ont le plus fort niveau de Criminalité perdent 2 points de Réputation. Le ou les joueurs qui ont le plus faible niveau de Criminalité gagnent 2 points de Réputation.

• HOMMAGE À LA POLICE

Le ou les joueurs qui ont le plus fort niveau de Criminalité perdent 2 points d'Influence. Le ou les joueurs qui ont le plus faible niveau de Criminalité gagnent 2 points d'Influence.

• ASSASSINAT D'UN MAFIEUX

Le ou les joueurs qui ont le plus de symboles Arme dans leur Club gagnent 2 points de Réputation. Le ou les joueurs qui en ont le moins perdent 1 point de Réputation.

• VOL DE NUIT


Payez le prix indiqué en fonction du nombre d'Armes en votre possession. Attention : Si vous n'avez plus de dollars, vous devez payer 1 point de Réputation tous les 2\$ qu'il vous manque (arrondis à l'inférieur).



PARTIE À 2 JOUEURS

Les règles pour 2 joueurs sont identiques, à ceci près qu'un troisième joueur fictif appelé **Salvatore** vous accompagne. Appliquez les modifications suivantes aux règles de base :

MISE EN PLACE

Attribuez les 3 Hommes de main d'une couleur inutilisée à Salvatore. Placez-en un sur l'action **Information**  en début de partie et donnez-en un autre à chaque joueur.

PHASE 2 : ACTIONS

L'ordre du tour est déterminé de la même manière que dans une partie à 3 ou 4 joueurs (à l'aide des tuiles Ordre du tour). Toutefois, chaque joueur place également son pion Salvatore **avant que son adversaire ne place son deuxième Homme de main**.

Exemple : Pauline (jaune) commence la manche avec plus d'Initiative que Martin (rouge). Salvatore est bleu. L'ordre de placement des Hommes de main est donc :



Pauline place son premier Homme de main jaune 1.

Martin place son premier Homme de main rouge 2, puis l'Homme de main bleu de Salvatore qu'il possède 3, avant que Pauline ne place son second Homme de main jaune 4.

Pauline place ensuite l'Homme de main bleu de Salvatore 5 avant que Martin ne place son second Homme de main rouge 6.

Les joueurs ne reçoivent pas de bonus/malus et n'effectuent pas d'action lorsqu'ils placent les Hommes de main de Salvatore. Essayez de deviner quelles actions sont les plus avantageuses pour votre adversaire et placez l'Homme de main de Salvatore en conséquence. Mais attention, si vous le placez sur une Action qui vous intéresse, Salvatore peut également vous bloquer !

PHASE 4 : REVENUS ET PRÉPARATION DE LA PROCHAINE MANCHE

Défaussez la carte de gauche de chaque rangée sur laquelle se trouve Salvatore.

Comblez les emplacements vides de chaque rangée avec de nouvelles cartes de la pioche correspondante.

Chaque joueur récupère ses Hommes de main ainsi qu'un de ceux de Salvatore.

NOUVELLE MANCHE

Au début de chaque manche, le premier Homme de main de Salvatore est placé sur le **plus haut emplacement de l'action** suivante :

- Manche 1 : **Information**
- Manche 2 : **Améliorations**
- Manche 3 : **Gangsters**
- Manche 4 : **Contrebandes**
- Manche 5 : **Artistes**
- Manche 6 : **Célébrités**



DÉCOMPTE DES POINTS

Salvatore ne marque pas de points. Comptabilisez le total de vos points de Réputation comme dans une partie à 3 ou 4 joueurs. Pour la piste de Criminalité, le joueur à avoir le **plus haut niveau** perd 3 points de Réputation, le second n'en perd pas.



1923 COTTON CLUB

Auteur : Pau Carles
Conception graphique : Pedro Soto
Développement et règles :

Perepau Llistosella et Pako Cantarero

Traduction française : Ambre Poilvé

Cheffe de Projet : Tifany Martin

Relecture : Amélie Ponchel

Remerciements de l'auteur : *Un grand merci à tous ceux qui m'ont encouragé à créer des jeux. Ce n'était peut-être pas le meilleur conseil, mais je les remercie quand même !*

©2021 Looping Games
La version française est éditée sous licence par **ORIGAMES**,
52 avenue Pierre Sémard
94200 Ivry sur Seine, France
www.origames.fr / sav@origames.fr



Les photographies présentes sur les cartes Événements sont libres de droits et font partie du domaine public.

Les droits d'auteur appartiennent à leurs auteurs respectifs.



Artistes



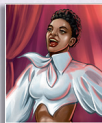
ADELAÏDE HALL (1901-1993)

Chanteuse de jazz, elle a commencé sa carrière à un très jeune âge. Duke Ellington a trouvé un réel talent en elle et l'a intégrée dans son groupe. Elle a eu beaucoup de succès avec sa voix de soprane au timbre dense.



AIDA WARD (1903-1984)

Chanteuse de jazz, elle a connu la gloire dans les années 1920 et 1930 à New York et plus précisément à Broadway ou au Cotton Club, où elle se produisait régulièrement aux côtés de Duke Ellington et de Cab Calloway.



BESSIE DUDLEY (1904-1999)

Authentique danseuse de jazz, elle a travaillé étroitement avec Earl Tucker et a adopté son pas de danse signature "Snakeships" en y ajoutant des claquettes.



BESSIE SMITH (1894-1937)

Connue sous le nom d'"Impératrice du Blues", elle était l'une des chanteuses les plus influentes de l'époque. Étant une travailleuse acharnée, elle est devenue l'artiste noire la mieux payée de son temps.



BILL "BOJANGLES" ROBINSON (1878-1949)

Célèbre pour son numéro signature la "danse des escaliers", ce danseur de claquettes a eu une longue carrière aussi bien à Broadway, que dans des vaudevilles, des films, à la radio et à la télévision.



CAB CALLOWAY (1907-1994)

Chanteur, musicien, chef d'orchestre, acteur, danseur et compositeur. Son style caractéristique a contribué à promouvoir le costume zoot qui constituait l'apogée de la mode d'avant-guerre.



CHICK WEBB (1905-1939)

Percussionniste de jazz et de swing dès l'âge de 17 ans. En 1935, il a commencé à promouvoir Ella Fitzgerald, alors jeune adolescente, et l'a intégrée comme chanteuse dans son groupe.

COUNT BASIE (1904-1984)

Pianiste et leader de big band. Grâce à ses innovations musicales, son modeste groupe possédait le style swing le plus influent de l'époque.



DUKE ELLINGTON (1899-1974)

Compositeur, chef d'orchestre et pianiste. En 1923, il s'installa à New York avec son quintet The Washingtonians. Son passage au Cotton Club le rendit célèbre et lui permit de faire des films et de se produire dans le monde entier.



EARL "SNAKESHIPS" TUCKER (1906-1937)

En exploitant sa grande souplesse, il a créé un style particulier de danse, comparé au mouvement des serpents. C'est à ce style signature qu'il doit ses noms de scène "Snakeships" et "Human Boa Constrictor".



ETHEL WATERS (1896-1977)

Elle était la chanteuse la mieux payée de New York en son temps. Elle a été la première actrice noire dans un spectacle blanc de Broadway et a été nommée aux Oscars de 1949 pour son rôle secondaire dans le film *L'Héritage de la chair* d'Elia Kazan.



"FATS" WALLER (1904-1943)

Né à Harlem, Thomas Wright Waller était un grand pianiste, organiste, chanteur et chef d'orchestre de jazz, ainsi qu'un musicien à la bonne humeur constante.



FLORENCE MILLS (1896-1927)

Chanteuse, danseuse et actrice. Elle a brillé à Broadway en 1921 dans le spectacle *Shuffle Along*, qui a contribué au renouveau d'Harlem. Elle est décédée jeune et le monde se souvient d'elle comme "La Reine du bonheur".



KATHERINE DUNHAM (1909-2006)

Danseuse et chorégraphe, ayant une formation en anthropologie. Elle a fondé sa propre école dans laquelle elle était professeure et directrice. Entre 1965 et 1966, elle fut conseillère auprès du Ministère de la Culture sénégalais.



**LEONARD REED (1907-2004)**

Dans sa jeunesse, il a remporté un concours de Charleston pour hommes blancs. Cette victoire a changé le cours de sa carrière et, avec Willie Bryant, il a créé la routine connue sous le nom de Shim Sham.

**LOUIS ARMSTRONG (1901-1971)**

Maître de la trompette, il est célèbre pour sa virtuosité dans l'improvisation. Il a d'abord eu une grande influence sur les musiciens de jazz de New York avec son propre groupe, puis est devenu mondialement connu.

**WILLIE BRYANT (1908-1964)**

Il a commencé comme danseur et trompettiste, avant de créer son premier big band dans lequel il se produisait en tant que soliste. Il a été maître de cérémonie à l'Apollo Theater à Harlem dans les années 1950.

**Célébrités****CHARLES CHAPLIN (1889-1977)**

Acteur, comédien, scénariste, producteur, directeur... une légende du cinéma. Cet anglais a fait ses débuts dans le cinéma muet avec son personnage Charlot en 1914 et ses films *La Ruée vers l'or*, *Les Lumières de la ville*, *Les Temps modernes* et *Le Grand Dictateur* sont tous remarquables.

**CHRISTOPHER MORLEY (1890-1957)**

Intelligent, lucide et sophistiqué, il a voyagé à travers les États-Unis en tant que chroniqueur et reporter. Il était l'un des plus prestigieux écrivains de son temps grâce à son style raffiné et son humour subtil.

**EDWARD J. FLYNN (1891-1953)**

Shérif du Bronx, il a poursuivi une carrière politique au sein du Parti Démocrate. Il a accompagné le président Roosevelt à la conférence de Yalta et a ensuite joué un rôle clé dans l'élection de Truman.

FANNY BRICE (1891-1951)

Chanteuse, actrice de théâtre et de cinéma juive. Pendant plus de 20 ans, elle s'est produite à la radio en jouant une petite fille irritante nommée "Snooks".

**GLORIA SWANSON (1899-1983)**

Actrice, connue pour ses rôles dans les films muets des années 1920 et 1930. L'avènement du cinéma parlant et des scénarios médiocres ont ralenti sa carrière, mais elle a retrouvé le succès en 1950 dans le film *Boulevard du crépuscule*.

**IRVING BERLIN (1888-1989)**

L'un des compositeurs les plus prolifiques de l'histoire. Il a écrit plus de 1 500 morceaux, dont 20 pour des spectacles de Broadway et 15 pour des films hollywoodiens.

**JAMES CAGNEY (1899-1986)**

Une des plus grandes stars du cinéma des années 1930. Son succès dans *L'ennemi public* (1931) restera dans les mémoires pour son rôle de gangster, mais il avait également le goût pour la danse, le théâtre et la comédie.

**JAMES FARLEY (1888-1976)**

L'un des premiers hommes politiques d'origine catholique irlandais. Il était le directeur de campagne de Roosevelt qu'il a mené vers la victoire. Pendant plus de 30 ans il a été à la tête de l'entreprise Coca-Cola.

**JAMES JOHN WALKER (1881-1946)**

Après avoir servi au Sénat américain, il a été élu maire de New York de 1926 à 1932. Pendant son mandat, il a découragé les poursuites pour violation de la prohibition. Des affaires de corruption ont conduit à sa démission.

**JIMMY DURANTE (1893-1980)**

Acteur, chanteur, pianiste et comédien, il est devenu une star du show-business et de la radio. Son grand nez et ses blagues constantes à ce sujet lui ont valu le surnom de "Schnozzola".





JIMMY HINES (1876-1957)

L'un des dirigeants les plus puissants du Tammany Hall. Il avait accès à de nombreuses entreprises liées à la mafia. Son pouvoir s'est affaibli avec la démission de James J. Walker en tant que maire de New York.



LANGSTON HUGHES (1901-1967)

Poète, romancier et dramaturge, il a commencé en tant que journaliste pour le NAACP (association nationale pour la promotion des gens de couleur) et a participé à la Renaissance de Harlem dans les années 1920.



MAE WEST (1893-1980)

L'une des premières actrices à être devenue un sex symbol. Elle a lutté contre la censure tout au long de sa carrière, avec son originalité d'esprit et ses références risquées qui ont bouleversés les idéaux conservateurs de nombreuses personnes.



ROBERT F. WAGNER (1877-1953)

Politicien à la longue carrière et vainqueur des élections de l'état de New York, leader démocrate au sénat, juge à la Cour suprême, sénateur, proche collaborateur et fervent partisan du Président Roosevelt.



STANLEY WALKER (1898-1962)

Rédacteur en chef du New York Herald Tribune pendant la première moitié du 20^{ème} siècle. Son premier livre, *The Night Club Era*, publié en 1933, décrit la vie nocturne haute en couleur des clubs hors-la-loi de New York.



SOPHIE TUCKER (1886-1966)

Sonya Kalish était une chanteuse, comédienne, actrice et personnalité de la radio américaine d'origine russe. Sa renommée a parcouru l'Europe entière et en 1926, elle s'est produite devant le Roi George V et la Reine Mary au Palladium de Londres.



THOMAS E. DEWEY (1902-1971)

Procureur implacable luttant contre la corruption et le crime organisé à New York. Il a obtenu un grand succès contre Lucio Luciano.

Gangsters



AL "SCARFACE" CAPONE (1899-1947)

Il doit son surnom à ses nombreuses entailles au visage. Il était le chef de la mafia de Chicago. En tant qu'amateur de jazz, il y a ouvert son propre Cotton Club, en nommant son frère Ralph comme responsable. Eliot Ness l'a envoyé à la prison d'Alcatraz pour fraude fiscale, d'où il a été libéré, malade et ruiné.



ALBERT "MAD HATTER" ANASTASIA (1902-1957)

Chef mafieux et tueur à gage qui a été accusé de meurtre à plusieurs reprises, mais qui a toujours été acquitté du fait que les témoins disparaissaient. Il a obtenu la nationalité américaine pour son aide pendant la Seconde Guerre mondiale et a vécu dans un manoir de 25 pièces en haut d'une colline.



BUGSY SIEGEL (1906-1947)

Juif ukrainien et l'un des fondateurs de "Murder, Inc.", une organisation nationale de tueurs à gage. Fondateur de Las Vegas, il a mené la construction de l'hôtel Flamingo et était ami de stars du cinéma telles que Clark Gable, Cary Grant et Gary Cooper.



CARLO GAMBINO (1902-1976)

Il était le bras droit d'Albert Anastasia, jusqu'à ce qu'il le fasse tuer afin de pouvoir lui succéder à la tête de la famille Gambino. Il détestait la drogue et était impliqué dans le transport routier, la construction, les syndicats et la collecte des déchets.



CHARLES "LUCKY" LUCIANO (1897-1962)

Considéré comme le plus important gangster de son temps et l'un des créateurs de la Cosa Nostra. Il a survécu bien qu'on l'ait grièvement battu, d'où son surnom "Lucky". Il a trahi deux patrons en un an pour devenir chef de famille.



DUTCH SCHULTZ (1901-1935)

Impulsif et assoiffé de sang, il s'est engagé dans le trafic d'alcool, le racket et l'escroquerie. Il a été persécuté par le procureur Thomas E. Dewey (candidat à la Maison Blanche). Schultz a voulu tuer ce dernier, mais le Syndicat du Crime ne l'a pas laissé faire et l'a assassiné pour éviter tout problème.



FRANK COSTELLO (1891-1973)

À la tête de la famille Luciano pendant que Luciano était en prison, il n'a jamais porté d'arme car il avait été emprisonné pour cela dans sa jeunesse. Il était appelé "Le premier ministre de la pègre" pour son influence politique.



GEORGE "BIG FRENCHY" DE MANGE (1896-1939)

Il était le bras droit d'Owney Madden et avec lui, propriétaire du Cotton Club et d'autres clubs de New York. Il est ensuite devenu promoteur de boxe et manager de champions comme Max Baer et Primo Carnera.



JACK "LEGS" DIAMOND (1897-1931)

Contrebandidier et gangster célèbre pour sa capacité à esquiver les tentatives d'assassinat pendant 15 ans. Il a voyagé en Europe pour acheter du whisky sous prétexte de se soigner, sans succès et a été déporté.



JACOB SHAPIRO (1899-1947)

Mafieux d'origine russe, il a infiltré les syndicats et a assassiné leurs dirigeants pour contrôler les travailleurs industriels pendant deux décennies, en extorquant de l'argent aux syndicats et aux entreprises. Incarcéré en 1944 pour conspiration, il est mort en prison d'une crise cardiaque.



JOE MASSERIA (1886-1931)

Chef de l'une des deux familles italiennes qui se sont battues pour le contrôle de New York. Il était surnommé "l'homme qui peut esquiver les balles" car il a survécu à deux attaques.

JOSEPH BONNANO (1905-2002)

Enfant, il a quitté l'Italie sur un bateau de pêche. À seulement 26 ans, il est devenu l'un des plus jeunes patrons de la mafia. Il était millionnaire grâce à ses nombreuses entreprises commerciales mais a mené une vie très austère.



OWNEY MADDEN (1891-1965)

Surnommé "Le Tueur", il fut l'un des propriétaires du Cotton Club. Il a obtenu le champion de boxe poids lourd Jack Johnson après sa sortie de prison. Il est en partie responsable du meurtre de Mad Dog Coll après que ce dernier a essayé de lui extorquer de l'argent.



SALVATORE MARANZANO (1886-1931)

Il a été envoyé à New York depuis la Sicile par Don Vito. En personne instruite et cultivée, il a organisé la mafia à l'image de l'Empire romain, en créant 5 grandes familles, et s'est proclamé "capo di tutti i capi" (patron de tous les patrons). Il a été assassiné peu de temps après dans son bureau.



TOMMY LUCHESE (1899-1967)

Contrebandidier et chef de la famille Lucchese. Il dirigeait l'industrie du textile et du transport routier grâce au contrôle des syndicats et associations professionnelles. Dans sa jeunesse, il a perdu deux doigts dans un atelier, d'où son surnom de "Tommy les trois doigts".



VINCENT "MAD DOG" COLL (1908-1932)

Tueur à gage irlandais surnommé "Mad Dog" pour avoir prétendument blessé accidentellement quatre enfants et en avoir tué un. Il a été acquitté lors d'un procès médiatique, mais est mort à l'âge de 23 ans, abattu dans une cabine téléphonique de pharmacie.



VITO GENOVESE (1891-1969)

Il a travaillé pour Joe Masseria et a été, plus tard, l'un de ses assassins sur les ordres de Lucky Luciano. Lorsque Luciano est parti en prison, il est resté à la tête de la famille. Il est mort en prison pour trafic d'héroïne.

