

SPEAKEASY

Un jeu de Vital Lacerda

« Speakeasy » va vous faire vivre la Prohibition durant les Années folles

Durant la Prohibition, Manhattan était sous le contrôle du célèbre gangster Lucky Luciano. Pour renforcer son emprise sur le territoire, il instaura un système très structuré, appelé la Commission. Il divisa Manhattan en plusieurs districts et plaça des hommes triés sur le volet à la tête de chacun d'entre eux afin d'y gérer ses « activités légales ».

Ces gangsters respectaient un pacte de non-agression, interdisant de s'attaquer les uns les autres et surtout coopérant lorsque nécessaire. Cet accord assurait une coexistence relativement pacifique, leur permettant de se concentrer sur le développement de leurs affaires sans conflits internes.

Les gangsters surveillaient étroitement les quartiers sous leur contrôle afin d'y maintenir l'ordre et empêcher de nouveaux venus d'empiéter sur leurs territoires. Toute tentative non autorisée d'établir une présence était accueillie avec hostilité. Par conséquent, seuls ceux qui faisaient déjà partie du réseau pouvaient bénéficier de l'aspect lucratif des activités illégales s'y déroulant.

Ces activités illégales telles que la contrebande et les jeux d'argent leur permirent de voir leur empire fleurir et leurs profits s'envoler. Lucky Luciano s'assurait que chacun des gangsters recevait une part des revenus générés en fonction de ses performances et de l'efficacité de ses activités. La réussite de leur empire reposa sur une organisation efficace, une forte coopération ainsi qu'une loyauté infaillible envers le système mis en place par Lucky Luciano.

Malgré la nature criminelle de leurs activités, ils restaient d'habiles entrepreneurs gérant leurs empires criminels d'une main de maître. C'est ainsi qu'ils ont constitué une force redoutable dans les milieux clandestins de Manhattan à l'époque de la Prohibition.

Révision non officielle du livret commercial v1 des règles - par *DocGuillaume* - 16/10/26 v1.1

Sommaire

Contenu 3
Mise en place 4-5
Mise en place pour les joueurs 6
Manche de mise en place (1920) 6
Concepts clés 7
Principes de jeu 8-11
1. Reprendre des Capos (ACTES 2/3/4) 8
2. Manches des joueurs (ACTES 1/2/3/4) 8
3. Phase de Lucky Luciano (ACTES 1/2/3) 9
3.1. Règlements de comptes 9
3.2. Les Flics patrouillent dans Manhattan 10
3.3. Paiement pour le Contrôle de Zone 10-11
Actions standards et Effets 12-13
Lieux 13
Bureau des Entreprises 14
Bureau de l'urbanisme 15
Garage 16
Hôtel de ville 17
Commission 17
Docks 18
Restaurant 19
Parc 20
4. Manche finale de décompte (1933) 20
Conseils et variante 21
Description des cartes et des tuiles 22-24
Pouvoirs des Associés 22
Tuiles Caisse 22
Objectifs Livres Falsifiés 23
Cartes Assistant 24
Tuiles Ville 24

Qu'est-ce qu'un Speakeasy ?

Un Speakeasy (Speakeasies au pluriel) est un bar clandestin servant de l'alcool malgré les interdits liés à la Prohibition. Le terme de Speakeasy fait référence au fait de parler à voix basse afin de ne pas être entendu, du fait de la nature illégale du lieu.

Qu'allez-vous faire dans ce jeu ?

Dans *Speakeasy*, vous jouerez le rôle d'un chef mafieux avisé, gérant et exploitant vos Speakeasies à Manhattan durant une période aussi palpitante que dangereuse.

Mais diriger un tel empire n'est pas une mince affaire, et vous devrez faire appel à toute votre ruse et à toutes vos ressources pour garder une longueur d'avance sur la concurrence. Au fur et à mesure que vous améliorez vos activités, que votre notoriété grandit et que vous vous dotez de nightclubs plus somptueux et même de casinos, vous attirez l'attention de la mafia extérieure et des flics. Vous devez utiliser votre influence pour faire tourner votre affaire et recevoir votre part de Lucky Luciano.

Vous pourrez vous associer à des mafieux et même attaquer et voler des contrebandiers pour obtenir de précieuses ressources et un avantage sur vos rivaux.

Vous devrez gérer vos cartes avec soin, placer vos Capos de manière stratégique pour livrer vos spiritueux illicites. Vous devrez engager des hommes de main pour vous aider à prendre le contrôle de Manhattan. Vous falsifierez vos comptes pour remplir vos coffres d'argent échappant à toute imposition en réalisant des objectifs.

Le but ultime est simple : accumuler le plus d'argent et devenir le mafieux le plus prospère de la ville. Aurez-vous les compétences nécessaires pour vous hisser au sommet et prendre le contrôle de Manhattan pendant la Prohibition ? Il est temps de mettre votre Fedora et de le découvrir dans *Speakeasy*.

CONDITION DE VICTOIRE

Le vainqueur sera le joueur qui aura accumulé le plus d'argent pendant la partie.

Speakeasy est un jeu de placement d'ouvriers, de gestion de cartes et de contrôle de zone, le tout orienté par des objectifs.

Les joueurs gagnent et dépensent de l'argent pendant la partie en accomplissant différentes tâches : faire de la Contrebande pour gagner de l'argent en vendant de l'alcool, « falsifier les comptes » pour récupérer de l'argent en fonction des objectifs, ouvrir des bâtiments ou prendre le contrôle des speakeasies d'autres mafieux, améliorer vos speakeasies pour les transformer en nightclubs ou en casinos, attaquer et dépouiller les contrebandiers et contrôler des districts.

Crédits

J'aimerais particulièrement remercier tous les testeurs : Shelley Danielle, Jon Deale, Scott Hill, Evan Sarafian, Janusz Franas, Scott Campbell, Sidd (ooba), John Auer, Weronika Wojtala qui ont passé tant d'heures à tester Speakeasy.

Et aussi à Adrian Smith, Aidan, Alexandre Abreu, André Martins, Andrew, Ao Meng, Asier Villanueva, Axel Cisneros, Carlos Ferreira, Connor Devine, Daniel Guimarães, Daniel Trzeciak, David Ouellette, Devin Parentice, Donny Wongso, Douggy, Elsa Romão, Emanuel Diniz, Fabio, Henrique Barbosa da Costa, Ian O'Toole, João Duro, João Quintela Martins, Julián Pombo, Ketan Deshpande, Kris Young, Kyle Gormley, Malcolm King, Marcos Felipe da Silva, Marco Vicente, Marton Ferenci, Mateuko/Matthew, Michael Mikalonis, Michal Sadowski, Nour, Pedro Freitas, Pedro Pacheco, Pedro Silva, Rafaela Morris, Rafael Pires, Randal Lloyd, Robert Hovakimyan, Sarah Green, Sauron, Shay Rickman, Tiago Duarte, Thomas Berggren, Vittorio, Zach.

Tout mon amour à mon beau garçon et ma belle fille, Alex & Inês, et à ma muse et meilleure amie, ma femme Sandra pour leur soutien, leur patience et leur inspiration.

Auteur : Vital Lacerda
Illustration : Ian O'Toole
Conception graphique & illustrations 3D : Ian O'Toole
Développement du jeu : Shelley Danielle
Version Solo : Vital Lacerda, Shelley Danielle & Dávid Turczi
Mise en page du livret de règle & illustrations 3D : Vital Lacerda
Rédaction et correction des règles anglaises : Phil Pettifer
Relecture : Ori Avtalion, Alex Colby, Marcos Avlonitis, Shelley Danielle, Scott Tepper and many members from Vital's Discord
Directeur de projet : Randal Lloyd
Traduction française : Stéphane Athimon
Mise en page et relecture : Thierry Vareillaud et l'équipe Philibert

Likez-nous sur Facebook: www.facebook.com/EagleGryphon

Suivez-nous sur X: @EagleGryphon

www.Eagle-Gryphon.com

Pour le SAV, envoyez-nous un e-mail à : info@eagle-gryphon.com

©2025 FRED Distribution Inc.

801 Commerce Drive, building #5. Leitchfield, KY 42754

Tous droits réservés.

CONTENU

Tous les éléments sont limités à l'exception de l'argent.



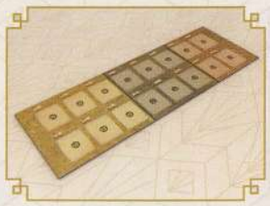
1 plateau principal double face



4 plateaux Activités et 4 écrans Coffre-fort



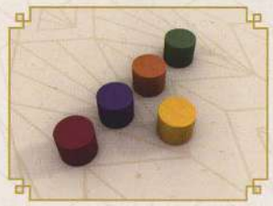
1 plateau Docks



1 plateau Mafieux



4 aides de jeu



4 marqueurs Activité et 1 marqueur Force par joueur



4 marqueurs Ordre du tour (1 par couleur de joueur)



4 marqueurs Notoriété (1 par couleur de joueur)



4 marqueurs Associé (1 par couleur de joueur)



40 Livres Comptables (10 par couleur de joueur)



12 marqueurs Contrôle de Zone Joueurs (3 par couleur de joueur)



16 Capos (4 par couleur de joueur)



48 Gangsters (12 par couleur de joueur)



4 Distilleries (1 par couleur de joueur)



32 Speakeasies de joueur (8 par couleur de joueur)



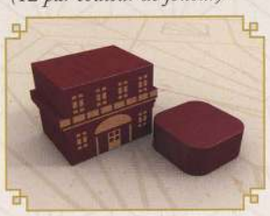
12 Nightclubs (3 par couleur de joueur)



12 Casinos (3 par couleur de joueur)



8 Camions (2 par couleur de joueur)



24 Speakeasies Mafieux et 3 marqueurs Contrôle de Zone Mafieux



20 tuiles Mafieux en 4 paquets (6xA, 4xB, 4xC et 6xD)



16 tuiles District Mafieux et 20 tuiles Force des Mafieux



4 Bateaux de contrebandiers et 7 tuiles Port



24 Hommes de Main et 40 Tonneaux



16 Flics et 16 tuiles District Flics



12 cartes Activité Salon VIP



12 cartes Activité Soirée



12 cartes Activité Distillerie



12 cartes Activité Flotte



21 cartes Assistant



20 jetons Influence



9 tuiles Objectif de Zone



21 tuiles Objectif Central Park (7 de chaque A, B et C)



54 tuiles Ville



18 tuiles Caisse



Argent (différentes dénominations)



5 marqueurs District Bloqué ***(mode Solo, parties à 2 & 3 joueurs seulement)***

Mise en place



Placez le plateau principal au milieu de la table, du côté correspondant au nombre de joueurs (1/2 ou 3/4), comme indiqué dans le coin supérieur gauche avec ce symbole (👤).

Le plateau principal représente Manhattan et est constitué de Central Park et de 3 zones : Downtown (à gauche), Midtown (au milieu) et Uptown (à droite) et 16 Districts (6 à Downtown et Midtown, et 4 pour Uptown). Chaque District dispose de 2 emplacements Bâtiment, sauf Uptown où il y en a 3 (2 lors d'une **partie à 2 joueurs**).

Lors d'une partie à 2 joueurs :



Mélangez les tuiles District Mafieux face cachée.

Révélez des tuiles une par une et placez un marqueur District Bloqué dans le District correspondant. Exactement deux districts de Downtown, deux districts de Midtown et un district d'Uptown doivent contenir des marqueurs District Bloqué. Par conséquent, une fois que vous avez atteint la limite pour une zone, ignorez toute autre tuile District Mafieux que vous révélez dans cette zone et révélez une autre tuile à la place.

Remettez dans la boîte de jeu les 5 tuiles District Mafieux correspondant aux Districts Bloqués. Placez toutes les autres tuiles révélées face cachée avec les tuiles District Mafieux restantes.





Mafieux

1. Placez le plateau Mafieux à côté du plateau principal comme indiqué.

2. Placez les tuiles Force des Mafieux et les Speakeasies Mafieux à côté du plateau pour créer une réserve.

3. Séparez les tuiles Mafieux par paquet en fonction de leur lettre. Lors d'une **partie à 2 joueurs,** mélangez d'abord toutes les tuiles Mafieux avec la lettre **A** et remettez deux tuiles au hasard dans la boîte de jeu.

4. Mélangez les tuiles District Mafieux face cachée. Prenez les 6 tuiles Mafieux du paquet **A** (4 lors d'une **partie à 2 joueurs**) pour la mise en place.



Pour chaque tuile Mafieux, révélez une tuile District Mafieux et placez la tuile Mafieux, côté Ville visible, sur le District correspondant du plateau Mafieux. Remettez les tuiles District Mafieux révélées dans la boîte de jeu.

5. 

Pour chaque tuile Mafieux sur le plateau Mafieux, prenez une tuile Force des Mafieux de la valeur correspondant à la force du Mafieux (indiquée dans la case marron) et placez-la, face valeur visible sur la case Force des Mafieux (le pistolet) dans le District indiqué par le numéro de District au-dessus de la tuile Mafieux sur le plateau Mafieux.

6. Pour chaque District avec une tuile Force des Mafieux, placez un Speakeasy Mafieux de la réserve à côté de chaque emplacement Bâtiment dans le District, (ils sont placés de cette manière afin de laisser la tuile Ville visible). Deux Speakeasies pour un District dans Downtown ou Midtown, trois pour un District dans Uptown (seulement deux lors d'une **partie à 2 joueurs**).

7. 

Parmi les tuiles District Mafieux restantes, révélez-en 3 au hasard (2 lors d'une **partie à 2 joueurs**) et placez-les face cachée (face rouge visible) sur la case Force des Mafieux (le pistolet) dans les Districts portant le même numéro.

8. Placez le reste des tuiles District Mafieux sur la piste de Temps, face cachée, en une pile de 3 tuiles et en une autre pile de 4 tuiles, tel qu'indiqué sur le plateau (une pile de 2 et une autre pile de 3 lors d'une **partie à 2 joueurs**).

9. Placez un marqueur Contrôle de Zone Mafieux sur la case la plus basse de chaque piste de Contrôle de Zone : Downtown, Midtown et Uptown.

Flics

10. Mélangez les tuiles District Flics face cachée et révélez-en 4. Pour chacune, placez un Flic dans le District indiqué. Remettez les tuiles District Flics révélées dans la boîte de jeu. Lors d'une **partie à 2 joueurs**, les Flics peuvent être placés dans des Districts Bloqués.

11. 

Révélez 4 nouvelles tuiles District Flics et placez-les face cachée sur les emplacements Flics des Districts correspondants sur le plateau principal.



12. Formez 2 piles de 4 tuiles avec les tuiles District Flics restantes, et placez-les face cachée sur la zone de la piste de Temps comme indiqué.

Tuiles Ville

13. Mélangez les tuiles Ville, face cachée. Placez une tuile Ville au hasard face visible sur chaque emplacement Bâtiment du plateau principal. Lors d'une **partie à 2 joueurs**, ne placez pas de tuiles Ville dans les Districts contenant un marqueur District Bloqué.

14. Placez trois tuiles Ville, face visible, sur les emplacements de la colonne de droite de l'offre de tuiles Ville du plateau principal. Puis à l'aide des tuiles restantes, formez trois piles face cachées et placez-les sur les emplacements de la colonne de gauche, laissant ainsi la colonne centrale vide.

Tuiles Objectif de Zone

15. Mélangez les tuiles Objectif de Zone face cachée, piochez-en une et placez-la face visible sur la case indiquée dans Downtown.

a. Révélez les tuiles suivantes, une par une, jusqu'à ce que vous en révéliez une avec un numéro différent de la tuile placée dans Downtown. Placez cette tuile sur la case indiquée dans Midtown.

b. De manière similaire, révélez des tuiles jusqu'à en révéler une avec un numéro différent de ceux des deux tuiles placées dans Downtown et dans Midtown. Placez cette tuile sur la case indiquée dans Uptown.

c. Remettez les tuiles Objectif de Zone restantes dans la boîte (y compris celles révélées, mais non placées, s'il y en a).

Tuiles Objectif Central Park

16. 

Séparez les tuiles Objectif Central Park en 3 piles en fonction de leur dos : **A**, **B** et **C**. Mélangez chaque pile séparément.

a. Prenez la première tuile de la pile **A** et placez-la sur la première case (la plus à gauche) dans Central Park. Révélez les tuiles une par une, à partir du haut de la pile **A**,jusqu'à ce que vous en révéliez une avec un numéro différent de celle déjà placée dans Central Park. Placez cette tuile sur la deuxième case dans Central Park.

b. De la même manière, révélez des tuiles du haut de la pile **B** jusqu'à ce que vous en ayez révélé deux avec des numéros différents des tuiles **A** placées dans Central Park, leurs numéros doivent aussi être différents entre elles. Placez ces deux tuiles sur la troisième et la quatrième case de Central Park.

c. Enfin, révélez des tuiles du haut de la pile **C** jusqu'à ce que vous ayez révélé une tuile avec un numéro différent de celles que vous avez déjà placées dans Central Park. Placez cette tuile sur la cinquième case (la plus à droite) dans Central Park.

d. Remettez les tuiles Objectif Central Park restantes dans la boîte de jeu (y compris celles qui ont été révélées, mais non placées, s'il y en a).

Cartes Activité et cartes Assistant

17. Séparez les cartes Activité en 4 paquets en fonction de leur type : Salon VIP, Soirée, Distillerie et Flotte. Mélangez chaque paquet Activité séparément, distribuez une carte de chaque paquet à chaque joueur et placez les quatre paquets face visible à côté du plateau principal.

18. Mélangez les cartes Assistant et placez-les face cachée à côté du plateau principal. Prenez les trois premières cartes et placez-les face visible pour former une offre à côté du paquet Assistants.

Plateau Docks et Contrebandiers

19. Placez le plateau Docks à gauche du plateau principal.

20. Placez 5 tonneaux sur chaque Bateau de contrebandiers dans les cases indiquées.

21. Mélangez les tuiles Caisse et placez-en une face visible sur la case indiquée de chaque Bateau de contrebandiers. Placez la pile de tuiles restantes face visible à côté du plateau Docks.

22. 
Mélangez les tuiles Port face cachée. Pour chaque Bateau de contrebandiers, révélez une tuile Port et placez le Bateau de contrebandiers sur le Port indiqué par la tuile. Après avoir placé tous les Bateaux, remettez toutes les tuiles Port dans la boîte de jeu.

Réserve

23. Formez une réserve de tonneaux, de Flics, d'argent, de jetons Influence et d'Hommes de Main à côté du plateau de jeu.

Mise en place pour les joueurs



Chaque joueur :

Choisit une couleur et prend un plateau Activités, un écran Coffre-fort et le rack contenant les éléments à sa couleur. Vous y trouverez :

4 marqueurs Activité, 1 marqueur Force, 1 marqueur Notoriété, 1 marqueur Ordre du tour, 3 marqueurs Contrôle de Zone, 4 Capos, 12 Gangsters, 10 Livres Comptables, 2 Camions, 1 marqueur Associé, 1 Distillerie, 8 Speakeasies, 3 Nightclubs, 3 Casinos.

Prenez aussi :

1 Homme de Main, 1 aide de jeu.

A. Chaque joueur doit aussi avoir les 4 cartes Activité, 1 de chaque paquet distribuées précédemment.

Votre plateau Activités :

1. Placez 1 marqueur Activité sur la case niveau 1 (la plus à gauche) de chaque piste de niveau d'Activité et votre marqueur Force sur la case niveau 1 (la plus à gauche) de votre piste de niveau de Force.

2.  Placez vos Capos, Speakeasies, Nightclubs, Casinos et votre Distillerie sur les emplacements appropriés. Assurez-vous que la Distillerie soit au bon endroit.

3. Placez votre Homme de Main sur la case Homme de Main 0$.

4. Placez votre marqueur Associé sur l'emplacement Associé.

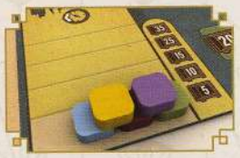
5. Placez un de vos Camions à côté de votre plateau Activités et l'autre sous l'Activité Flotte comme indiqué.

Votre écran Coffre-fort :

6. Placez votre écran Coffre-fort à côté de votre plateau Activités.

7. Placez 15$ devant vous, à côté du Coffre-fort et 30$ derrière votre écran Coffre-fort pour qu'aucun autre joueur ne puisse les voir.

Sur le plateau principal :

8.  Placez 1 marqueur Contrôle de Zone sur la case la plus basse de chaque piste Contrôle de Zone : Downtown, Midtown et Uptown.

9.  Placez votre marqueur Notoriété sur la case 5 de la piste Notoriété. Cela représente le total de vos 4 niveaux d'Activités et de votre niveau de Force.

10.  Placez un Gangster à gauche de la case niveau 8 et un autre à gauche de la case niveau 14 sur la piste de Notoriété.

11. Laissez tous les autres éléments de jeu à côté de votre plateau Activités pour le moment.



Lors d'une **partie à 2 joueurs,** dans l'ordre inverse du tour, placez un Gangster de votre réserve sur un emplacement vide des Docks sur le plateau principal. Recevez le bonus de cet emplacement tel qu'indiqué à droite des Docks. Reportez-vous à l'aide de jeu pour connaître l'effet des bonus.

Manche de mise en place (1920)

Le dernier joueur à avoir consommé une « ***boisson illégale*** » devient le premier joueur et place son marqueur d'Ordre du tour sur la case la plus à gauche de la rangée supérieure de la piste d'Ordre du tour. Dans le sens horaire, chaque joueur place son marqueur de tour sur la case vide la plus à gauche de la même piste.



Lors d'une **partie à 3 joueurs,** placez un marqueur District Bloqué qui recouvre les quatrièmes cases des deux rangées. Ces cases ne seront pas utilisées.

Dans l'ordre inverse du tour (en commençant par le joueur dont le marqueur d'Ordre du tour est le plus à droite), chaque joueur :

Choisit une Distillerie ou un Speakeasy à ouvrir.

1. **En utilisant les 15$ placés devant vous**, payez le coût de la Distillerie ou du Speakeasy que vous êtes en train d'ouvrir, selon le coût indiqué en dessous sur votre plateau Activités (3$, 5$ ou 8$).

2. Placez la Distillerie ou le Speakeasy que vous voulez ouvrir sur un emplacement Bâtiment **vide** du plateau principal.

> **Remarque :** un emplacement Bâtiment vide est un emplacement sans Bâtiment de joueur dessus ou sans Speakeasy Mafieux à côté. Une tuile Ville peut se trouver dessus.

3. Prenez la tuile Ville de l'emplacement Bâtiment choisi, en la plaçant sur l'un des quatre emplacements pour les tuiles Ville de votre plateau Activités.

4.  Obtenez le bonus indiqué sur votre plateau Activités en dessous de l'emplacement de la Distillerie ou du Speakeasy que vous venez d'ouvrir. Reportez-vous à l'aide de jeu pour connaître l'effet des bonus.

5. Jouez une carte Activité de votre main, en la glissant dans l'emplacement Activité correspondant à ce type de carte en haut de votre plateau Activités. Recevez immédiatement le bonus indiqué par l'icône au-dessus de la ligne pointillée dans le coin supérieur gauche de la carte. **Vous ne piochez pas de carte à la fin de cette Manche de Mise en Place, exceptionellement.**



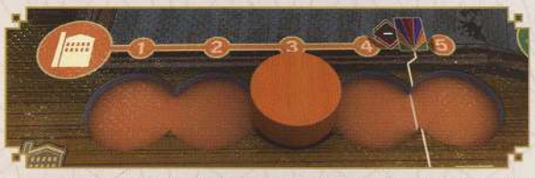
Remarque : Au cours de la partie, vous réaliserez l'action indiquée sous la ligne pointillée lorsque vous jouerez une carte Activité.

Vous ne réalisez pas cette action lors de la Manche de Mise en Place. Veuillez noter que la carte dans l'exemple ci-dessus n'offre aucun bonus.

Concepts clés

Le 18e amendement à la Constitution des États-Unis (ratifié le 16 janvier 1919) interdit la fabrication, la vente ou le transport de boissons alcoolisées. En vertu de cet amendement, le pays est devenu sobre un an plus tard, le 17 janvier 1920.

Niveau d'Activité



Les marqueurs Activité sur votre plateau Activités indiquent le niveau de chaque domaine d'Activité (de 1 à 5) :

- **Salon VIP : augmente la capacité de la zone VIP pour vos Gangsters.**
- **Soirée : augmente les ventes de tonneaux d'alcool.**
- **Distillerie : augmente la production de tonneaux lorsque vous avez une Distillerie active.**
- **Flotte : augmente la portée de livraison de vos Camions et leur nombre au sein de votre Flotte.**

Gangsters

Les Gangsters sont vos fidèles soldats. Ils vous aident à protéger vos bâtiments dans Manhattan, ce qui vous permet de faire tourner vos affaires. Ils ont aussi pour rôle d'attaquer les Bateaux sur les Docks. Vous pouvez en gagner grâce à différentes actions, aux bonus sur votre plateau Activités, à la piste de Notoriété, aux cartes Assistant et aux tuiles Ville.



En attente de mission.



Protégeant un bâtiment.



Préparant l'embuscade d'un Bateau de contrebandiers.

Bâtiments actifs

Un Bâtiment est actif si au moins une des conditions suivantes est remplie :

- 

  Il n'y a pas de Flics dans le District du Bâtiment.

- 

  Le Bâtiment est protégé par un Gangster.

Dans le cas contraire, le bâtiment est inactif.

RÈGLE D'OR :
Un bâtiment inactif est considéré comme un Bâtiment inexistant.

Si le Bâtiment est inactif, il ne peut pas recevoir, produire, distribuer ou vendre de tonneaux. Il ne compte ni pour le Paiement pour le Contrôle de Zone (p.10) ni pour la Manche finale de décompte (p.20).



Dans le jeu, seules les tuiles Caisse et Objectif Central Park avec ce symbole ne respectent pas la **RÈGLE D'OR :** vous pouvez accomplir l'objectif sans que le Bâtiment soit actif.

Attaquer et défendre

Les Mafieux peuvent attaquer les bâtiments des joueurs lors des Règlements de comptes et les joueurs peuvent attaquer les Speakeasies Mafieux et les Bateaux de contrebandiers lorsqu'ils effectuent leurs actions. Dans tous les cas, pour qu'une attaque réussisse, il faut que **la force d'attaque soit strictement supérieure à la force de défense.**

Exemple :

__Vert__ est à l'offensive et elle cible un Speakeasy Mafieux. La force des Mafieux est de 5. Pour que l'attaque de __Vert__ soit réussie, elle doit rassembler une force d'attaque d'au moins 6.

Dans un autre scénario, des Mafieux ciblent le Casino de __Violet__. La force d'attaque des Mafieux est de 7. __Violet__ n'a besoin que d'une force de défense de 7 pour repousser l'assaut des Mafieux.

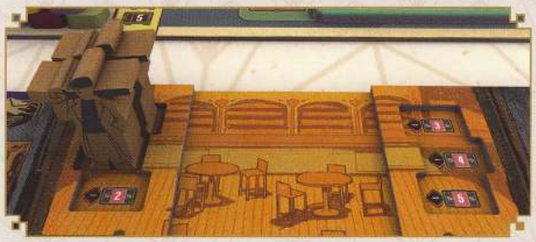
Association avec un Mafieux

S'associer à un Mafieux vous permet de faire appel à ses services afin d'augmenter votre force d'attaque lorsque vous attaquez un Speakeasy Mafieux ou de défense lorsque vous défendez vos Bâtiments lors des Règlements de comptes. À chaque fois que vous faites appel à votre Associé, vous devez lui verser un salaire.



Hommes de Main

Les Hommes de Main vous aident à attaquer ou à défendre. Chaque Homme de Main que vous remettez dans la réserve augmente temporairement votre force d'attaque ou de défense de 1. Le coût pour engager un Homme de Main est indiqué sur son emplacement de votre plateau Activités. Lorsque vous remettez un Homme de Main dans la réserve, vous devez toujours choisir l'Homme de Main au coût le plus élevé.



Blanchiment d'argent

L'argent devant vous (votre « cash ») et l'argent derrière votre écran Coffre-fort (« dans votre coffre ») peut être dépensé à n'importe quel moment, mais l'argent dans votre coffre doit être « blanchi » à un ratio de 2 pour 1 pour pouvoir être utilisé. Par exemple, utiliser l'argent de votre coffre pour payer 1$ nécessite concrètement de dépenser 2$ de votre coffre.



Districts Bloqués (Parties à 2 joueurs uniquement)

Un District contenant un marqueur District Bloqué ne peut pas accueillir de Bâtiments. Les Ports dans ce District peuvent toujours être utilisés, les Camions peuvent toujours entrer et quitter ce District normalement et un Flic peut toujours être placé dans ce District.

Principes de jeu

La Prohibition dura 13 ans de 1920 à 1933. Le nombre de manches que vous allez effectuer dans la partie correspond au nombre d'années de la Prohibition. Cela comprend la manche de mise en place, les 11 manches des joueurs et la manche finale de décompte.

La partie est divisée en **4 ACTES**, chacun composé de plusieurs phases.

La Phase 2 de chaque ACTE se découpe en un certain nombre de manches et représente le cœur du jeu. Pendant cette phase, les joueurs envoient leurs Capos « discuter » avec des Personnes Véreuses et ils réalisent ensuite les actions de ce Lieu. Il y a 4 manches à l'ACTE 1, trois aux ACTES 2 et 3, et 1 seule à l'ACTE 4, pour un total de 11 manches par joueur.

À la fin des ACTES 1 à 3, il y a la Phase de Lucky Luciano. À la fin de l'ACTE 4, il y a la Manche finale de décompte.

Structure d'un ACTE

Réalisez les phases suivantes pour chaque ACTE :

1. **RAPPELER VOS CAPOS** (ACTES 2/3/4)
2. **MANCHES DES JOUEURS** (4/3/3/1 manches aux ACTES 1/2/3/4)
3. **PHASE DE LUCKY LUCIANO** (ACTES 1/2/3)
   - 3.1. Règlements de comptes
   - 3.2. Les Flics patrouillent dans Manhattan
   - 3.3. Paiement pour le Contrôle de Zone
4. **MANCHE FINALE DE DÉCOMPTE** (seulement à l'ACTE 4)

1. RAPPELER VOS CAPOS (ACTES 2/3/4)



« Capo » est un mot italien qui signifie « tête » et qui était souvent utilisé pour désigner les membres hauts placés d'organisations criminelles italo-américaines telles que la Mafia. Ces personnes étaient chargées de superviser différentes activités criminelles comme la contrebande et la distribution illégale de l'alcool pendant la Prohibition.

Au début de l'**ACTE 1**, chaque joueur dispose de 4 Capos à jouer.

Au début de l'**ACTE 2 (1925)**, reprenez 3 de vos Capos du plateau principal pour les remettre sur votre plateau Activités et remettez le Capo restant dans la boîte de jeu.

Au début de l'**ACTE 3 (1928)**, reprenez vos 3 Capos du plateau principal pour les remettre sur votre plateau Activités.

Au début de l'**ACTE 4 (1931)**, reprenez seulement 1 de vos Capos du plateau principal pour le remettre sur votre plateau Activités et remettez les 2 autres dans la boîte.



À chaque ACTE, vous jouerez jusqu'à ce qu'il ne reste plus de Capos sur votre plateau Activités.

2. MANCHES DES JOUEURS (ACTES 1/2/3/4)



Pendant chaque manche des joueurs, chaque joueur va jouer un tour selon l'Ordre du tour. L'ordre dans lequel les joueurs jouent est déterminé par l'ordre de leurs marqueurs d'Ordre du tour sur la rangée supérieure de la piste d'Ordre du tour. Commencez par le marqueur sur la case la plus à gauche, puis allez vers la droite.

Lors de votre tour, appliquez ces étapes dans l'ordre :

1. 

Vous pouvez obtenir le bonus indiqué sur la moitié inférieure d'une carte Assistant devant vous ; vous la placez ensuite derrière votre écran Coffre-fort. Vous ne pourrez plus utiliser cette carte Assistant.



2. 

Vous **DEVEZ** envoyer l'un de vos Capos pour « discuter » avec une Personne Véreuse sur l'un des huit Lieux (Docks, Hôtel de ville, Restaurant, La Commission, Bureau des Entreprises, Bureau de l'Urbanisme, Garage ou Parc) : placez le Capo sur une Personne Véreuse libre de tout Capo et effectuez les actions de cette personne. Chaque personne ne « discute » qu'avec un seul Capo pendant chaque ACTE.



Exception : il n'y a pas de limites au nombre de Capos qui peuvent être envoyés au Restaurant.

3. 

Piochez la première carte d'un des quatre paquets Activité. (Il n'y a pas de limite au nombre de cartes en main).



Ordre du tour

À la fin de chaque manche, si l'Ordre du tour a changé (voir l'action Restaurant p. 19) :

1. 

Chaque joueur gagne 3$ en cash pour chaque Casino actif qu'il possède (5$ lors d'une **partie à 2 joueurs**). Cela s'applique à tous les joueurs.

2. En conservant l'ordre actuel, déplacez si nécessaire les marqueurs d'Ordre du tour de la rangée supérieure de la piste de manière à les placer au-dessus d'emplacements libres.



3. Déplacez les marqueurs d'Ordre du tour de la rangée inférieure vers la rangée supérieure afin qu'ils y occupent les emplacements correspondants.



Exemple :

*Lors du tour précédent, **Bleu** a modifié son Ordre du tour de la 4e position à la 2e position en déplaçant son marqueur sur la rangée inférieure. **Violet**, en 1re position à l'origine, a modifié son Ordre du tour pour passer en 3e position.*

À la fin de la manche (après que chaque joueur a joué un tour et placé un Capo), l'Ordre du tour pour la prochaine manche est ajusté.

*Les joueurs avec leurs marqueurs sur la rangée supérieure adaptent leur position pour libérer les positions choisies par les joueurs sur la rangée inférieure. Dans l'exemple donné, **Vert** se déplace vers la droite pour céder sa position à **Violet** et **Jaune** se déplace à gauche pour céder sa position à **Bleu**.*

*Lors de la manche suivante, l'Ordre du tour sera : **Jaune**, **Bleu**, **Violet** et **Vert**.*

Remarque : lors d'une **partie à 3 joueurs**, le 4e emplacement n'est pas utilisé.

3. PHASE DE LUCKY LUCIANO (ACTES 1/2/3)

Luciano a été déterminant dans la création d'une organisation criminelle puissante connue sous le nom de la Commission. La Commission était une coalition des grands chefs de gangs issus des différentes familles du crime qui contrôlaient de nombreux territoires aux États-Unis. Manhattan n'était qu'un de ces territoires.

En récompense pour leurs efforts et leur loyauté, les familles du crime recevaient une part des profits générés par leurs territoires respectifs. Leurs revenus étaient déterminés par leur capacité à diriger leurs entreprises criminelles avec succès, faisant ainsi de la Prohibition une époque d'immense richesse et de pouvoir pour le crime organisé à Manhattan.

Pendant cette phase, des Mafieux supplémentaires et des Flics en renfort vont débarquer à Manhattan, puis les joueurs vont recevoir de l'argent selon leur niveau de contrôle dans chacune des 3 Zones.

3.1. Règlements de comptes



Conformément aux directives de la Commission visant à maintenir l'ordre et à empêcher les nouveaux arrivants d'empiéter sur les zones contrôlées, toute tentative non autorisée d'établir une présence était accueillie avec hostilité.

Sans les regarder, mélangez la pile de tuiles Mafieux pour cet ACTE, indiquée par la lettre dans le coin supérieur gauche de la tuile (**B** à l'ACTE 1, **C** à l'ACTE 2 et **D** à l'ACTE 3).

Répétez les étapes suivantes pour chaque District sur lequel se trouve une tuile District Mafieux face cachée (3/3/4 aux ACTES 1/2/3. Lors d'une **partie à 2 joueurs** 2/2/3).

a. En commençant par le District avec le numéro le plus bas, placez la première tuile Mafieux de la pile, face Ville visible sur l'emplacement de ce District du plateau Mafieux.





b. Échangez la tuile District Mafieux avec une tuile Force des Mafieux dont la valeur correspond à la valeur de la tuile Mafieux (indiquée dans la case marron). Remettez la tuile District Mafieux dans la boîte.



c. Placez un Speakeasy Mafieux à côté de chaque emplacement Bâtiment vide dans le District (s'il y en a).



Force des Mafieux lors d'un Règlement de comptes

Chaque nouveau Mafieux placé sur le plateau Mafieux attaque chaque bâtiment de joueur dans le District Mafieux concerné. La Force des Mafieux lors d'un Règlement de comptes est égale à la somme de la force du Mafieux (indiquée dans l'encadré marron) et de son modificateur de force (indiqué en dessous, dans l'encadré rouge).

Exemple :



*La Force lors du Règlement de comptes de **Birdie Brown** est de 7 (Force 6 plus modificateur de Force +1).*

d. Se défendre contre une attaque de Mafieux

S'il y a des Bâtiments de joueur dans ce District, dans l'Ordre du tour, chaque joueur doit choisir pour chacun de ses Bâtiments dans ce District s'il veut le défendre ou non.

Pour défendre un Bâtiment, vous devez égaler ou dépasser la Force des Mafieux du Règlement de comptes avec la force de défense de votre Bâtiment (voir la prochaine colonne).



Chaque Bâtiment défendu reste sur le plateau. Tous les bâtiments que vous n'avez pas réussi à défendre sont retirés du jeu, ainsi que les éventuels Gangsters qui les protégeaient et tonneaux qui s'y trouvaient. Remettez dans la réserve les tonneaux qui se trouvaient à côté des bâtiments retirés (dans la cas de la Distillerie, ceux sur votre plateau Activités). Placez ensuite un Speakeasy Mafieux sur cet emplacement fraîchement libéré.



Si les Mafieux ne placent pas de Speakeasy dans le District attaqué (parce qu'il n'y avait pas de cases Bâtiment vide et que tous les Bâtiments ont été défendus), retirez la tuile Mafieux de la partie et retournez la tuile Force des Mafieux du District face cachée.
Les Mafieux sur le plateau issus des ACTES précédents restent en jeu, même s' ils ont perdu tous leurs Speakeasies.
Dès qu'il ne reste plus de tuiles District Mafieux pour cet ACTE, remettez les tuiles Mafieux restantes pour cet ACTE dans la boîte de jeu.

Force de défense des Bâtiments

La force de défense de votre Bâtiment est égale à la somme de votre Force () indiquée sur la piste jaune de votre plateau Activités, plus les modificateurs suivants :

- Augmentez votre force de 1 pour chacun de vos Hommes de Main que vous décidez de replacer dans la réserve.
- Si vous avez un Associé Mafieux, vous pouvez choisir de le payer pour ajouter sa Force à votre total. Pour ce faire, payez la somme indiquée à gauche de la tuile Mafieux sur votre plateau Activités.



Ces modificateurs ne s'appliquent qu'à la force de défense du Bâtiment que vous êtes en train de défendre, pas à tous vos Bâtiments dans ce District.

Préparez le prochain Règlement de comptes

À l'ACTE 1, retournez la pile de 3 tuiles District Mafieux sur le plateau principal et placez-les face cachée sur les cases Force (pistolet) des Districts correspondants.
À l'ACTE 2, retournez les 4 tuiles District Mafieux restantes et faites de même. (2/3 lors d'une **partie à 2 joueurs**).





Attention : la Force de Règlement de comptes des Mafieux arrivant à Manhattan augmente avec chaque ACTE : **ACTE 1** : **6** à **8** de Force, **ACTE 2** : **8** à **10** de Force, **ACTE 3** : **10** à **12** de Force.



Tuile Mafieux





Exemple :

La tuile Mafieux « Carlo Gambino » est prise sur le dessus de la pile de tuiles Mafieux et est placée sur le District 14 du plateau Mafieux.

La tuile District Mafieux dans le District 14 est échangée avec une tuile Force des Mafieux de valeur 7 et la tuile District Mafieux est ensuite remise dans la boîte de jeu. Ce Mafieux a une Force de Règlement de comptes de 8 (7+1).



*Dans le District 14, il y a un Speakeasy contrôlé par **Violet** et un Casino contrôlé par **Bleu**.*



***Violet**, jouant plus tôt dans l'Ordre du tour, doit choisir en premier de défendre son Bâtiment ou non. Sa Force est de 2 et elle a un Associé, **Waxey Gordon** qui a une Force de 4. Elle a aussi 1 Homme de Main.*





Même si elle paye 5$ à son Associé et qu'elle remet son Homme de Main dans la réserve, elle n'atteindra qu'une Force de défense du Bâtiment de 7 (2+4+1). Par conséquent, elle n'est pas capable de défendre son Speakeasy ; son Speakeasy et le Gangster le protégeant sont retirés du jeu. Un Speakeasy Mafieux est placé sur cet emplacement Bâtiment à la place.





*Maintenant c'est au tour de **Bleu** de défendre. Il a une Force de 4 et 4 Hommes de Main, mais il n'a pas d'Associé. Il choisit de défendre son Casino en remettant ses 4 Hommes de Main dans la réserve, ce qui lui procure une Force de défense de 8 (4+4) ; son Casino reste sur le plateau.*







*Comme un Speakeasy Mafieux a été placé dans le District, la tuile Mafieux de **Carlo Gambino** reste sur le plateau Mafieux et la tuile avec la Force 7 de **Gambino** reste face visible dans le District.*

3.2. Les Flics patrouillent dans Manhattan



Les agents de la Prohibition, en collaboration avec les forces de l'ordre locales, firent des descentes dans les entrepôts de whisky, démantelant les distilleries illicites, détruisant de nombreuses bouteilles d'alcool, éventrant les tonneaux de bière à coups de hache et déversant leur contenu dans les canalisations et les égouts.

1. Remplacez chaque tuile District Flics sur le plateau par un Flic. Remettez les tuiles District Flics dans la boîte de jeu.

2. Aux ACTES 1 et 2, prenez une des piles de quatre tuiles District Flics de la piste de Temps, révélez-les et placez-les face cachée dans les Districts indiqués.







3.3. Paiement pour le Contrôle de Zone

Lucky Luciano veilla à ce que chaque Mafieux reçoive une part équitable des recettes globales en fonction de ses performances et de l'efficacité de ses activités.



Assurez-vous que tous les Marqueurs Contrôle de Zone (Mafieux et Joueurs) soient sur la case la plus basse de leurs pistes de Contrôle de Zone respectives.

Dans l'ordre des numéros de District, vérifiez qui contrôle chaque District :

- Le joueur avec le meilleur Bâtiment (voir le diagramme de hiérarchie sur la page suivante) protégé par un Gangster contrôle le District. S'il y a égalité pour le meilleur Bâtiment protégé par un Gangster, tous les joueurs à égalité contrôlent le District.

- Sinon, s'il n'y a ni Flic ni Gangster dans le District, le joueur avec le meilleur Bâtiment actif dans le District le contrôle. S'il y a égalité pour le meilleur Bâtiment actif, tous les joueurs à égalité contrôlent le District.

Le nombre de Bâtiments qu'un joueur possède n'a pas d'importance, seul le meilleur Bâtiment actif compte (voir p. 7 sur les Bâtiments actifs et la Règle d'or).

Chaque joueur qui contrôle le District avance son marqueur d'une case vers le haut sur la piste de Contrôle de Zone correspondant à la Zone dans laquelle se trouve le District.

- Sinon, si aucun joueur n'a de Bâtiment actif et qu'il y a au moins un Speakeasy Mafieux dans le District, ce dernier est contrôlé par les Mafieux (les Flics n'ont pas d'effet sur les Speakeasies Mafieux) : avancez le marqueur Mafieux d'une case sur la piste Contrôle de Zone correspondant à la Zone dans laquelle se trouve le District.

- Sinon, le District n'est contrôlé par personne.

Exemple 1 :

*Il ne reste que le District 12 pour terminer la vérification du Contrôle de Zone dans Midtown. Un Flic vient d'y entrer. Il y a un Speakeasy Mafieux et un Casino **Jaune**, mais comme il n'a pas de Gangster le protégeant du Policier, les Mafieux contrôlent le District. Avancez le marqueur Mafieux d'une case sur la piste de Contrôle de Zone.*



Exemple 2 :

*Après avoir vérifié Downtown et Midtown, il est temps de vérifier qui contrôle Uptown en commençant par le District avec le numéro le plus bas, le District 13. **Jaune** a un Speakeasy, **Vert** a un Nightclub et aucun Flic n'est présent, **Vert** contrôle donc le District.*



***Vert** avance son marqueur d'une case sur la piste de Contrôle de Zone.*

*Dans le District 14, **Jaune** a un Nightclub et un Speakeasy, **Bleu** a un Nightclub. Tous les Bâtiments sont actifs. **Jaune** et **Bleu** contrôlent tous les deux le District. Le nombre de Bâtiments n'a pas d'importance, seul le meilleur Bâtiment actif de chaque joueur compte. Les deux joueurs avancent leur marqueur d'une case sur la piste de Contrôle de Zone.*



Exemple 3 :

*Il n'y a pas de Flic dans le District 15, il y a 2 Speakeasies Mafieux et la Distillerie de **Violet**. **Violet** contrôle le District, elle avance donc son marqueur d'une case sur la piste de Contrôle de Zone.*



*Le District 16 a un Flic et un Speakeasy Mafieux. **Bleu** a un Speakeasy protégé par un Gangster et **Vert** a un Casino qui n'est pas protégé. **Bleu** contrôle le District parce que le Casino de **Vert** n'est pas protégé. **Bleu** avance son marqueur d'une case sur la piste de Contrôle de Zone d'Uptown.*



Hiérarchie de contrôle du District

Gangster présent > Casino actif > Nightclub actif > Speakeasy actif > Distillerie active > Speakeasy Mafieux.

Remarques :

- Le nombre de Bâtiments dans le District n'a pas d'importance.
- Le Gangster l'emporte toujours. En cas d'égalité, suivez le diagramme de hiérarchie.
- Les Speakeasies Mafieux ne sont pas affectés par les Flics.

Rappelez-vous de la **RÈGLE D'OR :**

Un Bâtiment inactif est considéré comme un Bâtiment inexistant (p. 7).



Paiement de Lucky Luciano

Pour chaque Zone, recevez de l'argent de la réserve en fonction de votre position sur sa piste de Contrôle de Zone et selon le tableau de paiements de Lucky Luciano à côté de la piste. Le joueur avec le marqueur de Contrôle de Zone le plus haut sur la piste reçoit le paiement de la 1re place, le joueur avec le deuxième marqueur le plus haut reçoit le paiement pour la 2e place, et ainsi de suite. L'argent reçu ainsi est placé directement dans votre coffre.

Prenez en compte le marqueur de Contrôle de Zone Mafieux lorsque vous déterminez votre position. En cas d'égalité, les joueurs à égalité reçoivent la valeur de paiement la plus basse parmi les positions à égalité. Si vous ne contrôlez pas de Districts, vous ne pouvez pas recevoir de paiement.

Remarque de l'auteur : la méthode la plus simple pour déterminer votre position pour le paiement est de compter le nombre de marqueurs de Contrôle de Zone positionnés **au-dessus et sur** la case de votre marqueur sur la piste, y compris celui des Mafieux et le vôtre. Ce total indique votre position pour le paiement.

Exemple 1 :



*Après avoir évalué Midtown, les Mafieux et **Vert** sont à égalité pour le contrôle du plus de Districts, ce qui a pour résultat un paiement de 15$ (avec 2 marqueurs occupant la première position). **Jaune** et **Violet** sont à égalité pour la deuxième position, chacun recevant un paiement de 5$ (avec 4 marqueurs positionnés au-dessus et sur la même case, cela indique la 4e position).*

Exemple 2 :



*Dans l'exemple 2 pour le Contrôle de Zone d'Uptown, **Bleu** contrôle le plus de Districts, il reçoit 45$ dans son coffre. **Jaune**, **Vert** et **Violet** se retrouvent à égalité pour la deuxième place du plus de Districts contrôlés, ils reçoivent donc 20$ chacun (avec un total de 4 marqueurs positionés au-dessus et sur la même case, cela indique la 4e position).*

Actions standards et effets

Carte Activité

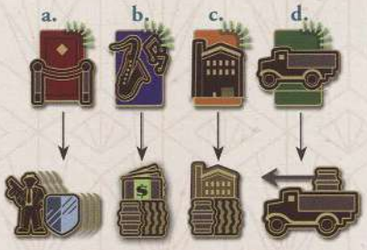


Les actions standards et effets suivants se produisent lorsque vous envoyez un Capo pour « discuter » dans un lieu, lorsque vous jouez une carte Activité ou à d'autres moments de la partie.

Jouer une carte Activité

Jouez une carte Activité de votre main dans la zone de votre plateau Activités correspondant à ce type de carte. Le symbole à gauche indique que vous pouvez jouer une carte Activité du type de votre choix.

1. S'il y a déjà une carte Activité dans cette zone, défaussez-la, face visible sous le paquet Activité approprié.
2. Placez la carte jouée dans la zone correspondante. Si vous jouez une carte Activité Distillerie et qu'il y a des tonneaux dans votre zone de Distillerie, déplacez-les sur la nouvelle carte.
3. Recevez le bonus indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte jouée (au-dessus de la ligne pointillée).
4. Effectuez l'action de la carte :
   a. **Carte Salon VIP :** obtenir une Protection (p. 17).
   b. **Carte Soirée :** vendre les tonneaux de vos Bâtiments (p. 13).
   c. **Carte Distillerie :** produire des tonneaux (p. 13).
   d. **Carte Flotte :** charger et livrer des tonneaux (p. 16).



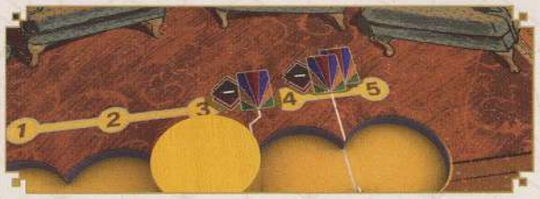
Augmenter un niveau d'Activité



Lorsque vous augmentez un niveau d'Activité de 1, déplacez le marqueur d'Activité correspondant d'une case vers la droite. Vous ne pouvez augmenter un niveau d'Activité au niveau 5 que si vous défaussez une carte Activité (de n'importe quel type). Vous ne pouvez pas augmenter un niveau d'Activité au-delà de 5. Chaque fois que vous augmentez un niveau d'Activité, augmentez aussi votre Notoriété en conséquence.

Augmenter votre Niveau de Force

Lorsque vous augmentez votre niveau de Force de 1, déplacez votre marqueur de Force d'une case vers la droite. Vous ne pouvez augmenter votre niveau de Force au niveau 4 que si vous défaussez une carte Activité (de n'importe quel type). Vous ne pouvez augmenter votre niveau de Force au niveau 5 que si vous défaussez deux cartes Activité (de n'importe quel type). Vous ne pouvez pas augmenter votre niveau de Force au-delà du niveau 5.



Chaque fois que vous augmentez votre niveau de Force, augmentez aussi votre Notoriété en conséquence.

Augmenter votre Notoriété

Chaque fois que vous augmentez le niveau d'une de vos Activités ou votre niveau de Force, avancez immédiatement votre marqueur de Notoriété d'autant d'emplacements sur la piste Notoriété. La position de votre marqueur Notoriété est toujours égale à la somme de vos niveaux d'Activité et de votre niveau de Force, ce qui permet de la recalculer à tout moment.

La position de votre marqueur sur la piste Notoriété indique le prix de vente de vos tonneaux. De plus, en atteignant certaines cases, vous recevez les bonus indiqués (un Gangster, une carte Assistant, une carte Activité, ou de nouveaux emplacements pour placer vos Livres Comptables Falsifiés).





Défaussez une carte Activité pour augmenter à nouveau un niveau d'Activité

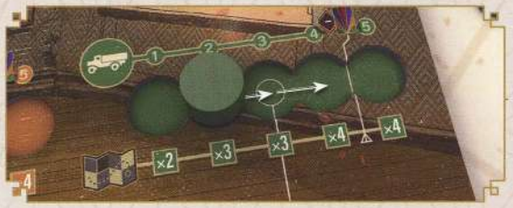


Vous pouvez défausser n'importe quelle carte Activité pour augmenter le niveau d'Activité indiqué de 1. Le type de la carte Activité n'a pas besoin de correspondre à celui du niveau d'Activité que vous voulez augmenter. Si cette augmentation porte votre niveau d'Activité à 5, vous devez aussi défausser la carte Activité supplémentaire nécessaire.

Exemple :

***Violet** joue une carte Flotte et utilise le bonus indiqué en haut de la carte. Par conséquent, elle augmente son niveau d'Activité Flotte d'une case. Maintenant, elle choisit de défausser une autre carte, pour avancer à nouveau ce niveau d'Activité, jusqu'à la 4e case, ce qui lui permet d'augmenter la portée de sa Flotte de 3 à 4.*





Défausser une carte Activité

Lorsque vous défaussez une carte Activité, elle doit provenir de votre main. Les cartes Activité sur votre plateau Activités ne peuvent pas être défaussées de cette manière, elles ne peuvent qu'être remplacées. Lorsque vous défaussez une carte Activité, placez-la face visible sous le paquet Activité correspondant.



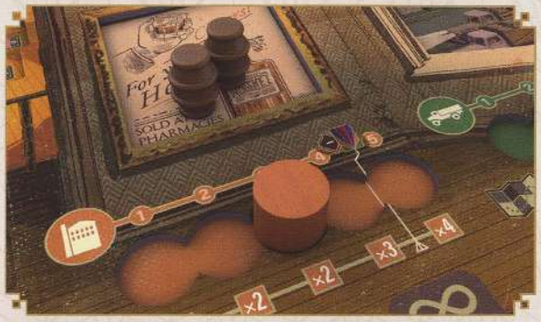
Prendre une carte Activité

Vous pouvez piocher la première carte de n'importe quel paquet Activité.

Produire des tonneaux

Vous **devez** avoir une Distillerie active sur le plateau principal pour effectuer cette action.

Placez le nombre de tonneaux indiqué en dessous de votre marqueur Activité Distillerie sur l'emplacement Distillerie de votre plateau Activités (une carte Distillerie n'est pas nécessaire).



Vendre des tonneaux

Vendez un nombre de tonneaux adjacents à vos Bâtiments actifs selon la limite indiquée en dessous de votre marqueur Activité Soirée.

Le prix auquel vous vendez chaque tonneau dépend de la position de votre marqueur Notoriété et du type de Bâtiment vendant le tonneau : :





Trouvez la dernière case tonneau de la piste Notoriété atteinte ou dépassée par votre Marqueur Notoriété.

Les Speakeasies utilisent la valeur la plus basse des deux. Les Nightclubs et les Casinos utilisent la valeur la plus haute des deux. Les Distilleries ne vendent pas de tonneaux.

Remettez les tonneaux vendus dans la réserve. L'argent va devant vous (cash dans votre poche).

Exemple :



Bleu peut vendre 2 tonneaux. Son marqueur a atteint la case 12 de la piste de Notoriété, il gagne 15$ pour le tonneau de son Speakeasy actif et 20$ pour le tonneau vendu dans son Nightclub actif.

Engager un ou plusieurs Hommes de Main

Pour chaque Homme de Main que vous engagez, payez le coût indiqué sur l'emplacement Homme de Main libre de plus faible valeur de votre plateau Activités (de 0$ à 5$) et placez-y un Homme de Main de la réserve.





Le coût total des Hommes de Main engagés est de 3$.

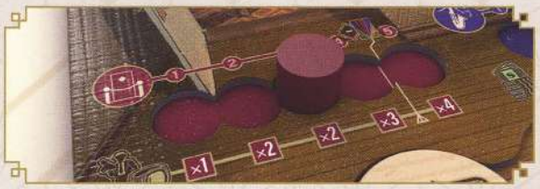
Obtenir un Gangster

Chaque fois que vous obtenez un Gangster, vous devez immédiatement soit le placer dans votre Zone VIP soit l'envoyer sur les Docks :

A: Placer un Gangster dans votre Zone VIP



Choisissez un emplacement libre dans votre Zone VIP pour y placer le Gangster. Votre Zone VIP ne peut jamais accueillir plus de Gangsters que la quantité indiquée en dessous de votre marqueur Activité Salon VIP.



B: L'envoyer sur les Docks

Choisissez un emplacement libre sur les Docks pour placer le Gangster et recevez le bonus indiqué à droite de la rangée sur laquelle vous l'avez placé.

Chaque fois que vous placez un Gangster sur les Docks, vous **pouvez** immédiatement déplacer vos autres Gangsters déjà présents sur les Docks vers d'autres emplacements libres. Vous n'obtenez pas de bonus lorsque vous déplacez un Gangster.



LIEUX

Dans chaque Lieu se trouve 1 à 3 Personnes Véreuses.



Un Capo ne peut être envoyé « discuter » qu'avec une personne disponible, à l'exception du Restaurant pour lequel il n'y a pas de limite au nombre de Capos qui peuvent y être envoyés. Vous pouvez envoyer vos Capos vers différentes personnes dans le même lieu.

Personne Véreuse

Chaque Personne Véreuse va vous permettre de réaliser plusieurs actions lorsque vous envoyez votre Capo pour discuter avec elle.

Les actions indiquées dans l'encadré sont associées au Lieu et sont réalisées lorsque le Capo est envoyé pour discuter avec n'importe quelle personne du Lieu. **Les autres actions sont spécifiques à la personne** et ne sont réalisées que lorsqu'un Capo est envoyé pour discuter avec la personne dans la colonne correspondante.

Les actions doivent être **résolues de haut en bas.** L'ordre de leur résolution au sein d'une même rangée n'a pas d'importance.

Toutes les actions sont optionnelles, sauf celle du Restaurant qui est obligatoire (sur fond rouge) : vous devez défausser une carte Activité puis devez changer l'Ordre du tour.



Actions



Chaque action est composée d'une icône ou plus. Lorsque les mêmes icônes d'action apparaissent à d'autres endroits (sur les cartes Activité, les tuiles Ville, etc.), vous pouvez trouver la description des actions dans les descriptions des lieux qui suivent.

Remarque de l'auteur :
Les règles pour les Lieux sont écrites dans l'ordre que je pense être le meilleur pour expliquer le jeu. Mais sur l'aide de jeu, vous pouvez les trouver dans l'ordre dans lequel ils apparaissent sur le plateau.



Bureau des Entreprises (3 personnes lors d'une partie à 3/4 joueurs. 2 lors d'une partie à 2 joueurs).

Les policiers peuvent fermer les yeux sur les Speakeasies qui émergent dans l'ombre, leur nature clandestine les protégeant. Leur priorité est de contrecarrer les ventes illégales d'alcool.



Obtenir un Livre Comptable

Placez un Livre Comptable de votre réserve sur l'emplacement Livres Comptables de votre plateau Activités.Il n'y a pas de limites au nombre de Livres Comptables que vous pouvez avoir.



Augmenter l'un de vos niveaux d'Activité ou votre niveau de Force de 1

Choisissez l'un de vos niveaux d'Activité ou votre niveau de Force et augmentez-le de 1. Voir p. 12, « Actions standards et Effets ».



Gagner une carte Assistant

Prenez une carte Assistant de l'offre et placez-la face visible à côté de votre plateau Activités. Renouvelez l'offre avec la première carte du paquet Assistants.

Les cartes Assistant ne peuvent pas être défaussées.



Ouvrir un Speakeasy / une Distillerie ou prendre le contrôle d'un Speakeasy Mafieux

Effectuez jusqu'à 2 fois l'une ou l'autre des actions suivantes (la même action deux fois ou deux actions différentes).

Pour chaque action effectuée, vous devez d'abord payer le coût du Speakeasy choisi (3$, 5$ ou 8$) ou de la Distillerie (5$) que vous placez comme indiqué sur votre plateau Activités.



A: Ouvrir un Speakeasy ou une Distillerie

1. Choisissez l'un de vos Speakeasies ou votre Distillerie et placez ce Bâtiment sur un emplacement Bâtiment vide dans n'importe quel District de Manhattan.
2. Prenez la tuile Ville sur cet emplacement (s'il y en a) et placez-la sur votre plateau Activités.
3. Recevez le bonus du Bâtiment placé indiqué sous son emplacement de votre plateau Activités (voir l'aide de jeu).



Remarque : vous pouvez ouvrir un Speakeasy ou une Distillerie dans un District dans lequel se trouve un Flic, mais le bâtiment ne sera pas actif tant que vous ne l'aurez pas protégé avec un Gangster.

Exemple 1 :



Bleu décide d'ouvrir sa Distillerie sur un emplacement sans Mafieux. Il paye 5$, place son Bâtiment sur le plateau et obtient la tuile Ville qui était sur l'emplacement choisi. Enfin, il reçoit le bonus associé à sa Distillerie pour l'avoir ouverte.

B: Prendre le contrôle d'un Speakeasy Mafieux

Pour pouvoir prendre le contrôle d'un Speakeasy Mafieux, vous devez l'attaquer avec une Force supérieure. Votre Force d'attaque est égale à la somme de votre niveau de Force plus les modificateurs que vous ajoutez :

- Pour chaque Homme de Main que vous remettez dans la réserve, ajoutez 1 à votre Force.
- Si vous êtes associé avec un Mafieux, vous pouvez choisir de le payer pour ajouter sa Force à la vôtre. Pour ce faire, payez la somme indiquée à gauche de la tuile Mafieux sur votre plateau Activités.



Remarque : vous ne pouvez pas prendre le contrôle d'un Speakeasy Mafieux dans le District de votre Associé Mafieux (s'il y en a). Ceci est rappelé par votre marqueur Associé.

La Force de défense du Speakeasy Mafieux est égale à la tuile Force des Mafieux dans le District.

Pour prendre le contrôle du Speakeasy Mafieux, votre Force d'attaque doit être supérieure à la Force de défense des Mafieux. Si vous ne pouvez pas dépasser cette Force de défense, vous ne pouvez pas prendre le contrôle de ce Speakeasy Mafieux.

4. Placez votre Speakeasy ou votre Distillerie sur l'emplacement Bâtiment. Remettez le Speakeasy Mafieux dans la réserve.
5. Prenez la tuile Ville sur cet emplacement (s'il y en a une) et placez-la sur votre plateau Activités.
6. Recevez le bonus du Bâtiment placé indiqué sous son emplacement de votre plateau Activités.



À la fin de votre tour, si vous avez plus de quatre tuiles Ville sur votre plateau Activités, choisissez les quatre que vous conservez et défaussez celles en surplus, face visible, sur les trois emplacements de la colonne du milieu de l'offre de tuiles Ville (avec ou sans tuile), de manière à ce qu'elles soient réparties équitablement, en commençant par les emplacements vides. Elles sont maintenant disponibles pour être piochées.

Exemple 2 :

Bleu choisit d'ouvrir un Speakeasy dans le District 4. Toutes les cases sont occupées par des Speakeasies Mafieux, il doit donc prendre le contrôle d'un de ceux-ci. La Force de défense dans le District est de 6, comme indiqué sur la tuile Force des Mafieux. Il a besoin d'au moins 7 à sa Force d'attaque pour prendre le contrôle. Sa Force est de 2 et il a 1 Homme de Main. Il défausse son Homme de Main et engage son Associé pour 5$, ce qui lui confère une Force d'attaque de 7 (2+1+4). La prise de contrôle est réussie. Le Speakeasy Mafieux est retiré du jeu. Ensuite, Bleu suit la procédure normale pour ouvrir un Speakeasy.





Bonus d'amélioration de Speakeasy

Vos Speakeasies et votre Distillerie sont organisés en trois groupes de 3 Bâtiments sur votre plateau Activités : 3 Speakeasies à gauche, 2 Speakeasies et votre Distillerie au milieu et 3 Speakeasies à droite.



Après avoir placé le troisième Bâtiment d'un de vos groupes et **seulement lorsque vous améliorez l'un de vos Speakeasies en Nightclub ou en Casino,** vous recevez une remise égale au coût des Bâtiments dans ce groupe. Cela s'applique pour le reste de la partie et la valeur est indiquée sous le Speakeasy dans le groupe vide le plus à droite. Voir « Améliorer un de vos Speakeasies en un Nightclub ou un Casino » page suivante.



Bureau de l'urbanisme (3 personnes lors d'une partie à 3/4 joueurs. 2 lors d'une partie à 2 joueurs).

L'ouverture de casinos et de clubs est une démonstration de force et de corruption, tant les forces de l'ordre détournent le regard des affaires louches se déroulant à l'intérieur de ces établissements.

Important : vous ne pouvez avoir que 1 Nightclub et que 1 Casino dans chaque Zone de Manhattan.



Ouvrir un Nightclub / un Casino, améliorer l'un de vos Speakeasies en un Nightclub / un Casino, ou prendre le contrôle d'un Speakeasy Mafieux

Effectuez jusqu'à 2 fois l'une ou l'autre des actions suivantes (la même action deux fois ou deux actions différentes).

Pour chaque action effectuée, vous devez d'abord payer le coût du Nightclub (12$) ou du Casino (17$ et défaussez une carte Activité de votre main).



A: Ouvrir un Nightclub / un Casino

1. Choisissez un emplacement Bâtiment libre dans une zone (Downtown, Midtown ou Uptown) où vous n'avez pas déjà un Bâtiment du type que vous voulez ouvrir. Placez votre Nightclub ou Casino sur cet emplacement Bâtiment.
2. Prenez la tuile Ville sur cet emplacement (s'il y en a) et placez-la sur votre plateau Activités.
3. Recevez le bonus du Bâtiment placé indiqué sous son emplacement de votre plateau Activités (voir l'aide de jeu).

B: Améliorer l'un de vos Speakeasies en un Nightclub / un Casino

1. Choisissez l'un de vos Speakeasies dans une Zone où vous n'avez pas déjà un Bâtiment du type que vous voulez placez. Remplacez votre Speakeasy par votre Nightclub ou Casino. Retirez le Speakeasy de la partie.

2. Recevez le bonus du Bâtiment placé indiqué sous son emplacement de votre plateau Activités.



Si vous améliorez l'un de vos Speakeasies et que vous avez vidé un groupe de 3 Speakeasies, ou le groupe de 2 Speakeasies et la Distillerie sur votre plateau Activités, vous avez une réduction égale au coût des Bâtiment dans ce groupe soit 3$, 5$ ou 8$ en fonction du groupe vide le plus à droite (valeur la plus élevée).

C: Prendre le contrôle d'un Speakeasy Mafieux

Suivez la même procédure que « Prendre le contrôle d'un Speakeasy Mafieux » expliquée à la page précédente. Mais dans ce cas vous remplacez le Speakeasy Mafieux par le Nightclub ou le Casino choisi.



Remarque : vous pouvez ouvrir un Nightclub ou un Casino dans un District dans lequel se trouve Flic, mais le bâtiment ne sera pas actif tant que vous ne l'aurez pas protégé avec un Gangster.



Rappelez-vous : pour chaque Casino actif que vous avez, vous recevez 3$ (5$ lors d'une **partie à 2 joueurs**) en cash chaque fois que l'ordre du tour change à la fin de la manche.



À la fin de votre tour, suivez la même procédure avec les tuiles Ville que celle expliquée à la page précédente.



Jouer une carte Activité

Voir « Jouer une carte Activité » p. 12.



Augmenter l'un de vos niveaux d'Activité ou votre niveau de Force de 1

Choisissez l'un de vos niveaux d'Activité ou votre niveau de Force et augmentez-le de 1. Voir p. 12, « Actions standards et Effets ».



Jouer une carte Soirée

Jouez une carte Soirée de votre main sur la zone Soirée de votre plateau Activités. Voir « Jouer une carte Activité » p. 12.

Exemple :

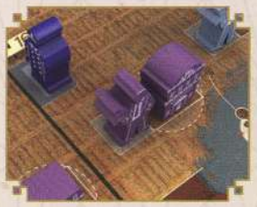
*Pour sa première action, **Violet** choisit de prendre le contrôle d'un Speakeasy dans le District 5. La Force de défense des Mafieux dans ce District est de 5. Pour réussir, **Violet** doit avoir une Force d'attaque d'au moins 6. Sa force actuelle est de 4 et elle a 2 Hommes de Main. Malgré la possibilité d'engager son Associé, **Violet** choisit d'utiliser ses 2 Hommes de Main pour porter sa Force d'attaque à 6, juste assez pour prendre le contrôle. Elle remplace le Speakeasy Mafieux par son Casino en payant le prix de 17$ plus 1 carte Activités. Cependant, elle se retrouve à court de liquidités car elle n'a que 10$ dans sa poche. Par conséquent, elle retire 14$ de son coffre pour couvrir le reste du coût de son Casino. Enfin, elle place la tuile Ville sur son plateau. Le Casino n'offre pas de bonus immédiat.*







*Pour sa deuxième action, **Violet** a pour objectif d'améliorer son Speakeasy dans Uptown en un Nightclub. Cependant, elle réalise qu'elle a déjà un Nightclub dans le District 16, qui se situe dans la même zone. Elle change donc son fusil d'épaule et choisit d'améliorer son Speakeasy dans le District 7, dans Midtown. Comme elle a déjà construit le deuxième groupe de Speakeasies, elle peut donc avoir une réduction de 5$ pour améliorer son Speakeasy en un Nightclub. Malgré la réduction, elle doit encore 7$. Elle doit donc retirer 14$ de son coffre pour couvrir la dépense. Ensuite, elle retire le Speakeasy du plateau et le remplace par un de ses Nightclubs, puis elle obtient le bonus indiqué en dessous.*





***Violet** a déjà un Nightclub dans Uptown.*



GARAGE (2 PERSONNES LORS D'UNE PARTIE À 3/4 JOUEURS. 2 LORS D'UNE PARTIE À 2 JOUEURS).

Sous le manteau, la contrebande est reine, une saga captivante de pouvoir et de supercherie, tandis que les forces de l'ordre restent complices par leur silence.



AUGMENTER L'UN DE VOS NIVEAUX D'ACTIVITÉ OU VOTRE NIVEAU DE FORCE DE 1

Choisissez l'un de vos niveaux d'Activité ou votre niveau de Force et augmentez-le de 1. Voir p. 12, « Actions standards et Effets ».



JOUER UNE CARTE FLOTTE ET GAGNER UN BONUS DE PORTÉE DE +2

Jouez une carte Flotte de votre main sur la zone Flotte de votre plateau Activités.Voir « Jouer une carte Activité » p. 12. Cette action donne un bonus de +2 à la portée de chacun de vos Camions pendant l'action Charger et livrer des tonneaux de la carte Flotte.



CHARGER ET LIVRER DES TONNEAUX

Vos Camions sont utilisés pour charger et livrer des tonneaux à vos Bâtiments actifs, pour que vous puissiez y vendre ces derniers. Vous pouvez charger les tonneaux provenant de votre Distillerie active ou vous pouvez les acheter aux Bateaux de contrebandiers dans les Ports. Chaque Camion peut contenir jusqu'à deux tonneaux et ne peut les livrer qu'à un Bâtiment actif sans tonneau. Vous ne pouvez pas livrer à la Distillerie.

POUR DÉPLACER VOS CAMIONS :

- Vous commencez la partie avec un Camion de disponible. Dès que votre marqueur d'Activité Flotte atteint ou dépasse le niveau 3, votre deuxième Camion devient disponible et vous pouvez l'utiliser (celui en dessous de votre piste Activité).
- **Chaque Camion** peut entrer sur la carte depuis n'importe quel District de Manhattan sans dépenser de déplacement. Une fois qu'un Camion a été placé sur le plateau principal, il ne peut plus quitter la carte.
- **Chaque Camion** a un total de déplacement égal à sa portée. Si vous avez les deux Camions, il est conseillé de complètement déplacer un Camion avant de déplacer l'autre.

La portée de chaque Camion est égale à votre niveau d'Activité Flotte plus les bonus que vous pourriez avoir :

- +2 de portée, si vous jouez la carte Activité Flotte procurant ce bonus sur votre plateau Activité.
- +2 de portée si vous êtes en train de « discuter » avec la personne de gauche.

Chaque Camion dépense 1 déplacement pour se déplacer dans n'importe quel District adjacent (pas en diagonale, ni à travers Central Park, ce qui signifie que les Districts 13 et 15 ne sont pas connectés avec les Districts 14 et 16).

Lors d'une **partie à 2 joueurs**, les Camions peuvent entrer et sortir des Districts Bloqués normalement.

Continuez à déplacer votre Camion jusqu'à ce que chaque déplacement pour chaque Camion ait été utilisé, ou bien que vous ne vouliez plus les déplacer.

POUR CHARGER DES TONNEAUX :

- Cela peut être fait pendant les déplacements de vos Camions.
- Si votre Camion est dans le District où se trouve votre Distillerie active, vous pouvez le remplir avec les tonneaux de votre Distillerie depuis votre plateau Activités.
- Si votre Camion est dans un District contenant un Bateau de contrebandiers, vous pouvez acheter des tonneaux provenant du Bateau pour charger votre Camion. Pour acheter un tonneau, payez la somme indiquée sous le tonneau le plus à droite sur le Bateau de contrebandiers correspondant du plateau Docks et placez-le sur votre Camion. S'il n'y a pas de tonneaux sur le Bateau, payez la somme indiquée sous la case tonneau vide la plus à gauche et chargez le Camion avec un tonneau venant de la réserve.
- Après avoir acheté des tonneaux d'un Bateau de contrebandiers, déplacez le Bateau dans le sens horaire vers le prochain Port sans Bateau de contrebandiers.





POUR LIVRER DES TONNEAUX :

- Cela peut être fait lors des déplacements de vos Camions.
- Si votre Camion est dans un District contenant un de vos Bâtiments actifs sans tonneau adjacent, vous pouvez prendre un tonneau de votre Camion pour le placer adjacent au Bâtiment. Un Bâtiment ne peut jamais avoir plus d'un tonneau adjacent à lui. Les Camions peuvent terminer leur déplacement avec des tonneaux chargés sur eux. Vous ne pouvez pas livrer à la Distillerie.

Exemple 1 :

*Le Camion de **Jaune** est dans le District 16. Le Bateau de **Sandra « Bluie » Daisy** est au Port. **Jaune** achète 2 tonneaux, le premier pour 5$ et le deuxième pour 6$. Le Bateau de Sandra se déplace ensuite vers le prochain Port vide dans le District 6.*

*Etant donné que son Camion est déjà dans un District dans lequel se trouve l'un des ses Casinos actif, elle y livre un Tonneau sans dépenser de déplacement. Cependant, **Jaune** n'est pas en capacité de livrer un tonneau à son Nightclub, car il n'est pas actif (un Flic est dans le District et le Bâtiment n'est pas protégé).*

Avec une portée de 4 (2 pour son niveau d'Activité et 2 pour sa carte Activité Flotte sur son plateau Activités), elle dépense 3 déplacements pour déplacer son Camion sur le District 10 et y livrer un tonneau à son Speakeasy actif. Elle ne dépense pas son dernier déplacement.





Exemple 2 :

*Chacun des Camions de **Violet** a une portée de 5 : 3 pour son niveau d'Activité et 2 pour la case action du Garage.*

Un Camion est dans le même District que sa Distillerie (District 8) et elle déplace son deuxième Camion de son plateau Activités vers le même District.



Elle a 4 tonneaux dans sa Distillerie (1), charge 2 tonneaux sur chacun de ses Camions, puis déplace un Camion vers le District 4 et place un Tonneau adjacent à son Speakeasy vide et un autre adjacent à son Casino vide (2).

*Pour son deuxième déplacement, elle déplace le Camion vers le District 7 et achète 2 tonneaux au Bateau d'**Arnold Rothstein** (3) qui est ensuite déplacé immédiatement sur le Port vide suivant.*

*Maintenant **Violet** déplace son Camion vers le District 9 pour y livrer un tonneau à son Speakeasy vide (4) et ensuite sur le District 5 pour y livrer le deuxième tonneau à son Nightclub vide (5).*



Maintenant, elle dépense 4 déplacements pour déplacer son deuxième Camion vers le District 15 et y livrer un tonneau à chacun de ses Speakeasies vides (6).

***Violet** dépense ensuite son déplacement restant pour retourner dans le District 13 et acheter 2 tonneaux supplémentaires au Bateau d'**Arnold Rothstein** (7) qui vient juste d'être placé ici suite à l'achat effectué précédemment.*



Hôtel de Ville (2 personnes lors d'une partie à 3/4 joueurs. 2 lors d'une partie à 2 joueurs).

À l'hôtel de ville, les poches des politiciens s'alourdissent de pots-de-vin de la pègre, influençant les politiques à huis clos.



Obtenir un Gangster

Voir « Obtenir un Gangster » p. 13.



Engager un ou plusieurs Hommes de Main

Voir « Engager un ou plusieurs Hommes de Main » p. 13.



Obtenir une Influence

Prenez un jeton Influence de la réserve et placez-le à côté de votre plateau Activités.



Jouer une carte Salon VIP

Jouez une carte Salon VIP de votre main sur la zone Salon VIP de votre plateau Activités. Voir « Jouer une carte Activité » p.12.



Pour gérer librement vos affaires en dépit des restrictions imposées par la Prohibition, vous devez user de votre influence pour envoyer des gangsters protéger vos bâtiments.

Obtenir une Protection

- Envoyez **un ou plusieurs** Gangsters de votre Zone VIP vers un ou plusieurs de vos Bâtiments dans Manhattan pour les protéger.
- Chaque Gangster que vous envoyez coûte une somme d'Influence en fonction de votre position sur la piste d'Ordre de tour (4 si vous êtes dans la case de la colonne la plus à gauche, 3 dans la case de la colonne suivante et ainsi de suite).
- La quantité d'Influence (permanente) dont vous disposez, et que vous pouvez dépenser, est égale à la somme des valeurs dans le coin supérieur droit de toutes vos cartes Activité sur votre plateau Activités. Vous pouvez en plus défausser un ou plusieurs de vos jetons Influence pour augmenter temporairement ce total (chaque jeton Influence que vous défaussez ajoute 1 Influence). Les cartes Activité ne sont pas défaussées.

Pour envoyer un Gangster pour protéger un bâtiment : prenez un Gangster de votre Zone VIP et placez-le sur une case Protection vide à gauche d'un de vos Bâtiments.





Jaune a 3 Gangsters dans son Salon VIP qui peuvent être envoyés pour Protéger ses Bâtiments. Chaque Gangster qu'elle envoie lui coûte 2 Influence.





Jaune a un total de 5 Influence sur son plateau Activités. Un jeton Influence et 4 Influence avec ses cartes Activité.



Elle ne peut protéger que 2 Bâtiments pour un total de 4 Influence. Pour cela, elle n'a pas besoin de défausser son jeton Influence.



La Commission (3 personnes lors d'une partie à 3/4 joueurs. 2 lors d'une partie à 2 joueurs).

En coulisse, la Commission, sous l'œil vigilant de Lucky Luciano, tire les ficelles du crime organisé.



Obtenir une carte Assistant

Prenez une carte Assistant de l'offre et placez-la face visible à côté de votre plateau Activités. Rechargez l'offre avec la première carte du paquet Assistants. **Les cartes Assistant ne peuvent pas être défaussées.**



Augmenter l'un de vos niveaux d'Activité ou votre niveau de Force de 1

Choisissez l'un de vos niveaux d'Activité ou votre niveau de Force et augmentez-le de 1. Voir p. 12, « Actions standards et Effets ».



Obtenir un Gangster

Voir « Obtenir un Gangster » p. 13.



Engager un ou plusieurs Hommes de Main

Voir « Engager un ou plusieurs Hommes de Main » p.13.



S'associer à un Mafieux

- Si vous possédez déjà un Associé Mafieux, remettez-le sur son emplacement du plateau Mafieux (face Ville visible) et récupérez votre marqueur Associé du plateau principal.
- Choisissez un Mafieux du plateau Mafieux et placez votre marqueur Associé dans le District du Mafieux avec lequel vous avez choisi de vous associer sur le plateau principal.
- Retournez-le sur sa face Associé et placez-le sur l'emplacement Associé de votre plateau Activités.
- Chaque Mafieux des pioches A-C dispose d'un pouvoir (voir p. 22), certains sont immédiats, d'autres sont continus. Si le Mafieux offre un bonus immédiat, recevez-le maintenant.









« L'Honneur des Voleurs » : vous ne pouvez pas prendre le contrôle d'un Speakeasy Mafieux dans le District de votre Associé. Ceci est rappelé par votre marqueur Associé.



DOCKS (2 PERSONNES LORS D'UNE PARTIE À 3/4 JOUEURS. 1 LORS D'UNE PARTIE À 2 JOUEURS).

Les familles lancent des offensives constantes et audacieuses contre les contrebandiers, tentant de leur dérober leur précieux alcool et leurs recettes convoitées.



JOUER UNE CARTE DISTILLERIE

Jouez une carte Distillerie de votre main sur la zone Distillerie de votre plateau Activités. Voir « Jouer une carte Activité » p. 12.



ENGAGER UN HOMME DE MAIN GRATUITEMENT

Prenez un Homme de Main de la réserve et placez-le sur votre plateau Activités sans en payer le coût. Vous devez le placer sur l'emplacement libre au coût le moins élevé.



TENDRE UNE EMBUSCADE À UN BATEAU DE CONTREBANDIERS

Choisissez un Bateau de contrebandiers à attaquer.



La Force de défense du Bateau de contrebandiers correspond à la valeur la plus élevée non recouverte par un tonneau dans la zone correspondant à ce bateau sur le plateau Docks.

Pour attaquer le Bateau, votre Force d'attaque doit dépasser la Force de défense du Bateau. Si vous ne pouvez pas la dépasser, vous ne pouvez pas attaquer ce Bateau.



Pour attaquer un Bateau de contrebandiers, vous devez avoir au moins un Gangster sur la zone des Docks qui correspond à la zone où le Bateau de contrebandiers est amarré.



Votre Force d'attaque est égale à votre niveau de Force multiplié par le nombre de vos Gangsters dans la zone des Docks correspondante.



Vous pouvez utiliser les Gangsters des autres joueurs dans la même zone des Docks pour attaquer, **en les payant 1$** par Gangster utilisé. Les joueurs ne peuvent pas refuser, et reçoivent l'argent en cash. Leurs Gangsters ont la même valeur d'attaque que les vôtres.



Enfin, vous pouvez augmenter votre Force d'attaque en remettant des Hommes de Main dans la réserve depuis votre plateau Activités. Pour chaque Homme de Main remis dans la réserve de cette manière, augmentez votre force de 1.



Remarque : vous ne pouvez pas payer votre Associé pour augmenter votre Force d'attaque lorsque vous attaquez un Bateau de contrebandiers.

Vous ne pouvez pas faire confiance à une personne extérieure pour une opération si délicate.

RÉSOUDRE VOTRE ATTAQUE RÉUSSIE



Recevez du cash pour la tuile Caisse, en fonction de son effet. Retournez la tuile et placez-la devant vous. La tuile indique un bonus permanent que vous obtenez pour le reste de la partie (voir p. 22).

Prenez la première tuile Caisse de la pile des tuiles Caisse et placez-la face visible sur la case Caisse du Bateau que vous avez attaqué, en remplaçant la tuile que vous avez prise.



Prenez le tonneau le plus à droite sur le Bateau que vous avez attaqué et placez-le à côté d'un de vos Bâtiments actifs n'importe où dans Manhattan et qui ne possède pas déjà de tonneau, ou bien sur votre zone Distillerie si vous avez une Distillerie active. Si vous n'avez pas de Bâtiment actif sans tonneau, ou de Distillerie active, remettez le tonneau dans la réserve.

S'il n'y a pas de tonneaux sur le Bateau, prenez un tonneau de la réserve à la place.



Prenez un de vos Gangsters depuis la zone des Docks qui correspond à la zone du Bateau de contrebandiers que vous avez attaqué et placez-le sur une case vide de votre Zone VIP. Si cela fait dépasser la limite indiquée en dessous de votre marqueur Activité Salon VIP, remettez alors le Gangster dans votre réserve *(il s'est fait descendre pendant l'attaque et a été balancé dans l'Hudson).*



Déplacez le Bateau de contrebandiers attaqué dans le sens horaire vers le prochain Port vide sans Bateau de contrebandiers.

Exemple :

***Bleu** a un Gangster dans la zone des Docks de Downtown, alors que **Violet** en a deux.*

*Le Bateau de contrebandiers de **Stephanie St. Clair** est amarré à un Port de Downtown.*



***Bleu** a une Force de 4, ce qui lui fait une Force d'attaque de 12 s'il reçoit de l'aide des 2 Gangsters de **Violet** pendant l'attaque contre le Bateau de contrebandiers. **Bleu** a aussi 2 Hommes de Main qu'il peut utiliser pour augmenter sa Force d'attaque jusqu'à +2.*

*Deux tonneaux ont déjà été retirés du Bateau de contrebandiers de **Stephanie St. Clair**, ce qui fait que la Force de défense de son bateau est de 12.*

*Pour réussir son attaque contre le Bateau de contrebandiers, **Bleu** doit utiliser les deux Gangsters de **Violet** et 1 de ses Hommes de Main pour augmenter sa Force d'attaque à 13.*



*Pour résoudre cette attaque, **Bleu** déplace le tonneau le plus à droite vers un de ses Bâtiments actifs sans tonneau et il reçoit la tuile Caisse, ce qui lui rapporte du cash en fonction de son niveau sur la piste de Flotte. **Bleu** reçoit 15$ qu'il place devant lui. La tuile Caisse est placée face cachée à côté de son plateau Activités, ce qui lui offre un bonus de portée pour ses Camions.*





*Les deux Gangsters de **Violet** ont été utilisés pour aider à l'attaque, elle reçoit donc 2$ de la part de **Bleu**, qu'elle place dans son cash.*

*Ensuite, **Bleu** repositionne son Gangster des Docks sur son plateau Activités. Cependant, comme sa Zone VIP a atteint sa limite de capacité et qu'il n'y a plus de place pour le Gangster, il est alors replacé dans la réserve. « Des rumeurs circulent sur sa mort tragique, noyé dans l'Hudson. »*



Enfin, le Bateau est déplacé vers le prochain Port disponible.



Restaurant (aucune limite au nombre de Capos qui peuvent y être envoyés)

Au cœur de la ville, le restaurant du patron devient le théâtre de toutes les intrigues, où se nouent des accords clandestins et où les rivalités couvent sous la surface. C'est là que tous les livres de comptes sont truqués et que sont perçus les bénéfices des casinos.

Changer l'ordre du tour pour la prochaine manche

Vous **DEVEZ** réaliser cette action lorsque vous envoyez un Capo au Restaurant.Par conséquent, si vous ne possédez pas de carte Activité à défausser, vous ne pouvez pas envoyer un Capo sur ce Lieu.



Défaussez une carte Activité de votre main. Voir « Défausser une carte Activité » p. 12.



Placez votre marqueur d'Ordre du tour sur n'importe quelle case vide de la rangée inférieure de la piste d'Ordre du tour.





Le coût d'Influence que vous devez payer pour obtenir une Protection change immédiatement pour le tour en cours.

Si vous avez choisi la 3e ou la 4e case (ou la 2e lors d'une **partie à 2 joueurs**), défaussez une autre carte Activité de votre main. Si vous n'en avez pas à défausser, vous ne pouvez pas choisir cette case.

Si vous n'avez pas de carte Activité à défausser et que les seules cases restantes nécessitent que vous en défaussiez une, vous ne pouvez pas envoyer de Capo au Restaurant.

> **Remarque** : lors d'une **partie à 3 joueurs**, la 4e case n'est pas utilisée.

Si des marqueurs d'Ordre du tour sont placés sur la rangée inférieure de la piste d'Ordre du tour, l'Ordre du tour changera à la fin de la manche en cours et les Casinos généreront de l'argent. Voir « Ordre du tour » p. 8.

Effectuez 2 actions différentes

Effectuez 2 actions différentes dans n'importe quel ordre :

- Jouer une carte Activité.
- Jouer jusqu'à 2 tuiles Ville.
- Falsifier jusqu'à 3 Livres Comptables.



A: Jouer une carte Activité

Voir « Jouer une carte Activité » p. 12.



B: Jouer jusqu'à 2 tuiles Ville

Choisissez jusqu'à deux tuiles Ville sur votre plateau Activités et obtenez le bonus ou réalisez l'action indiqués sur chacune d'elles. Les tuiles Ville obtenues durant cette action peuvent aussi être jouées. À la fin de votre tour, placez les tuiles jouées face visible sur des emplacements de la colonne centrale de l'offre de tuiles Ville (avec ou sans tuile), réparties équitablement, en commençant par les emplacements vides. Elles sont maintenant disponibles pour être piochées.





C: Falsifier jusqu'à 3 Livres Comptables

L'expression « Falsifier les livres comptables » désigne le fait de modifier les documents financiers à des fins d'évasion fiscale, imitant les stratégies de la mafia.

Placez jusqu'à 3 Livres Comptables de votre plateau Activités sur les emplacements Livres Comptables Falsifiés du plateau principal pour recevoir de l'argent dans votre coffre et à certains endroits, pour recevoir des bonus immédiats.

Pour chaque Livre Comptable :

1. Choisissez un emplacement Livre Comptable Falsifié vide dans l'une des cinq zones Livre Comptable Falsifié du plateau principal : les Docks, l'Hôtel de ville, Central Park, la piste de Notoriété ou les tuiles Objectif de Zone. Vous devez remplir les conditions de l'emplacement choisi.

2. Placez un Livre Comptable de votre plateau Activités sur l'emplacement choisi.

3. Recevez le bonus indiqué sur cet emplacement (s'il y en a un), et l'argent indiqué à côté et placez-le dans votre coffre.



Exigences des emplacements Livre Comptable Falsifié :

Vous pouvez avoir plusieurs Livres Comptables dans la même zone, mais vous ne pouvez pas avoir un Livre Comptable sur les deux emplacements d'un même objectif. Voir p. 23 pour une présentation de tous les objectifs.



3 objectifs Docks : vous devez posséder le nombre de tuiles Caisse indiqué, ou plus.



3 objectifs Hôtel de ville : vous devez posséder un Bâtiment protégé par un Gangster dans le nombre de Districts indiqué, ou plus.



5 objectifs Central Park : vous devez remplir les conditions indiquées sur la tuile Objectif Central Park au-dessus de l'emplacement.



3 objectifs Notoriété : votre marqueur Notoriété doit avoir atteint ou dépassé la case correspondante sur la piste de Notoriété.



3 objectifs de Zone : vous devez remplir les conditions indiquées sur la tuile Objectif de Zone à droite de l'emplacement.

Exemple :

***Bleu** ne peut pas placer de Livre Comptable sur l'objectif Dock, car il ne peut pas avoir un Livre Comptable sur les deux emplacements d'un même objectif. En revanche, il peut le placer sur l'objectif suivant s'il possède 2 tuiles Caisse ou plus.*







Parc (3 Personnes lors d'une partie à 3/4 joueurs. 2 lors d'une partie à 2 joueurs).



Échanger des Capos

Échangez votre Capo avec le Capo d'un autre joueur qui est déjà en train de « discuter » avec une personne qui n'est pas dans le Parc.

Envoyez le Capo de l'autre joueur « discuter » avec quelqu'un de disponible dans le Parc (peu importe qui). Ce joueur choisit et obtient l'un des bonus indiqués dessous : Obtenir une Influence, Obtenir une tuile Ville ou Obtenir un Livre Comptable.

Effectuez les actions de la Personne avec laquelle votre Capo est maintenant en train de « discuter ».

Le joueur dont le Capo a été déplacé peut choisir entre :



A : Obtenir une Influence

Prenez un jeton Influence de la réserve et placez-le à côté de votre plateau Activités.



B : Obtenir un Livre Comptable

Placez un Livre Comptable de votre réserve sur la case Livres Comptables de votre plateau Activités. Il n'y a pas de limite au nombre de Livres Comptables que vous pouvez avoir sur votre plateau Activités.



C : Obtenir une tuile Ville

Prenez une des tuiles Ville disponibles dans l'offre du plateau principal et placez-la sur votre plateau Activités. Une tuile Ville est disponible si elle est face visible et n'est pas recouverte par une autre tuile Ville. Si la tuile Ville que vous avez prise était dans la colonne de droite, prenez immédiatement la première tuile Ville face cachée d'une des piles de tuiles Ville et placez-la sur la case vide. La colonne centrale n'est pas rechargée. À la fin de votre tour, si vous avez plus de quatre tuiles Ville sur votre plateau Activités, vous devez placer celles en trop sur le plateau principal de manière normale (voir p. 14).

4. Manche finale de décompte (Acte 4)

Votre score final est égal à :

- $ Votre cash plus ? l'argent dans votre coffre.
- Plus l'argent que vous obtenez via vos Bâtiments protégés.
- Plus le total de vos cartes Assistant.

Pour chacun de vos Bâtiments protégés :





Recevez la somme indiquée sur chaque carte Assistant associée à une bouteille unique que vous possédez. Vos cartes supplémentaires avec la même bouteille ne rapportent rien. Prenez en compte les cartes Assistant placées à côté de votre plateau Activités et celles derrière votre écran Coffre-fort.

Le joueur qui a le plus d'argent remporte la partie.

En cas d'égalité, utilisez les critères de départage suivants, dans l'ordre :

1. Le plus de Bâtiments protégés.
2. Le plus de Bâtiments (protégés ou non).
3. Le plus de Livres Comptables Falsifiés.
4. Le plus grand nombre de Gangsters présents au total sur le plateau principal, les Docks et votre plateau Activités.

S'il y a toujours égalité, refaites une partie.

5 Décembre 1933

La ratification du 21e Amendement a abrogé le 18e amendement, qui interdisait la fabrication, la vente et le transport d'alcool dans tout le pays.









Exemple :

Bleu dispose de 50$ en cash et 220$ de stockés dans son coffre, pour un total de 270$. Il a trois Speakeasies, mais ne compte que les deux qui sont protégés, ce qui lui rajoute 20$. De plus, il possède 1 Distillerie (20$), deux Nightclubs (30$) et un Casino (20$), qui sont tous protégés. Enfin, il possède cinq cartes Assistant, mais seulement quatre avec des types de bouteille différents, ce qui lui rapporte 45$. Le score final de Bleu est de 405$.

CONSEILS

COMMENT GAGNER DE L'ARGENT

Durant la partie, vous pouvez gagner de l'argent à deux endroits distincts : devant vous (le cash) ou dans votre coffre.

Le cash est disponible pour être dépensé et n'a aucun coût, alors que l'argent du coffre doit être « blanchi » à un ratio de 2 pour 1. N'ayez pas peur de prendre de l'argent du coffre si besoin ; l'optimisation de vos actions est très importante.

CASH

- **Contrebande** : recevez de l'argent en vendant des tonneaux depuis vos Bâtiments actifs.
- **Docks des contrebandiers :** recevez de l'argent grâce aux Caisses (max 24$/25$) et plus tard en vendant le tonneau volé, ou si vos Gangsters sont utilisés par d'autres joueurs durant une attaque.
- **Recettes des Casinos :** à la fin d'une manche dans laquelle un joueur a changé l'Ordre du tour, vous recevez 3$ (5$ lors d'une **partie à 2 joueurs**) pour chacun de vos Casinos actifs.

ARGENT DANS LE COFFRE : 2:1 POUR LE RETIRER

- **Contrôle de Zones :** pendant le paiement de Lucky Luciano.
- **Falsifier les Livres Comptables :** accomplir cet objectif est un des meilleurs moyens d'obtenir de l'argent dans le jeu.

COMMENT DÉPENSER DE L'ARGENT

- Ouvrir ou améliorer des Bâtiments.
- Obtenir l'aide d'un Associé.
- Engager des Hommes de Main.
- Acheter des tonneaux à des contrebandiers.
- Engager des Gangsters d'autres joueurs pendant une embuscade.

COMMENT AUGMENTER LA NOTORIÉTÉ

- En augmentant vos niveaux d'Activité et votre niveau de Force. La Notoriété est la somme de tous vos niveaux d'Activité et votre niveau de Force.

FAITES PARTICULIÈREMENT ATTENTION À CE QUI SUIT :

- Assurez-vous d'être préparé à défendre vos Bâtiments pendant les Règlements de comptes.
- Gardez à l'œil les Districts de Manhattan dans lesquels la Police va entrer avant le paiement de Lucky Luciano.
- Rappelez-vous que si vous avez deux Bâtiments ou plus dans le même District pendant un Règlement de comptes, vous devez défendre chacun d'eux séparément.
- Envisagez de prendre le contrôle de Districts avec des Mafieux faibles au lieu d'ouvrir de nouveaux Speakeasies dans des emplacements vides, car ceux-ci deviendront des cibles plus tard dans la partie.
- Gardez en tête que vous pouvez obtenir des tonneaux en les achetant à des Bateaux de contrebandiers ou en leur tendant des embuscades. Vous n'avez pas forcément besoin de construire la Distillerie. Acheter aux Bateaux est la manière la plus rapide d'obtenir des tonneaux à vendre, bien que cela soit moins profitable.
- Dès que possible, ouvrez des Nightclubs et des Casinos, car ils génèrent des profits substantiels et fournissent des avantages pendant la phase de paiement.

SPEAKEASIES

Peuvent détenir 1 tonneau, qu'ils vendent à une valeur basse, peuvent être améliorés en Nightclubs ou en Casinos : vérifiez bien les réductions lorsque vous les améliorez.

NIGHTCLUBS

Peuvent détenir 1 tonneau, qu'ils vendent à une valeur plus élevée.

CASINOS

Peuvent détenir 1 tonneau, qu'ils vendent à une valeur plus élevée. Recevez 3$ (5$ lors d'une **partie à 2 joueurs**) par Casino actif à la fin de chaque manche durant laquelle l'Ordre du tour a changé.

RÈGLE D'OR :

UN BÂTIMENT INACTIF EST CONSIDÉRÉ COMME UN BÂTIMENT INEXISTANT.



VOUS NE POUVEZ AVOIR QUE 1 NIGHTCLUB ET 1 CASINO PAR ZONE DANS MANHATTAN.



AMÉLIORER UN SPEAKEASY AVEC UNE RÉDUCTION :

SI TOUS LES BÂTIMENTS D'UN MÊME GROUPE NE SONT PLUS SUR VOTRE PLATEAU ACTIVITÉS LORSQUE VOUS AMÉLIOREZ UN SPEAKEASY EN NIGHTCLUB OU EN CASINO, VOUS RECEVEZ UNE RÉDUCTION ÉGALE AU COÛT DU GROUPE VIDE LE PLUS À DROITE.



BLANCHIMENT D'ARGENT : 2:1

L'ARGENT DES LIVRES COMPTABLES FALSIFIÉS ET DU PAIEMENT DE LUCIANO VA DIRECTEMENT DANS VOTRE COFFRE ET DEVRA ÊTRE « BLANCHI » POUR POUVOIR ÊTRE DÉPENSÉ.



FALSIFIER LES LIVRES COMPTABLES

VOUS POUVEZ AVOIR PLUSIEURS LIVRES COMPTABLES SUR DIFFÉRENTS OBJECTIFS D'UNE MÊME ZONE, MAIS VOUS NE POUVEZ PAS AVOIR DEUX LIVRES COMPTABLES SUR LE MÊME OBJECTIF.

VARIANTE



RECONSTRUIRE VOTRE DISTILLERIE :

Cette variante rend le jeu un peu moins punitif et est recommandée pour les joueurs qui découvrent le jeu.
Si vous perdez votre Distillerie pendant un Règlement de comptes, replacez-la sur votre plateau Activités au lieu de la retirer du jeu. Cela signifie que vous pourrez reconstruire votre Distillerie en suivant les règles normales. Vous perdriez alors votre réduction pour améliorer un Speakeasy jusqu'à ce que vous reconstruisiez la Distillerie.

Pouvoirs des Associés

Dès que vous prenez la tuile Mafieux, recevez son bonus immédiat, s'il y en a, et retournez la tuile sur son côté Associé. Placez-la sur votre plateau Activités.



Cet Associé ajoute +1 à votre Force de défense des Bâtiments.



Placez immédiatement 1 Gangster sur les Docks et un autre dans votre Zone VIP. Recevez immédiatement le bonus des Docks.



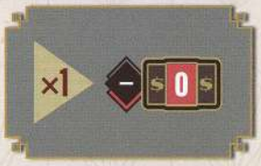
Avec cet Associé vous recevez +2 d'Influence permanente lorsque vous payez pour de la Protection.



Cet Associé défend votre Distillerie avec succès, gratuitement, quelle que soit la Force de Règlement de comptes des Mafieux.



Recevez immédiatement 2 tuiles Ville depuis l'offre de tuiles Ville. Rechargez l'offre comme décrit p. 20.



Vous pouvez utiliser cet Associé une fois pour n'importe quelle défense ou attaque, gratuitement. Gardez le côté Ville visible jusqu'à ce qu'il soit utilisé.



Cet Associé augmente de 1 le total de votre Force d'attaque contre les contrebandiers.



Payez 1$ de moins pour utiliser cet Associé lorsque vous prenez le contrôle d'un Speakeasy Mafieux.

Tuiles Caisse

L'argent que vous recevez lorsque vous prenez une Caisse est $ du cash. Le bonus au dos est cumulatif. Le haut sur la face des tuiles Caisse indique le bonus au dos. Les tuiles Caisse avec ce symbole ne respectent pas la **RÈGLE D'OR.**



1. 4$ pour chacun de vos Livres placés sur le plateau principal. Max : 24$.



3. 6$ par Gangster que vous avez sur votre plateau Activités.



5. 5$ par niveau de votre piste de Force. (Exemple : niveau 3 rapporte 15$).



2. 5$ par niveau d'Activité Soirée. (Exemple : niveau 3 rapporte 15$).



4. 3$ par Homme de Main que vous avez sur votre plateau Activités.



6. 3$ x la force de votre Associé. Max : 24$. (Exemple : Force 4, recevez 12$).



Chaque fois que vous vendez des tonneaux, vous pouvez en vendre 1 de plus.



+1 à votre Force de défense des Bâtiments.



Obtenir de l'aide de votre Associé vous coûte 2$ de moins.



7. 4$ pour chaque tuile Ville que vous avez sur ou à côté de votre plateau Activités. Max : 24$.



9. 5$ par niveau d'Activité Flotte. (Exemple : niveau 3 rapporte 15$).



11. 1$ pour votre position sur la piste de Notoriété. (Exemple : Position 9 rapporte 9$).



8. 3$ par carte Activité que vous avez en main. Max 24$.



10. 5$ par tonneau à côté de vos Bâtiments (sauf la Distillerie). Max : 25$.



12. 4$ par niveau de la piste la plus élevée parmi les cinq pistes (Activités et Force).



La limite de tuiles Ville sur votre plateau Activités est augmentée de 1.



Chacun de vos Camions a une portée de +1.



Lorsque vous envoyez un Gangster sur les Docks, vous pouvez choisir n'importe lequel des 4 bonus.



13. 4$ par Nightclub et par Casino que vous avez ouverts, actifs ou non.



15. 4$ par Gangster que vous avez et qui protège un Bâtiment. Max : 24$.



17. 4$ par Gangster (les vôtres ou non) sur le Dock depuis lequel vous venez d'attaquer.



14. 4$ par carte Assistant que vous avez, dans votre coffre ou non. Max : 24$.



16. 5$ par niveau d'Activité de votre Salon VIP. (Exemple : niveau 3 rapporte 15$).



18. 5$ par niveau d'Activité Distillerie. (Exemple : niveau 3 rapporte 15$).



+1 de Force d'attaque lorsque vous prenez le contrôle d'un Speakeasy Mafieux.



+2 d'Influence permanente.



Chaque fois que vous produisez des tonneaux, produisez 1 tonneau de plus.

Objectifs des Livres Comptables Falsifiés

Il y a 5 types différents d'objectifs de Livre Comptable qui peuvent être accomplis pendant la partie. Les joueurs ne peuvent pas avoir plus de 1 Livre Comptable sur chaque objectif. Recevez immédiatement le bonus, s'il y en a, de la case sur laquelle le Livre Comptable a été placé. Les revenus des Livres Comptables Falsifiés vont dans votre coffre. Pour chaque tuile, l'objectif décrit ci-dessous correspond au minimum requis. Vous pouvez dépasser ce minimum et toujours accomplir l'objectif.

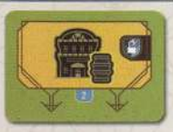
1. Objectifs Central Park : pendant la mise en place, assurez-vous qu'ils aient tous des nombres différents. Recevez 10$ dans votre coffre ainsi que le bonus indiqué pour chaque objectif accompli. Les objectifs concernent tous les Districts de Manhattan. Les tuiles Objectif Central Park avec ce symbole brisent la **RÈGLE D'OR : vous pouvez accomplir l'objectif même avec un Bâtiment inactif.**



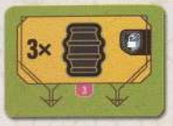
A : 2 tuiles par partie



Avoir 3 Bâtiments protégés.



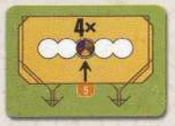
Avoir un Nightclub avec un tonneau.



Avoir 3 Bâtiments avec des tonneaux (sauf la Distillerie).



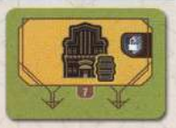
Avoir 5 d'Influence (avec tous les composants en affichant).



Avoir 4 Activités et/ou Force au niveau 3 ou plus.



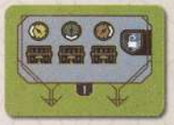
Avoir 9 de Force (la vôtre + Associé + Hommes de Main)



Avoir 1 Casino avec un tonneau.



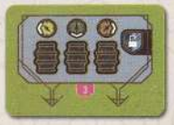
B : 2 tuiles par partie



Avoir 1 Speakeasy dans chaque Zone.



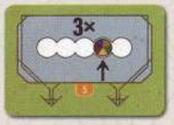
Avoir 2 Nightclubs avec des tonneaux.



Avoir 1 Bâtiment avec un tonneau dans chaque Zone (sauf la Distillerie).



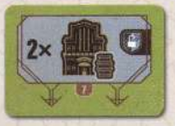
Avoir 7 d'Influence (avec tous les composants en affichant).



Avoir 3 Activités et/ou Force au niveau 4 ou plus.



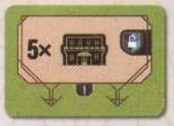
Avoir 12 de Force (la vôtre + Associé + Hommes de Main)



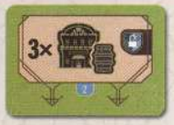
Avoir 2 Casinos avec des tonneaux.



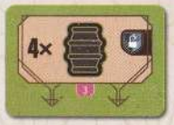
C : 1 tuile par partie



Avoir 5 Speakeasies sur le plateau.



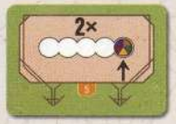
Avoir 3 Nightclubs avec des tonneaux.



Avoir 4 Bâtiments avec des tonneaux (sauf la Distillerie).



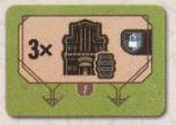
Avoir 9 d'Influence (avec tous les composants en affichant).



Avoir 2 Activités et/ou Force au niveau 5.



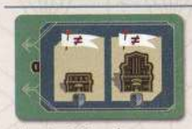
Avoir 15 de Force (la vôtre + Associé + Hommes de Main)



Avoir 3 Casinos avec des tonneaux.



2. Objectifs de Zone : pendant la mise en place, assurez-vous qu'ils aient tous des nombres différents. Recevez 20$ dans votre coffre ainsi que le bonus indiqué pour chaque objectif accompli. Chaque objectif est en lien avec la **Zone** où il est placé. **Chaque Bâtiment sur la tuile Zone doit être protégé pour pouvoir accomplir l'objectif.**



Avoir 1 Speakeasy et 1 Casino dans des Districts différents.



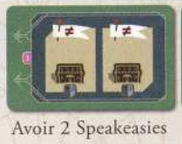
Avoir 1 Speakeasy et 1 Casino dans le même District.



Avoir 1 Speakeasy et 1 Nightclub dans des Districts différents.



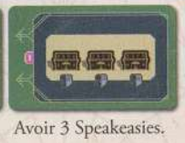
Avoir 1 Speakeasy et 1 Nightclub dans le même District.



Avoir 2 Speakeasies dans des Districts différents.



Avoir 2 Speakeasies dans le même District.



Avoir 3 Speakeasies.

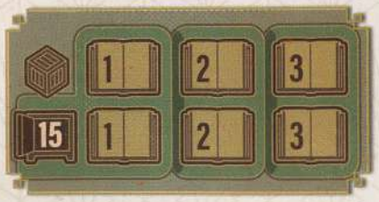


Avoir 1 Nightclub et 1 Casino dans le même District.



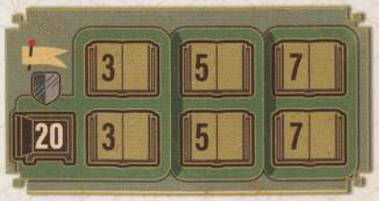
Avoir 1 Nightclub et 1 Casino dans des Districts différents.

3. Objectifs des Docks : recevez 15$ dans votre coffre pour chaque objectif accompli.



Avoir au moins 1, 2 ou 3 Caisses.

4. Objectifs Hôtel de ville : recevez 20$ dans votre coffre pour chaque objectif accompli.



Avoir un bâtiment protégé dans au moins 3, 5 ou 7 Districts.

5. Objectifs de Notoriété : recevez 10$, 15$ ou 20$ dans votre coffre pour chaque objectif accompli.



Avoir atteint au moins la case 10, 15 ou 22 de la piste de Notoriété.



Cartes Assistant

Lorsque vous obtenez une carte Assistant, placez-la face visible à côté de votre plateau Activités. Au début de votre tour, vous pouvez obtenir le bonus de 1 carte Assistant avant de la placer dans votre coffre. Son bonus ne pourra plus être obtenu. À la fin de la partie, chaque carte Assistant avec un symbole bouteille différent à côté de votre plateau Activités ou dans votre coffre, vous rapporte 20$/10$/5$. Les cartes Assistant ne peuvent pas être défaussées.



Recevez 2 jetons Influence



Prenez une carte Activité Salon VIP.



Prenez une carte Activité Soirée.



Prenez une carte Activité Distillerie.



Prenez une carte Activité Flotte.



Prenez n'importe quelle carte Activité (voir p. 12).



Augmentez n'importe quel niveau d'Activité ou de Force de 1 (voir p. 14).



Recevez le bonus d'une carte Assistant de l'offre sans prendre la carte.



Recevez une tuile Ville (voir p. 20).



Engagez 2 Hommes de Main gratuitement (voir p. 18).



Recevez un Gangster (voir p. 13).



Améliorez un Speakeasy (voir p. 15). Payez le coût.



Prenez le contrôle d'un Speakeasy Mafieux, en ignorant sa Force de défense (voir p. 14).



Recevez une carte Assistant (voir p. 17).



Chargez et livrez des tonneaux (voir p. 16).



Produisez des tonneaux (voir p. 13).



Vendez des tonneaux (voir p. 13).



Recevez 2 Livres (voir p. 14).



Recevez 5$ en cash.



Obtenez une protection (voir p. 17).



Recevez 2 Gangsters (voir p. 13).



Tuiles Ville

Vous pouvez en jouer jusqu'à 2 lorsque vous visitez le Restaurant. À la fin de votre tour, si vous en avez plus de 4, choisissez celles que vous voulez garder et placez celles dont vous ne voulez pas face visible sur une case de la colonne du milieu de l'offre de tuiles Ville. Elles sont maintenant disponibles pour être piochées.



Recevez une carte Activité Salon VIP.



Recevez une carte Activité Soirée.



Recevez une carte Activité Distillerie.



Recevez une carte Activité Flotte.



Recevez n'importe quelle carte Activité.



Recevez une carte Assistant (voir p. 17).



Chargez et livrez des tonneaux (voir p. 16).



Recevez un Livre (voir p. 14).



Augmentez n'importe quel niveau d'Activité ou de Force de 1 (voir p. 14).



Produisez des tonneaux (voir p. 13).



Vendez des tonneaux (voir p. 13).



Ouvrez un Speakeasy ou prenez le contrôle d'un Speakeasy Mafieux (voir p. 14). Payez le coût.



Ouvrez, prenez le contrôle ou améliorez en un Nightclub (voir p. 15). Payez le coût.



Ouvrez, prenez le contrôle ou améliorez en un Casino (voir p. 15). Payez le coût.



Recevez un Gangster (voir p. 13).



Recevez un Homme de Main gratuitement (voir p. 13).



Obtenez une Protection (voir p. 17).

Recevez 2 jetons Influence.