

## **DEROULEMENT DU JEU:**

Chaque joueur, à son tour, déplace 1 ou 2 de ses truands. Parrains et hommes de main s'aventurent alors dans les rues dangereuses de Chicago.

Chacun s'efforce de faire effectuer à son parrain un tour complet de la ville, sous la protection plus ou moins rapprochée de ses hommes de main, tout en essayant d'éliminer au passage des truands adverses.

Prises d'otages et règlements de compte se succèdent, dans une ambiance tendue où chacun risque sa vie à tout moment.

## **LES DEPLACEMENTS:**

Dans toute la règle du jeu, seront désignés par truands aussi bien le parrain que les hommes de main.

A son tour, chaque joueur lance les 2 dés. Il a ensuite le choix entre:

- faire avancer un de ses hommes de main du nombre de cases correspondant au total de points des 2 dés.
- faire avancer 2 de ses truands, (1 homme de main et 1 parrain ou bien 2 hommes de main) en attribuant à chacun le résultat d'un dé.

Pour déplacer son parrain, le joueur doit choisir entre le résultat d'un des deux dés; en aucun cas il ne peut déplacer son parrain du total des deux dés.

Ce que le joueur doit faire alors dépend de la (ou les) case(s) sur laquelle il s'arrête.

Les truands partent de leur Quartier Général respectif et se déplacent dans la ville dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur peut sortir des truands de leur Quartier Général ou déplacer des truands déjà sortis. Il est

obligé de déplacer au moins un de ses truands, s'il en a la possibilité.

Un joueur qui obtient un double effectue ses déplacements et en applique les conséquences. Puis il relance 1 seul dé, bénéficiant ainsi d'un déplacement supplémentaire.

Il ne peut y avoir plus de 3 truands sur une même case, et de 2 couleurs maximum.

## **REGLE GENERALE:**

Si un truand arrive sur une case occupée par un truand adverse, il le prend en otage (voir paragraphe PRISE D'OTAGE).

Si un truand arrive sur une case occupée par 2 truands adverses, il n'a rien le temps de faire et est "liquidé" immédiatement.

Si 2 truands d'un même gang se trouvent sur une case occupée par un truand adverse, ils le "liquident".

Les hommes de main liquidés sont retirés du jeu. Ils pourront être recrutés ultérieurement (voir paragraphe RECRUTEMENT).

Le parrain ne peut jamais quitter une case sur laquelle il se trouve seul. Pour pouvoir repartir, il doit y être rejoint par un de ses hommes de main.

Si le parrain est liquidé, il regagne son quartier général et tous ses hommes de main sont tués (exclus du jeu).

Il peut cependant recruter 3 hommes de main. Ceux-ci sont placés avec le parrain dans le quartier général.

Au tour de jeu suivant le joueur pourra faire repartir normalement ces truands du quartier général.

## LES CASES:

4 types de cases apparaissent sur le plateau de jeu.



A - RIEN A SIGNALER



B - TIR



C - SECURITE



D - DANGER

## A - RIEN A SIGNALER

*Le terrain ne présente rien de particulier. Les règles générales s'appliquent.*

## B - TIR

*Le joueur dont un truand s'arrête sur une case TIR engage des "tireurs d'élite". Il doit alors faire tourner la roue (lancer suffisamment fort pour lui permettre de faire au moins un tour complet). Lorsqu'elle s'immobilise, la pointe des fusils désigne les victimes:*

- *Si un seul truand adverse se trouve sur la case ainsi déterminée, il est liquidé. Si elle est occupée par plusieurs truands adverses du même gang, le joueur qui les dirige choisit la victime (parmi les hommes de main).*
- *Si un otage se trouve sur la case visée par les tireurs d'élite, c'est lui qui est liquidé.*

*Evidemment, un homme de main, dévoué, sert de bouclier à son parrain vénéré et c'est lui qui se fait éliminer.*

*Cas particulier: Si l'otage appartient à la famille ayant engagé les tireurs d'élite, c'est le kidnappeur qui est liquidé. L'otage est libéré.*

*Les tireurs d'élite ne liquident jamais un membre du gang qui les a engagés (pas de bavure !)*

- *Si les tireurs d'élite désignent une case DANGER, tous les truands adverses qui s'y trouvent sont liquidés.*

## C - SECURITE

*Le terrain offre de nombreux recoins et obstacles derrière lesquels s'abriter. Tous les truands s'arrêtant sur une case SECURITE sont à l'abri des tireurs d'élite; et seulement des tireurs d'élite, qui ne peuvent donc jamais les tuer.*

*Cependant, la règle de la prise d'otage s'applique.*

## D - DANGER

*Le terrain est particulièrement dangereux, succession de terrains vagues et de ruelles désertes. Tous les truands (y compris le parrain) se trouvant sur une case DANGER sont liquidés par le tir éventuel des tireurs d'élite.*

**ATTENTION**, lancer la roue s'effectue une fois tous ses déplacements effectués.

**EXEMPLE:** Si un joueur obtient aux dés 6 et 3, il effectue ses 2 déplacements (ou son déplacement de 9 cases); puis s'il s'arrête sur une case TIR avec un (ou deux) de ses truands, il lance la roue une fois (ou deux).



### **PRISE D'OTAGE:**

*Un truand s'arrêtant sur une case occupée par un truand adverse doit le prendre en otage. Le joueur place alors l'otage dans l'aire, illustrée ci-dessus, figurant sur la case.*

*Un otage ne peut pas se déplacer tant que le kidnappeur reste sur sa case. Si le kidnappeur quitte la case, l'otage est libéré.*

*Un parrain seul sur une case peut être pris en otage comme un homme de main.*

*En cas d'intervention des tireurs d'élite, l'otage sert de bouclier (voir paragraphe TIR) et est liquidé (sauf s'il appartient au gang qui a engagé les tireurs d'élite).*

*Si un troisième truand arrive sur cette case, 2 possibilités:*

- *Il est du même gang que l'otage: le kidnappeur est liquidé, l'otage est donc libéré.*
- *Il est du même gang que le kidnappeur: l'otage est liquidé.*

### **RECRUTEMENT:**

*Lorsqu'un homme de main a effectué*

*un tour complet de la ville et repasse devant son quartier général, il peut recruter un nouvel homme de main. Le joueur dirigeant le gang reprend alors une figurine précédemment éliminée et la replace dans son Quartier Général. Ce nouveau truand pourra repartir normalement dès que le joueur le décidera. Si aucun homme de main de ce gang n'a été liquidé, il ne peut y avoir de recrutement. D'ailleurs, le gang n'en a sûrement pas besoin . . .*

### **RETOUR DU PARRAIN AU QUARTIER GENERAL:**

*Un parrain ayant effectué sa tournée complète d'inspection de la ville peut rentrer dans son Quartier Général. Le nombre de points obtenu sur un des deux dés doit correspondre exactement au nombre de cases lui restant à parcourir. La case Quartier Général compte pour un point dans le déplacement.*

*Si le nombre de points obtenu sur les dés est supérieur au nombre de cases à parcourir et si le parrain est obligé de se déplacer, il doit effectuer un nouveau tour de ville. Cependant, son passage devant la porte du Quartier Général lui permet de recruter 3 hommes de main précédemment liquidés. Il les placera dans le Quartier Général, prêts pour un nouveau départ . . . dans la vie.*

### **LE GAGNANT:**

*Le premier joueur qui parvient à ramener son parrain dans son Quartier Général gagne la partie. Si un seul parrain reste en vie, son gang*