

GANGSTA!

Matériel

- 5 cartes Boss
- 8 cartes Délateurs
- 35 cartes Gangsters
- 80 \$ (30 billets de 1\$; 10 billets de 5\$)
- 90 cartes Cassettes, divisées en 3 Chapitres
- 1 livret de règles

- Règles du jeu -

BUT DU JEU

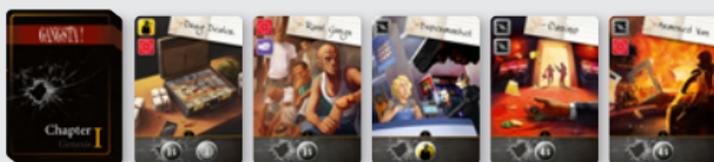
Dans *Gangsta!*, les joueurs incarnent un Boss déterminé à recruter un gang d'envergure afin d'étendre son influence sur ses factions rivales et de prendre à son unique compte le marché noir. Pour ce faire, vous serez amené à recruter des gangsters pour agrandir votre gang et ainsi pouvoir réaliser divers casses qui se présentent à vous. A la fin de la partie, le joueur disposant du plus grand nombre de Points d'Influence (PI) l'emporte.

PRÉPARATION DU JEU

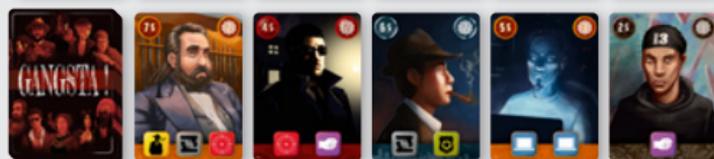
1. Chaque joueur reçoit aléatoirement un **Boss**, et le nombre de \$ indiqué sur celui-ci.
2. Mélangez les Cassettes du *Chapitre I*. Les Cassettes des *Chapitres II & III* sont conservés pour une utilisation ultérieure. Disposez les 5 premiers Cassettes de la pioche face visible. Ils forment les **Cassettes Disponibles**.
3. Procédez de la même manière avec les gangsters qui formeront la **Réserve de Recrutement**. Formez une pioche avec les gangsters restants.
4. Le dernier joueur à avoir braqué une banque est désigné premier joueur. À défaut, le plus jeune commence.



Cassettes disponibles



Réserve de recrutement



TOUR DE JEU

En commençant par le premier joueur, puis dans le sens horlogique, **chaque joueur procède préalablement à la *Mobilisation* de son gang, puis choisit une *Action* parmi les 3 possibles.**

Notion de Gangster «*Disponible*» ou «*Engagé*».

Lorsqu'un Gangster participe à un Casse (voir *Les Actions*), **inclinez sa carte de 90° vers la droite pour représenter son état.** Il est à présent ***Engagé***. Un gangster qui n'est pas engagé est considéré comme ***Disponible***. Les gangsters peuvent redevenir disponibles sous certaines conditions lors de la phase de mobilisation décrite ci-dessous.

La Mobilisation

Elle permet de **rendre *Disponible* un ou plusieurs gangsters (au choix du joueur)** et prendra tout son sens au fur et à mesure de la partie, lorsque les joueurs devront composer avec de plus en plus de gangsters à leur disposition.

Le cas de figure le plus fréquent est que certains gangsters soient *Engagés* alors que d'autres sont *Disponibles*. **Chaque gangster comportant un sigle Leader  vous permet de rendre *Disponible* gratuitement un autre gangster, à la condition que ce Leader soit lui-même *Disponible* (les Leaders *Engagés* sont trop occupés pour pouvoir donner la moindre instruction).**

Notez bien qu'il n'est pas possible d'utiliser cette faculté pour un Leader qui a débuté la *Mobilisation* en position *Engagé*.

Si ceci devait ne pas suffire, **un joueur peut éventuellement décider de payer 1\$ pour chaque gangster supplémentaire qu'il souhaiterait rendre *Disponible*.**

Il existe un cas de figure particulier. **Si tous les gangsters d'un joueur sont *Engagés* au début de son tour de jeu, ceux-ci sont en *Synchronisation*, ce qui rend *Disponible* l'entièreté du Gang.**

Un des aspects stratégiques élémentaires du jeu consiste donc à arriver à avoir *Engagé* tous ses gangsters à la fin de son tour... afin de pouvoir disposer d'un gang intégralement utilisable pour le tour de jeu suivant.

Les Actions

Il existe 3 *Actions* possibles (choisissez-en une seule par tour): ***Recruter un Gangster* - *Réaliser un Casse* - *Passer*.**

Exemple de Mobilisation

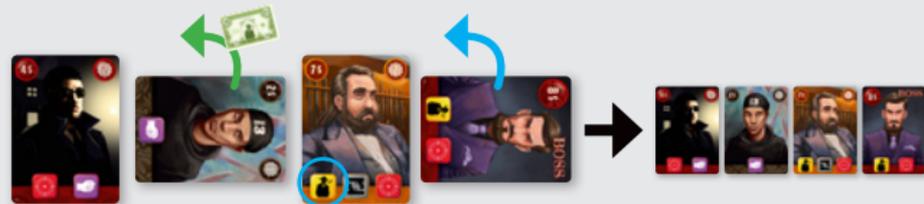
Situation 1 :

Lors de la *Mobilisation*, 2 Gangsters sont *Disponibles*, tous deux disposant de la compétence *Leader*. Jérôme peut donc rendre *Disponible* 2 autres gangsters. Il procède ensuite à l'*Action* de son choix.



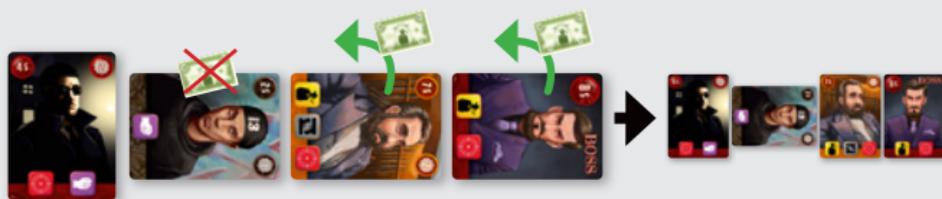
Situation 2 :

Lors de la *Mobilisation*, un seul Gangster disposant de la compétence *Leader* est *Disponible*. Jérôme peut donc rendre *Disponible* 1 autre gangster : il choisit son Boss. Puis il décide de payer 1\$ pour rendre *Disponible* son dernier gangster. Il procède ensuite à l'*Action* de son choix.



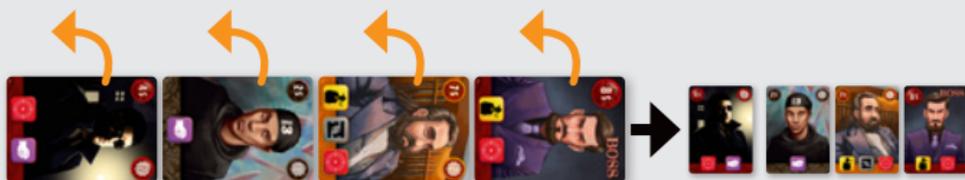
Situation 3 :

Lors de la *Mobilisation*, aucun Gangster ne disposant de la compétence *Leader* n'est *Disponible*. Jérôme peut décider de payer 1\$ pour chaque Gangster qu'il veut rendre *Disponible*. Dans cet exemple, le joueur n'a plus que 2\$ et décide de relever ses deux *Leader*. Il procède ensuite à l'*Action* de son choix.



Situation 4 :

Lors de la *Mobilisation*, tous les Gangsters sont *Engagés*. Ils sont donc en *Synchronisation*. Jérôme rend donc *Disponible* gratuitement l'entièreté de son gang. Il procède ensuite à l'*Action* de son choix.



Action : Recruter un gangster

Le joueur choisit dans la *Réserve de Recrutement* un gangster, paie à la banque son coût et le place à côté de ceux qui composent déjà son équipe, en position *Disponible*.

Le gangster situé au sommet de la pioche de gangsters est ensuite dévoilé et intégré à la *Réserve de Recrutement*.

Action : Réaliser un casse

Chaque Casse comporte un ou plusieurs prérequis de compétences. **Pour réaliser un casse, le joueur doit engager suffisamment de gangsters afin que tous les Prérequis soient remplis. Seuls les gangsters Disponibles sont éligibles pour réaliser un casse !**

Après avoir annoncé le casse qu'il souhaite réaliser, le joueur **Engage** un par un dans l'ordre de son choix les gangsters sélectionnés.

Il existe cependant quelques **règles d'engagement** à respecter. Les règles qui suivent comportent un **aspect stratégique** qui peut s'avérer **crucial**, et ce tout particulièrement lorsque votre gang s'agrandit.

- Il est **possible d'engager un gangster qui ne dispose que d'une des Compétences Requises**, même si celui-ci dispose d'autres compétences qui sont inutiles pour le casse ciblé.
- Il est par contre **impossible d'engager un gangster ne disposant pas d'au moins une des Compétences Requises**.
- Lorsqu'un gangster est sélectionné, il est **impossible de ne pas tenir compte d'une compétence qui serait encore nécessaire à la réalisation d'un casse**.

Chaque joueur peut déterminer l'ordre dans lequel il engage ses gangsters afin de réaliser son casse, tant que cet ordre ne contrevient pas aux conditions précitées. **Observez donc bien les différentes combinaisons qui s'offrent à vous avant de réaliser un casse.**

Lorsque les gangsters sélectionnés remplissent la totalité des prérequis du casse et ont été *Engagés*, le joueur obtient les récompenses indiquées en bas de la carte et place la carte face cachée dans une pile personnelle qu'il va progressivement constituer avec tous les casses qu'il réalise.

Les récompenses sont généralement des *Revenus* et/ou des *Points d'Influence*, mais au fur et à mesure du jeu, elles vont progressivement se diversifier. Les effets des récompenses spéciales sont détaillés page suivante.

Exemple de réalisation d'un Casse

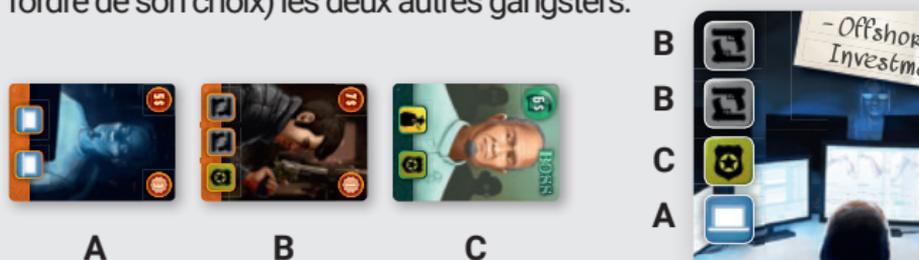
Pierre souhaiterait pouvoir réaliser ce Casse en engageant tous ses gangsters afin de bénéficier de la *Synchronisation* (voir p. 2). Peut-il y arriver ?



Pierre est tenté d'*Engager* en premier lieu le gangster (B) car celui-ci dispose à lui tout seul de 3 des 4 compétences requises pour réaliser ce Casse. Dans ce cas, il est obligé d'utiliser les trois compétences (il ne peut ignorer aucune des compétences nécessaires pour réaliser le casse). Il perd dès lors la possibilité de pouvoir *Engager* tous ses gangsters.



La seule solution pour arriver à engager l'entièreté de son gang (et donc de bénéficier de la *Synchronisation* au tour suivant) est donc d'*Engager* en premier le Boss, puis d'*Engager* (dans l'ordre de son choix) les deux autres gangsters.



Une fois le casse effectué et les récompenses obtenues, on pioche un nouveau casse que l'on pose à l'endroit laissé vacant.

Action : Passer son tour

Un joueur peut décider de *Passer* son tour.

Le gang du joueur ne reste pas pour autant les bras croisés. Le joueur qui a passé obtient **un revenu équivalent au nombre de gangsters disposant de la compétence «Leader»** 🗑️ (peu importe qu'ils soient *Disponibles* ou *Engagés*).

De plus, le joueur qui a décidé de passer peut **choisir de défausser un casse ou un gangster de son choix**. Remplacez dans ce cas le casse / le gangster défaussé par le premier de la pioche.

LES RÉCOMPENSES

Revenu

Recevez un montant de \$ équivalent au chiffre indiqué.

Points d'Influence (PI)

Le casse est conservé par le joueur, face cachée, en vue du décompte final.

Recrutement

Une fois ce casse réalisé, vous pouvez immédiatement recruter un gangster présent dans la *Réserve de Recrutement*. Payez le coût de recrutement du gangster sélectionné puis placez-le en position *Disponible*.

Apprentissage

Vous pouvez placer la carte d'apprentissage en dessous de l'un des gangsters y ayant participé, de telle sorte que seule la compétence nouvellement apprise soit visible. Ce gangster dispose désormais d'une compétence supplémentaire pour la suite du jeu. A noter qu'un gangster ne peut jamais acquérir plus d'une compétence supplémentaire, ni disposer d'une deuxième compétence «*Leader*».

Rejouer

Vous pouvez immédiatement rejouer, ce qui inclut une nouvelle *Mobilisation* avant de procéder à la nouvelle action. Vous ne pouvez pas bénéficier de cette récompense spéciale deux fois d'affilée.

Vol

Volez le nombre de \$ indiqués à un (et un seul) adversaire. Il n'y a aucune compensation de la banque si le montant indiqué est supérieur aux réserves de l'adversaire ciblé.

Diversión

Vous pouvez immédiatement *Engager* jusqu'au nombre maximum indiqué de gangsters, chez un ou plusieurs de vos adversaires.

Assassinat

Désignez un adversaire. Celui-ci doit défausser l'un de ses gangsters disposant de deux compétences (ni plus, ni moins).

Mobilisation

Après la réalisation du casse, rendez *Disponible* l'entièreté de votre gang (même les gangsters qui n'ont pas pris part à la réalisation du casse).

Les Casses coopératifs (Chapitres II & III)



Le joueur qui décide de réaliser un casse coopératif doit initier l'action en engageant préalablement au minimum l'un de ses gangsters *Disponibles*.

Tout en respectant les règles d'engagement habituelles, **un joueur initiant un casse coopératif peut ensuite faire appel à un nombre supplémentaire de gangsters appartenant à un ou plusieurs gangs adverses (les autres joueurs ne pouvant pas s'y opposer).**

Tout gangster impliqué dans un casse coopératif est *Engagé* afin de pouvoir le réaliser. Un gangster adverse déjà *Engagé* ne peut donc pas être la cible d'un casse coopératif.

Les joueurs sont libres d'utiliser les combinaisons qui handicapent leurs adversaires le plus possible (pour autant qu'elles ne contreviennent pas aux règles d'engagement habituelles).

Si le casse s'est déroulé de manière coopérative, le joueur initiateur est le seul à obtenir la récompense de la case de gauche **(A)** tandis que tous les joueurs impliqués - y compris le joueur initiateur - obtiennent chacun la récompense dans la case de droite **(B)**.



Si le casse a été joué en solitaire, le joueur n'obtient que la récompense de la case de gauche.

Dans tous les cas de figure, une fois le casse effectué et les récompenses obtenues, on pioche un nouveau casse que l'on pose à l'endroit laissé vacant.



LES CHAPITRES

Le jeu est divisé en trois chapitres. Chaque chapitre correspond à une période bien précise du développement de votre gang.

Chapitre I (Genèse)

Les Boss s'entourent progressivement de gangsters leur permettant de réaliser leurs premiers casses.

Dès que l'un des joueurs obtient son 4^{ème} gangster (Boss inclus), le Chapitre I prend immédiatement fin.

Il se clotûre par un revenu supplémentaire appelé « *Revenu d'Opportunité* ». Chacun des joueurs comptabilise le nombre de compétences totalisées sur l'ensemble des gangsters composant son gang (y compris les compétences apprises). Les joueurs qui disposent de moins de compétences obtiennent le différentiel converti en \$.

Exemple : Tamara dispose d'un total de 8 compétences, Chris 6 et Olivier 5. Chris reçoit 2\$ et Olivier reçoit 3\$.

Ensuite, **retirez la pioche et tous les casses du Chapitre I et remplacez-les par 5 casses du Chapitre II.** Si vous piochez un *Délateur*, remplacez-le par un Casse, puis remplacez-le dans la pioche que vous mélangez à nouveau.

Le tour de jeu se poursuit normalement (c'est le joueur situé à gauche de celui qui a déclenché la fin du Chapitre I qui entame le Chapitre II).

Chapitre II (Guerre des Gangs)

La police se décide à agir et à tenter de contrecarrer les plans des gangs. Pour ce faire, ils ont recours à l'une des plus anciennes méthodes connues – la délation – en cherchant à infiltrer les gangs. (Voir « *Les Délateurs* » ci-contre)

La fin du Chapitre II se produit lorsqu'un joueur est le premier à obtenir son 7^{ème} gangster (Boss inclus), entraînant immédiatement la *Guerre des Gangs* : les gangs, devenus plus puissants, commencent à se faire de l'ombre et décident d'en venir aux mains.



Chaque joueur additionne le nombre de sigles  « Mercenaires » dont il dispose :

- Si un joueur totalise le plus grand nombre de ces sigles, il remporte la guerre des gangs et ne perd aucun gangster.
- Dans tous les autres cas de figure, les joueurs défaussent 1 gangster de leur choix.

Important : vos gangsters sont d'une loyauté sans faille envers votre Boss. En conséquence, celui-ci ne peut **jamais** être éliminé, quelles que soient les circonstances de jeu !

Ensuite, **retirez la pioche et tous les casses du Chapitre II et remplacez-les par 5 casses du Chapitre III**. Si vous piochez un *Délateur*, remplacez-le par un Casse, puis replacez-le dans la pioche que vous mélangez à nouveau. Le joueur situé à gauche de celui qui a déclenché la fin du Chapitre II entame le Chapitre III.

Chapitre III (Domination)

Vos gangs sont devenus une menace pour la sécurité nationale des Etats qui redoublent d'efforts pour mettre fin à vos activités : le nombre de cartes *Délateur* passe de 3 à 5 pour la durée de ce chapitre.

Le Chapitre III se poursuit et prendra fin lorsque l'une des deux conditions suivantes sera réunie :

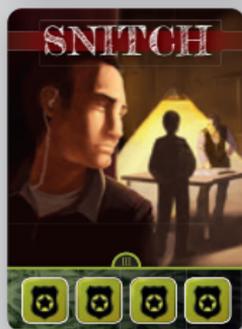
- * **L'un des joueurs recrute son 9^{ème} gangster**
- * **Une 3^{ème} carte *Délateur* est piochée. Procédez dans ce cas à la résolution de la carte *Délateur* avant de mettre fin à la partie.**

LES DÉLATEURS

Dès qu'une carte *Délateur* est piochée, chaque joueur comptabilise le nombre de sigles « informateur »  dont ses gangsters (*Disponibles* et *Engagés*) disposent et le compare au nombre indiqué sur la carte *Délateur*.

Si un joueur dispose d'un nombre équivalent ou supérieur, il échappe à la police. Dans le cas contraire, il doit mobiliser des ressources afin de contrer les opérations policières et paiera un nombre de \$ équivalent au différentiel. Si le joueur ne dispose pas de cette somme, la police arrive à arrêter l'un des gangsters.

Le joueur doit alors défausser un gangster de son choix (et éventuellement perdre l'argent qui lui restait, même si cette somme ne suffisait pas).



Récapitulatif des conditions et des évènements liés à chaque chapitre

	Conditions de fin de Chapitre	Evènements de fin de Chapitre
Chapitre I	1 ^{er} joueur à 4 gangsters	Revenu d'Opportunité
Chapitre II	1 ^{er} joueur à 7 gangsters	Guerre des Gangs
Chapitre III	1 ^{er} joueur à 9 gangsters / 3 ^{ème} carte <i>Délateur</i> piochée	Décompte final

FIN DE PARTIE

Le comptage des PI  résulte en une addition :

- des PI accumulés parmi les **Casses** que vous avez conservés tout au long de la partie
- des PI correspondant à **chacun de vos gangsters** encore en jeu
- de plusieurs bonus de fin de partie :
 - le joueur **le plus riche** obtient **2 PI** supplémentaires
 - le joueur disposant du **plus grand nombre de gangsters** dans son gang obtient **2 PI** supplémentaires

Dans les deux cas, si plusieurs joueurs sont éligibles, ils obtiennent chacun 1 PI.

Le joueur disposant du plus grand nombre de PI après décompte est déclaré vainqueur et devient le Boss ! En cas d'égalité, le **départage** s'effectue sur le **nombre de gangsters survivants**. En cas de nouvelle égalité, les joueurs concernés sont tous déclarés vainqueurs.

RÈGLES SPÉCIALES POUR 2 JOUEURS

Guerre des gangs. En cas d'égalité, chacun des joueurs défausse 1 gangster de son choix. S'il y a un vainqueur, seul le perdant défausse un gangster de son choix. Mais si le vainqueur l'emporte par au moins le double d'écart au nombre de sigles de mercenaire (ex : 4 contre 2), c'est lui qui choisit le gangster adverse qui sera défaussé (à l'exception du Boss).



VARIANTES

Les 2 variantes qui suivent peuvent se combiner librement selon vos envies. Veillez toutefois à ne pas y recourir pour une partie d'initiation.

Variante 1. Les familles

En cours de partie, chaque joueur bénéficiera **d'une réduction de 1\$ chaque fois qu'il décide de recruter un gangster appartenant à la même famille que son Boss**. En fin de partie, **des PI supplémentaires sont attribués aux joueurs majoritaires dans chacune des cinq familles de gang**.



Bratva



Cartel



Gang
des Ghettos



Mafia



Triades

La répartition des PI en fin de partie change de la manière suivante :

- chaque joueur disposant d'une majorité dans l'une des cinq familles obtient 2 PI supplémentaires. Si plusieurs joueurs sont éligibles, ils obtiennent chacun 1 PI.
- le bonus pour le plus grand nombre de gangsters n'est pas attribué. Le joueur le plus riche obtient toujours 2 PI supplémentaire.

Variante 2. Les cartes Ressource

Les cartes *Ressource* ont pour but de renouveler vos options stratégiques. Chaque joueur dispose d'une carte *Ressource* qu'il pourra développer en cours de partie afin de pouvoir bénéficier de son effet particulier.

Lors de la préparation du jeu, une fois les Boss sélectionnés et avant la mise en place des casses et de la *Réserve de Recrutement*, chaque joueur se voit attribué aléatoirement deux cartes *Ressource* et sélectionne ensuite celle avec laquelle il va décider de jouer. Les cartes non sélectionnées sont écartées du jeu. Les joueurs placent ensuite, face visible et en position horizontale, la carte *Ressource* qu'ils ont sélectionnée.

Dès que le joueur dispose dans son effectif de toutes les compétences indiquées sur la carte *Ressource*, celle-ci est automatiquement activée (faites-la pivoter verticalement afin d'indiquer qu'elle est désormais opérationnelle). Elle le sera jusqu'à la fin de la partie et ce même si à un moment de la partie, vous ne disposeriez plus des compétences indiquées sur la carte. Les cartes *Ressource* rapportent également un certain nombre de *Points d'Influence*, à l'unique condition d'avoir été activée durant la partie.

EFFETS DES CARTES RESSOURCE

Banque - Stockez jusqu'à 10\$ dans la banque. Cet argent ne peut pas être la cible d'un Vol . Vous pouvez transférer ou retirer de l'argent dans la banque n'importe quand durant votre tour.

Commissariat - Ne payez jamais plus d'1\$ à la banque lorsqu'un *Délateur* est dévoilé. Si vous ne pouvez payer ce \$, défaissez un gangster de votre choix.

Équipement high-tech - Ignorez un prérequis de votre choix si vous réalisez un vol d'oeuvre d'art ou un piratage informatique.

Gang de motards - Au début de votre tour, vous pouvez consulter le premier casse de la pioche. Vous pourrez le réaliser durant ce tour de jeu moyennant le paiement préalable d'1\$.

Hôpital - Tous vos gangsters éliminés en cours de partie sont placés sur l'hôpital. Vous pouvez les récupérer (en position *Disponible*) lorsque vous passez votre tour. Ne s'applique pas aux gangsters arrêtés lorsqu'une carte *Délateur* est révélée.

Imprimerie de faux billets - Obtenez 1\$ au début de chacun de vos tours. Défaussez l'imprimerie lors de la guerre des gangs et placez-la avec vos casses conservés.

Jet privé - Si vous venez d'effectuer ou de participer à un casse coopératif, rendez *Disponible* n'importe lequel de vos gangsters.

Marché noir - Obtenez +2\$ lorsque vous passez votre tour.

Médias - Obtenez en fin de partie 1 PI supplémentaire pour chaque casse conservé incluant des PI (pour un maximum de 7 PI).

QG - Payez 1\$ pour rendre *Disponible* l'entièreté de votre gang.

Réseau d'indicateurs - Au début de votre tour, vous pouvez consulter le premier gangster de la pioche. Vous pourrez le recruter durant ce tour de jeu. S'il appartient à la même famille que celle de votre Boss, payez 1\$ de moins.

Société secrète - À la fin de votre tour, rendez *Disponible* gratuitement l'un de vos *Leaders*.

Auteur : Yves Rosenbaum - **Illustrations et Design Graphique** : Fred Navez
© 2019 Schmeta Games - www.schmetagames.be

Remerciements : merci à Tamara, Kwis & San, Djé, Raph et Julie, Pierre, le 44 crew, Maxence et l'équipe de *Des Jeux une fois*, l'équipe de *Dé Joueur*, Nicolas d'Azaogames, Delphine, Tanju, Jay, Nadine, Eric, Marie-France, Lole, Tomz, Jerem, Tosh, Zahkrin, Yasim, Aoulad.

