



LE JEU
DU
PARRAIN

BUT DU JEU

Le but du jeu consiste à prendre le contrôle d'un raket dans le plus grand nombre de Quartiers possible. Le contrôle d'un raket dans un Quartier augmente la valeur monétaire d'un joueur. Lorsque tous les Quartiers figurant sur le plateau de Jeu sont contrôlés, le Joueur possédant la plus forte somme d'argent liquide et la plus forte Valeur de Contrôle de Racket a gagné la partie.

PREPARATION

Ce jeu peut être joué par deux, trois ou quatre joueurs. Le plateau de jeu doit être posé à plat. Chaque joueur a devant lui un sachet de jetons (de la couleur de son choix) qu'il achètera à la banque et qui représenteront ses rackets au cours de la partie.

Les trois paquets de cartes sont battus et posés sur la table.

L'un des joueurs est choisi comme Banquier et il le restera pendant toute la durée de la partie. Le Banquier distribue 2000 dollars à chaque joueur.

Chaque joueur reçoit également une CARTE DE LA VALEUR DE CONTRÔLE DU RACKET à laquelle il peut se reporter pendant la partie.

MATERIEL

- Quatre séries de jetons de différentes couleurs représentant les unités des cinq rackets du jeu.
- Un plateau de jeu illustrant la carte de Manhattan divisée en huit Quartiers.
- Trois paquets de cartes : le paquet à jouer (avec une mitraillette au dos) et deux autres paquets pour les répités dans la partie (VEINE et DEVEINE).
- Quatre CARTES DE LA VALEUR DE CONTRÔLE DU RACKET.
- De l'argent en coupures de 500, 100, 50 et 10 dollars.
- Deux dés.
- Une série de Pions Indicateurs de Racket servant à désigner le raket choisi pour chaque Quartier.

LES CARTES

Les cartes du paquet à jouer sont les suivantes :

CARTES D'ARGENT : elles comportent des chiffres allant de 1 à 9 indiquant le montant en centaines de dollars devant être reçu de la Banque.

CARTES DES RACKETS : elles représentent un nombre déterminé de jetons dans l'un des cinq rackets : BOOKMAKERS, BOOTLEGGERS, RANCONNEURS, USURIERS et HOMMES DE MAIN. Le joueur qui tire une carte de RACKET reçoit et place immédiatement le nombre de jetons de racket indiqué.

CARTES DE REPIT : illustrées par un point d'interrogation demandant au joueur qui en a tiré une, de lancer le dé ; s'il réalise un chiffre pair, il tire une carte de VEINE ; s'il réalise un chiffre impair, il tire une carte de DEVEINE.

CARTES DE VEINE : le joueur reçoit la somme d'argent ou le nombre de jetons indiqués par la carte.

CARTES DE DEVEINE : le joueur est pénalisé de la somme d'argent ou du nombre de jetons de racket indiqués. Si, sur le plateau de jeu, il n'a aucun jeton du racket désigné, *cette partie* de la pénalité est annulée.

Si un joueur ne dispose pas de l'argent nécessaire pour payer la pénalité indiquée par la Carte de DEVEINE, il doit retirer certains de ses jetons de leurs positions sur le plateau de jeu. Il reçoit de la Banque la moitié de leur valeur qui lui servira à payer la pénalité. C'est le *seul* cas dans lequel des jetons précédemment placés peuvent être convertis en argent liquide.

CARTES DE L'INDICATEUR : le joueur qui tire cette carte peut retirer du plateau de jeu trois jetons indifférents de son adversaire (trois au total).

LE PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu est divisé en huit Quartiers. Chaque Quartier comporte un nombre de positions différent.

POUR COMMENCER LA PARTIE

Les joueurs lancent le dé pour savoir qui commence. Puis, le premier joueur achète à la Banque le droit de placer un, deux ou trois jetons de n'importe quel raket dans deux Quartiers de son choix (par exemple : 2 BOOKMAKERS à MIDTOWN, 3 USURIERS à HARLEM coûtent 1050 dollars). Il décide ainsi du raket qui sera joué dans ces deux territoires pendant toute la durée de la partie. Autour du bord extérieur du plateau de jeu, il y a huit points de couleur, chaque couleur correspondant à l'un des huit Quartiers. Lorsqu'un joueur choisit un raket dans un Quartier, il place un Rond Indicateur de Raket sur le point approprié pour faire connaître sa décision. Ce joueur, pas plus que les autres, ne pourra placer un jeton d'un autre raket dans les territoires dont les rackets ont été déterminés. Un nombre quelconque de joueurs peut jouer dans un seul Quartier.

Une fois placé, un jeton de raket ne peut être retiré, sauf dans le cas où il est éliminé par un adversaire dans la LUTTE POUR LE CONTROLE: il est alors retiré du plateau de jeu, et dans le cas où il est converti en argent liquide (à la moitié de sa valeur) pour payer une MAUVAISE CARTE DE REPIT: il est également retiré du plateau de jeu.

VALEUR DES CARTES DE RAKET

Dans tous les Quartiers :

Un BOOKMAKER vaut 300 dollars	Un USURIER vaut 150 dollars
Un HOMME DE MAIN vaut 250 dollars	
Un BOOTLEGGER vaut 200 dollars	Un RANCONNEUR vaut 100 dollars

Ensuite, le premier joueur tire une carte du paquet à jouer et son tour est fini. Le deuxième joueur peut choisir de se battre contre le premier pour prendre le contrôle d'un raket dans l'un ou dans les deux Quartiers déjà choisis; il peut également choisir de commencer d'autres rackets dans de nouveaux Quartiers sans oublier de placer un Rond Indicateur de Raket dans chaque Quartier dès qu'il y pénètre, afin de rappeler aux joueurs qu'un seul raket peut être joué dans chaque territoire.

REGLE DU JEU

Après que chaque joueur aura joué son premier tour, QUATRE choses se passeront chaque fois qu'arrivera le tour d'un joueur, *dans l'ordre suivant* :

- Il joue la carte qu'il a en main
- Il a la possibilité d'acheter des jetons
- Il place ses jetons sur la planche de jeu
- Il tire une carte du paquet à jouer; il jouera cette carte au début de son prochain tour.

Explications :

- A** Jeu de la carte : si la carte est une CARTE DE RACKET, le joueur doit placer le (s) jeton (s) indiqué (s) dans tout Quartier disponible de son choix, à titre gratuit.
Une CARTE DE RACKET ne peut pas être convertie en argent liquide et les jetons doivent être placés immédiatement. Si la carte est une CARTE D'ARGENT, la Banque verse au joueur la valeur de cette carte en argent liquide.
Si la carte est une CARTE DE REPIT, le joueur doit lancer le dé. S'il obtient un chiffre pair, il tire une carte de VEINE ; s'il obtient un chiffre impair, il tire une carte de DEVEINE et suit les instructions données ; ensuite, il place toutes les cartes au-dessous de chacun des paquets.
- B** Achat de Jetons : maintenant, le joueur est libre d'acheter à la Banque autant de jetons qu'il désire en placer lors de ce tour. Les jetons achetés doivent être placés immédiatement.
- C** Placement des Jetons sur le plateau de Jeu : le joueur place les jetons qu'il a reçus ou achetés, de façon stratégique sur des cases inoccupées, sous réserve des restrictions suivantes : aucun joueur ne pourra placer de jeton dans un Quartier si ce Quartier n'est pas totalement libre, sauf si le jeton qu'il désire jouer fait partie du même racket que celui qui y est déjà combattu (voir LUTTE POUR LE CONTROLE). Les joueurs peuvent jouer dans autant de Quartiers qu'ils le désirent, mais ils n'ont pas le droit de placer *plus de trois hommes par Quartier lors d'un même tour.*
- D** Le joueur tire une carte du paquet à jouer et la conserve pour commencer son tour suivant, en interdisant aux autres joueurs de la voir.

LUTTE POUR LE CONTROLE

Il y a contrôle d'un racket dans un Quartier lorsque la majorité de ses positions est occupée ou contrôlée par les jetons d'un même joueur.

Dans la LUTTE POUR LE CONTROLE d'un Quartier, le but consiste à occuper le plus vaste territoire (positions) avec le minimum de jetons, et à empêcher vos adversaires d'en faire autant.

Un joueur *occupe* une position en plaçant un jeton dessus. Il *contrôle* une position en l'encerclant, c'est-à-dire en l'entourant de positions adjacentes occupées. Cette barrière peut être composée de lignes droites ou de diagonales, ou encore des deux.

De même, un joueur élimine les jetons d'un adversaire en les encerclant avec ses propres hommes ; il encercle les jetons de son adversaire par ses propres positions adjacentes occupées et, ainsi, il

contrôle les hommes de son adversaire. Si les jetons d'un joueur peuvent encercler un ou plusieurs jetons d'un adversaire, ou les acculer à la limite d'un Quartier, les jetons encerclés sont perdus et retirés du plateau de jeu.

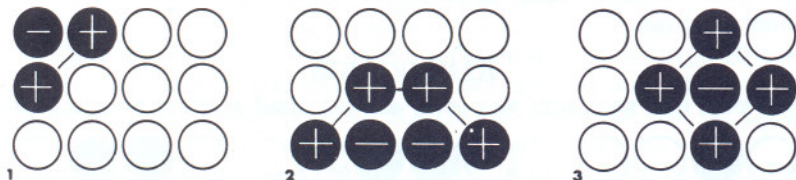
REMARQUE : la ligne des jetons qui encerclent doit être *continue* et *contigue* aux jetons encerclés.

a.) ligne continue : droite ou diagonale, sauf à la limite d'un Quartier.

b.) contigue : la ligne formée par les jetons qui encerclent doit être immédiatement adjacentes aux jetons encerclés (elle doit les toucher).

ILLUSTRATION DE

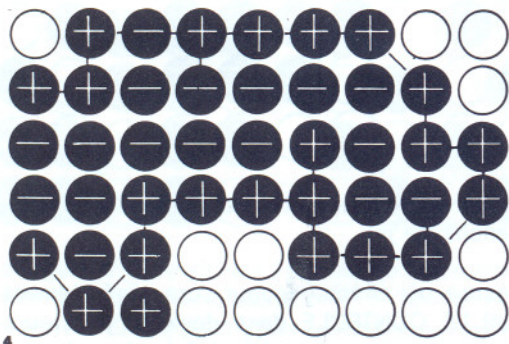
PLUS (+) encercle MOINS (-)



Dans chaque cas, les jetons (-) doivent être retirés du plateau de jeu. Bien que la situation puisse devenir infiniment plus complexe, le principe reste le même.

ILLUSTRATION DE

PLUS (+) encercle MOINS (-)



Par conséquent, la LUTTE POUR LE CONTROLE est une bataille incessante pour encercler les jetons d'un adversaire et pour éviter de voir ses propres hommes encerclés. Il faut évidemment faire attention au nombre de jetons de raket achetés et à leur emplacement sur le plateau de jeu. Chaque jeton perdu signifie la perte totale de l'argent investi dans son achat et un recul des chances du joueur de prendre le Contrôle d'un Raket dans ce Quartier.

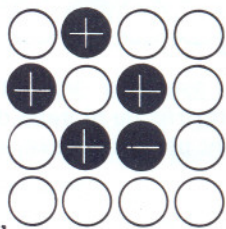
Dans la LUTTE POUR LE CONTROLE, il faut noter deux autres règles :

Un seul joueur peut encercler 2 (ou 3) jetons distincts appartenant à ses adversaires, à l'aide de ses propres jetons ; mais deux adversaires ne peuvent pas, ensemble, encercler les jetons d'un joueur. Les jetons d'encercllement doivent toujours être de la même couleur.

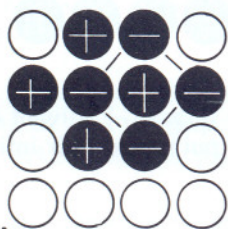
Aucun jeton ne pourra être placé de façon à être pris immédiatement, sauf si cette façon de le placer fait elle-même partie d'un mouvement de prise.

ILLUSTRATION

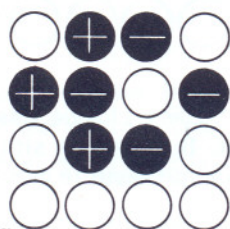
(-) ne peut pas se placer au centre des (+), sauf si c'est pour prendre.



1

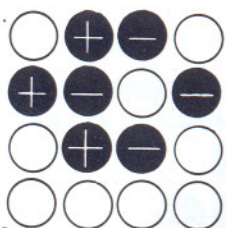


1a

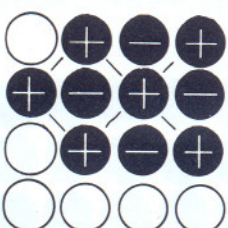


1b

(-) joue trois jetons pour encercler un jeton (+) (1a) qui est alors retiré du plateau de jeu. Ce mouvement est autorisé mais il est imprudent, car (+) peut exercer de terribles représailles :



2



2a



2b

(+) joue trois jetons pour encercler trois jetons (-) (2a) qui sont alors retirés de la planche de jeu.

Dans la mesure où chaque joueur sera généralement engagé dans une LUTTE POUR LE CONTROLE dans deux ou plusieurs Quartiers en même temps, il ne sera pas de taille à faire face à tous les dangers, au fur et à mesure qu'ils surgissent. Chacun doit donc utiliser ses ressources en cartes et en argent liquide pour prévenir les plus graves et

attaquer les plus vulnérables. La façon dont un joueur place les jetons dont il dispose grâce aux cartes est cruciale dans la LUTTE POUR LE CONTROLE.

LE CONTROLE

Un joueur gagne la LUTTE POUR LE CONTROLE lorsque ses jetons occupent ou contrôlent la majorité (plus de la moitié) des positions d'un Quartier ; son contrôle de la majorité ne pourra être diminué par aucun de ses adversaires lors de leur premier déplacement après que le joueur aura atteint cette majorité. Par conséquent, chaque adversaire doit jouer un tour avant que le CONTROLE soit concédé.

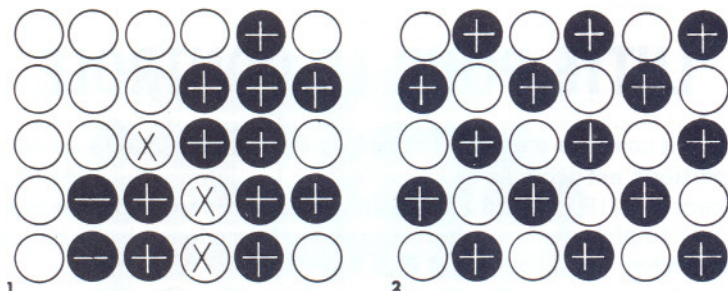
Une fois le CONTROLE admis, le joueur se voit accorder le crédit du CONTROLE DE RACKET dans ce Quartier (voir CARTES DE LA VALEUR DU CONTROLE DE RACKET) qui sera ajouté à son total à la fin de la partie. Il reçoit également un BONUS (10 % de la VALEUR DE CONTROLE DU RACKET) sur chacun de ses trois tours suivants.

EXEMPLE : un joueur réussit à avoir le CONTROLE de l'EXTORSION dans l'EAST SIDE. De ce fait, il reçoit un crédit pour 6 800 \$ et un BONUS en argent liquide de 680 \$ (arrondi à 700 \$) lors de ses trois prochains tours.

LE CONTROLE doit être effectif et non pas seulement implicite. Même si elle est supérieure, une position de domination n'est pas suffisante pour le CONTROLE tant que la majorité des positions n'est pas directement contrôlée et/ou occupée.

ILLUSTRATION

(+) N'A PAS encore le CONTROLE

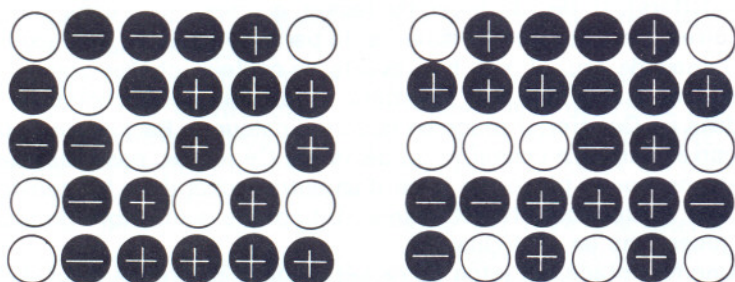


Dans la Figure n° 1, bien que (+) occupe 11 positions et en contrôle directement 3 autres, son contrôle des 15ème et 16ème positions n'est qu'implicite. Si (-) peut jouer trois jetons sur les positions marquées d'une X, (+) perdra deux jetons. Cependant, si c'est au tour de (+) de jouer, il peut avoir le CONTROLE en plaçant un jeton sur l'une quelconque des positions marquées d'une X.

Figure n° 2 : bien que (+) occupe 15 positions et contrôle implicitement tout le reste, un adversaire peut jouer trois jetons pour encercler n'importe lequel des jetons d'angle.

ILLUSTRATION

(+) A le CONTROLE



Sur les deux Figures, (+) occupe ou contrôle 16 des 30 positions du Quartier et (-) ne peut pas modifier cette situation en un seul tour (3 jetons). (+) a le CONTROLE.

REMARQUE : une autre version du CONTROLE peut être jouée. Dès qu'un joueur parvient au CONTROLE implicite d'une majorité de positions dans un Quartier, il peut annoncer le CONTROLE. Sauf si sa déclaration de CONTROLE est contestée par le jeu d'un de ses adversaires lors de son prochain déplacement, le CONTROLE est concédé au premier joueur.

Si un adversaire place un ou plusieurs jetons dans le territoire déclaré sous contrôle, le contrôle est retenu et le joueur déclarant est pénalisé d'un jeton de racket dans ce Quartier.

Si le CONTROLE n'est obtenu par aucun joueur dans un Quartier, la VALEUR DE CONTROLE DE RACKET n'est pas attribuée ; tous les jetons restent sur le plateau de jeu et ne peuvent pas être remboursés en argent liquide, sauf dans les cas décrits ci-dessus.

Une fois le CONTROLE établi dans un Quartier, celui-ci est fermé pour le reste de la partie. Tous les jetons, sauf un des jetons du joueur ayant le contrôle, sont retirés du plateau de jeu. On ne pourra plus jouer dans ce Quartier et toutes les cartes s'y rapportant sont annulées. La partie se poursuit dans les autres Quartiers jusqu'à ce que le CONTROLE soit établi dans chacun d'eux. Ensuite, chaque joueur additionne la valeur des rackets qu'il contrôle et l'argent liquide qu'il possède.

Le joueur réalisant le total le plus élevé gagne la partie et devient.....

LE PARRAIN

NOTE

SUR LA STRATEGIE

A plusieurs stades de son déroulement, le JEU DU PARRAIN confronte chaque joueur avec une décision importante : il doit décider de la réponse qu'il donnera à chacune des questions suivantes :

AU PREMIER TOUR : quels rackets faut-il jouer et dans quels Quartiers ?

APRES LE PREMIER TOUR : quels sont les rackets et/ou combien de rackets, lorsqu'ils sont contrôlés, formeront une combinaison suffisante pour gagner ? (voir CARTE DE VALEUR DE CONTROLE DE RACKET). Sous quelle forme cette combinaison devra-t-elle se présenter ? 2 rackets de forte valeur ? 3 rackets moyens ? Une combinaison FORT/FAIBLE ?

Faut-il essayer de CONTROLER d'abord le plus petit Quartier, afin d'utiliser le BONUS dans la LUTTE POUR LE CONTROLE des plus grands et des plus chers ?

AU COURS DE LA PARTIE : si, à chaque tour, on possède une somme d'argent liquide limitée, comment l'utiliser au mieux ? Pour se défendre ou pour attaquer ? Faut-il garder un peu d'argent pour payer une éventuelle pénalité de MAUVAISE CARTE DE REPIT, évitant ainsi la perte de jetons placés, à la moitié de leur valeur ?

Comment faut-il placer les jetons de racket ?

Quand faut-il abandonner une position perdante ou peu sûre dans la LUTTE POUR LE CONTROLE ?

Quand faut-il placer les jetons de racket dans un Quartier, non pas pour essayer de CONTROLER, mais plutôt pour empêcher un adversaire d'obtenir le CONTROLE ?

EN GENERAL – Quel est votre plus dangereux ennemi ?

NOTE : une version simplifiée du PARRAIN peut être jouée en éliminant de la compétition le nombre voulu de Quartiers et en jouant uniquement sur ceux qui restent.