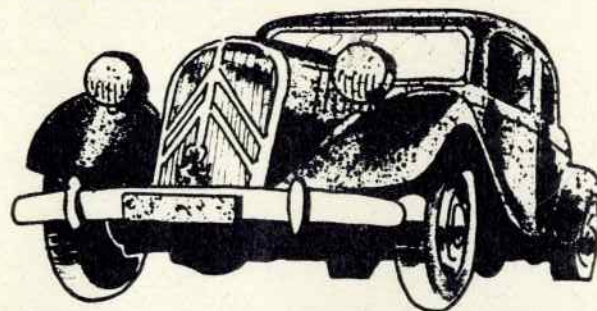


LE GANG DES TRACTION-AVANT



Jeu stratégique et diplomatique pour 4 à 6 joueurs.
 Si la dure **Loi du Milieu** ne vous effraie pas.
 Si une rafale de **Sten Mark II** ne vous fait pas sourciller.
 Si vous êtes capable de tirer au **Colt 45** depuis le marchepied d'une traction avant lancée à vive allure.
 Si vous avez besoin de **Thunes** pour vous offrir de luxueuses pompes en croco ou une magnifique Delahaye crème...
 Ce jeu est peut-être fait pour vous.

Gioco strategico-diplomatico per 4-6 giocatori.
 Se la dura **Legge della Mala** non vi turba.
 Se una raffica di **Sten Mark II** non vi fa tremare.
 Se siete capaci di tirare dal predellino di una macchina lanciata a folle andatura con la vostra **Colt 45**.
 Se avete bisogno di "**Grana**" per offrirvi lussi sfrenati...
 Questo gioco "potrebbe" essere fatto per voi.

INTERNATIONAL
TEAM
FRANCE

made in
Italy



Jeu de Alain Munoz et Serge Laget Adaptation
de Christine Roques.

Gioco di Alain Munoz e Serge Laget
Adattamento di Christine Roques

Matériel de jeu

- Un plateau de jeu représentant les « rues chaudes » de la capitale. On y trouve 2 banques, 3 cafés et 15 hôtels.
- 6 lots de 20 pions de couleurs différentes, représentant la réserve disponible en hommes de main de chaque joueur.
- 54 cartes « Embrouille » et 24 cartes « Super Embrouille », qui doivent être empilées sur les emplacements indiqués du plateau de jeu.
- 120 billets de banque totalisant une somme de 144 millions de Thunes.
- Un marqueur « Premier Joueur ».
- Deux dés.
- Un fourgon postal.
- Un sablier.
- Un pion en plastique

But du jeu

Chaque joueur est le chef d'un célèbre gang de l'immédiat après-guerre dont le but premier est de devenir le « Caïd » incontesté de la pègre parisienne.

Pour cela, il lui faut des Thunes, beaucoup de Thunes, qu'il gagnera durement en organisant des « casses » avec d'autres truands. « Magouilles », alliances éphémères et trahisons seront son lot quotidien, et il lui faudra survivre au milieu d'une jungle impitoyable. Est déclaré vainqueur le premier joueur qui atteint 20 millions de Thunes (ou briques) avec un écart d'au moins 2 millions sur le plus fortuné des autres joueurs.

Préparation du jeu

Chaque joueur choisit le chef de gang qu'il désire incarner, s'installe devant sa base et pose sa réserve de 20 pions « hommes de main » près de lui, à l'extérieur du plateau de jeu.

Il sélectionne ensuite secrètement 3 cartes « Embrouille » et 1 carte « Super Embrouille » dans les piles correspondantes et reçoit son capital de départ, 500 000 Thunes.

Déroulement de la partie

La partie s'organise en tours de jeu, divisés en 5 phases successives et indépendantes qui sont :

- 1 : détermination du premier joueur
- 2 : « magouilles » - la phase diplomatique
- 3 : mouvements et combats de rue
- 4 : casses et attaques de bases
- 5 : obtention des cartes

1. Détermination du premier joueur

Elle se fait au hasard au premier tour. Le joueur désigné pose le marqueur « premier Joueur » devant lui et débutera chacune des phases du tour. Les autres joueurs lui succéderont, dans le sens des aiguilles d'une montre, le premier joueur devant attendre qu'une phase soit close avant d'entamer la suivante.

Au début du tour suivant, il donne le marqueur à son voisin de droite qui devient alors premier joueur.

2. Les « magouilles » - la phase diplomatique

- Cette phase ne doit pas excéder 6 minutes (2 sabliers) et ne concerne que les joueurs présents dans un ou plusieurs cafés.
- Pendant cette phase, tout - ou presque - est autorisé (tant que les règles du jeu ne sont pas transgressées) : vente de renseignements, permutation de pions, échange de tours de mouvement, alliances etc.
- Deux joueurs installés dans les cafés différents peuvent se livrer à des « magouilles », par le biais du téléphone. Mais les échanges de cartes et d'argent ne sont possibles qu'entre joueurs présents dans le même café.

• **Les alliances** : Les joueurs peuvent, en plus des « magouilles » habituelles, conclure des alliances qui devront être écrites noir sur blanc et signées, ceci pour éviter tout problème dans le déroulement du jeu.

Ces alliances peuvent bien entendu être brisées, mais le joueur responsable de la trahison s'expose à des représailles de la part de sa victime qui a alors le droit de remplacer deux des pions du traitre - qui retourneront à la réserve - par deux des siens sur le plateau de jeu. Cet échange ne peut se faire qu'au terme de l'action marquant la rupture de l'accord.

Ex. : l'attaque d'un allié à l'issue d'un « casse », entraîne des représailles qui prendront effet à la fin du « casse », au moment du partage.

• A la fin de cette phase, aucun joueur ne doit posséder plus de 4 cartes « Super Embrouille » en main. Les cartes surnuméraires doivent être défaussés.

3. Mouvements et combats de rue

• Chaque joueur dispose pour cette phase de 3 minutes (1 sablier) et de 12 points de mouvement qu'il peut utiliser entièrement ou en partie seulement et qu'il peut répartir à sa convenance entre ses différents pions. Les points de mouvement inutilisés à la fin du tour sont perdus.

Tout joueur désirant 3 minutes supplémentaires doit donner 100 000 Thunes à chacun de ses adversaires.

• **Le recrutement** : Au début de la partie, tous les pions sont dans les réserves des joueurs. Le recrutement d'un homme de main - matérialisé par le passage d'un pion de la réserve, hors du plateau de jeu, à la base, sur le plateau - coûte 4 points de mouvement ou 1 brique.

• **Le mouvement** : Après le recrutement, le joueur répartit les points de mouvement qui lui restent entre ses différents pions. Le déplacement d'un pion d'une case à une autre case adjacente coûte 1 point de mouvement, quelle que soit la nature de ces cases : rue, café, base, hôtel, banque.

• **Fin des mouvements** : Un pion peut terminer son mouvement dans une case de rue, un hôtel, un café, une banque ou une base, qu'il s'agisse de la sienne ou de celle d'un adversaire.

- **Dans la rue** : Chaque case de rue ne peut être occupée que par un seul gang, mais le nombre d'hommes présents n'est pas limité. Quand un joueur désire passer ou s'établir sur une case déjà occupée par un adversaire, il a l'initiative et deux possibilités :
 - « descendre » son adversaire au Colt ou à la Sten.
 - proposer un marché pacifique. Si l'adversaire accepte, le nouvel arrivant peut traverser la case ou s'y établir et cohabiter. Mais l'adversaire peut alors profiter de ce moment pour abattre le joueur. Il peut également refuser le marché, auquel cas le joueur devra combattre, arrêter son mouvement ou faire demi-tour.

- **Dans un hôtel** : Chaque hôtel ne peut accueillir qu'un seul pion. Si les lieux sont déjà occupés, le joueur devra en déloger le propriétaire en combattant, ou lui proposer 300 000 Thunes pour cohabiter, le temps d'un tour. Si le propriétaire refuse, le joueur n'aura plus qu'à combattre ou se replier sur la rue. Si, en cas de combat, aucun des adversaires ne réussit à envoyer l'autre « ad-patres », l'attaquant doit obligatoirement quitter les lieux, et retourner à sa base s'il n'a plus de points de mouvement. L'occupation d'un hôtel rapporte une carte « Embrouille » à la dernière phase du tour.

- **Dans un café** : les cafés sont les rares lieux où la cohabitation entre gangs adverses est possible et même bienvenue. Les joueurs installés dans un café pourront magouiller avec les confrères au tour suivant. Tout joueur représenté par 3 de ses hommes dans le même établissement recevra une carte « Super Embrouille » à la dernière phase du tour.

- Dans une banque ou une base adverse : voir phase 4 : casses et attaques de bases.

- **Déroulement des combats** : Chaque combat se déroule en rounds successifs pendant lesquels les protagonistes attaquent, esquivent et parlementent. Les joueurs disposent de deux types d'armes :
 - le Colt 45 (carte « Embrouille » qui tire une seule balle et permet de « descendre » un adversaire.
 - La Sten Mark II (carte « Super Embrouille ») qui tire 5 balles en une ou plusieurs raffales. Elle permet de « descendre » 5 adversaires en une seule fois, ou 1 à chaque round. Les Sten Mark II dans lesquelles il reste des balles peuvent être utilisées jusqu'à la fin d'un même tour de jeu (toujours par le même homme) Et d'une parade : l'Esquive (carte Embrouille) qui permet à un pion d'éviter une balle pour un round. Au début du combat, l'agresseur sort son arme et tire. Sa victime a trois possibilités :
 - ne pas esquiver (tenter de fuir) et perdre son pion. L'agresseur conserve l'initiative pour le round suivant.

- jouer une carte esquive et riposter immédiatement avec une arme.
- jouer une carte esquive et parlementer, en laissant l'initiative à l'agresseur pour le round suivant. Si plusieurs pions de même couleur sont engagés dans un combat, ils peuvent agir indépendamment les uns des autres. Le joueur peut alors poser autant de cartes qu'il a de pions. Un pion recevant plusieurs attaques simultanées d'adversaires différents doit esquiver autant de fois qu'il reçoit de coups pour être sauf. Les rounds de combat se succèdent jusqu'à épuisement des cartes ou des pions. A la fin du combat, **toutes** les cartes jouées sont défaussées. Les hommes éliminés retournent à la réserve de leur propriétaire. Attention : les magouilles (achat et échange de cartes) sont interdites pendant les combats.

4. Casses et attaques de bases

A. Les casses

- Un casse a lieu dès que trois pions (même s'ils ne sont pas de la même couleur) sont présents dans une banque. S'il n'y a qu'un ou deux pions, le casse n'a pas lieu mais ils peuvent attendre tranquillement des renforts au tour prochain.

- Si, dans un même tour, les deux banques sont attaquées, le casse mettant en jeu la plus grosse somme d'argent est résolu le premier (en cas d'égalité, celui qui fait intervenir le plus grand nombre de joueurs).

- Le montant du butin est déterminé à raison d'une Brique par pion présent. La somme correspondante est placée sur la banque.

- Un casse réussit toujours.

- Après un casse, la seule manière de quitter la banque avec son butin est d'utiliser une traction-avant (carte « Embrouille »). Cette carte permet à un joueur de ramener à sa base 4 hommes maximum.

- A l'issue d'un casse, deux possibilités s'offrent aux joueurs : s'enfuir en voiture avec leur part de butin ou rester et attaquer les autres joueurs pour récupérer leur fric.

- Un premier partage de l'argent est fait : chaque joueur prend une brique par pion de sa couleur.

- Les joueurs inscrivent ensuite secrètement leurs intentions sur une feuille de papier :
 - S'enfuir avec une ou plusieurs tractions
 - Dégainer un Colt et tirer : indiquer le nombre d'armes utilisées et la couleur des cibles.
 - Tirer une raffale de Sten : indiquer le nombre d'armes, le nombre de balles tirées, et le nombre et la couleur des cibles visées.

- Tous les ordres sont dévoilés simultanément :
 - Un joueur qui a décidé de fuir en traction et que personne n'attaque rentre sans problème à sa base avec son butin.
 - Si un joueur a décidé de fuir et qu'il est attaqué par un ou plusieurs autres joueurs, il a deux possibilités :
 - Il peut sacrifier les pions attaqués - ainsi que leur part de butin - et s'enfuir avec les hommes restants et leur argent.
 - Il peut également choisir de prendre part au combat, en commençant par esquiver les attaques, avant de riposter au round suivant. Il récupère momentanément sa traction qu'il pourra réutiliser ultérieurement.
 - Tous les joueurs qui n'ont pas décidé de s'enfuir participent au combat, organisé selon les règles du combat de rue (phase 3). N.B.

A l'issue de chaque round de combat, une phase diplomatique a lieu : les joueurs peuvent, au vu et au su de tous, s'allier temporairement, échanger des cartes, prévoir un partage à l'amiable du butin, etc. Chaque joueur enregistre ensuite ses alliances et intentions, puis un nouveau round de combat commence.

- A la fin des combats, les survivants se partagent le butin. Les hommes quittent ensuite la banque en traction et rejoignent leur base. Tous les pions éliminés par les combats rejoignent la réserve de leur propriétaire.

B. Les attaques de bases adverses

- Ces « descentes » sont résolues après les casses.

- Une base est déclarée attaquée quand trois pions au moins, appartenant à un ou plusieurs joueurs, y pénètrent.

- Le joueur agressé se défend avec tous les hommes présents à sa base, y compris ceux qui reviennent juste d'un casse.

- Le combat se déroule selon les règles du combat de rue.

- Si l'attaque réussit, les agresseurs repartent avec un butin évalué à 1 Brique par pion engagé.

5. Obtention des cartes

- Les joueurs choisissent à leur tour autant de cartes « Embrouille » qu'ils ont de pions dans des hôtels, et autant de cartes « Super Embrouille » qu'ils ont de séries de 3 pions dans des cafés. Attention : le nombre de cartes est limité et il est possible qu'il n'y en ait pas assez pour tous. Les joueurs lésés n'auront droit à aucune compensation.

Lors qu'ils les utilisent, une à une ou bien toutes ensemble, ils les découvrent aux autres joueurs

- **Les cartes « Embrouille »** :
 - Traction-Avant : cette carte a deux utilisations distinctes : Pendant une phase de

mouvement, elle apporte 6 points de mouvement supplémentaires au joueur qui la pose. A la fin d'un casse, c'est le seul moyen dont disposent les joueurs pour rapatrier hommes et butin jusqu'à leur base.

- Colt 45 : Cette carte permet de supprimer un pion adverse et n'est pas forcément jouée pendant son tour.
- Esquive : Cette carte annule l'effet d'un Colt ou neutralise une balle de Sten et donne le droit de riposter immédiatement en cas d'esquive de Colt. La riposte à une Sten n'est possible qu'à la fin d'une raffale.

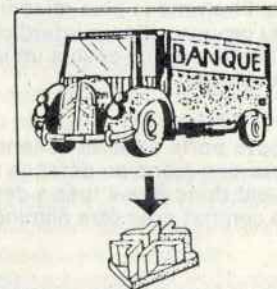
- **Les cartes « Super Embrouille »** : aucun joueur ne peut en posséder plus de quatre :
 - Sten Mark II : Cette carte permet de tirer en raffales successives sur un ou plusieurs hommes jusqu'à concurrence de 5 balles. Le pion qui l'utilise le premier est le seul à pouvoir s'en servir pendant le tour de jeu. Même si les cinq balles ne sont pas utilisées, cette carte doit être défaussée à la fin du tour.
 - Coup de force dans le mitan : Cette carte permet à un joueur de transporter directement 3 pions de sa base dans n'importe quelle case de rue. Elle se joue au début de la phase de mouvement, avant le recrutement.
 - Implantation dans le mitan : Cette carte peut se jouer à tout moment. Elle permet à un joueur de protéger, pendant un tour, tous ses pions présents dans des cafés ou dans des hôtels. Il doit bien préciser s'il protège les hôtels ou les cafés, sauf s'il joue une carte pour chaque. Les pions ainsi protégés ne peuvent être attaqués avant la fin du tour.

Règles optionnelles

Ces règles sont indépendantes les unes des autres. Leur ajout peut apporter un piment supplémentaire au jeu.

1. Le fourgon postal (voir montage)

Un fourgon postal venant de la banque se déplace dans les rues et peut être attaqué par tous les joueurs qui croisent son chemin. Il intervient après les casses et avant les attaques de bases.



- **Déplacement** : Le premier joueur lance deux dés pour déterminer le nombre de cases de rues que parcourra le fourgon. S'il n'est pas déjà sur le plateau de jeu, le fourgon sort du parking et le premier joueur le déplace dans la direction de son choix. S'il est attaqué, il repartira du parking au tour suivant. Sinon, il restera dans la rue et continuera son déplacement au tour suivant.

- **Attaque** : le fourgon ne peut être attaqué que pendant son déplacement, dans deux cas :
 - S'il passe sur une case occupée par au moins un pion, le joueur possesseur de ce pion peut l'attaquer, avec une Sten seulement.
 - S'il termine son déplacement dans une case occupée par un pion au moins, le joueur concerné peut alors l'attaquer au Colt 45. L'attaque est automatiquement réussie.

● **Le Butin** : le premier joueur lance deux dés et multiplie le nombre obtenu par 200 000 Thunes. Le butin varie donc entre 400 000 et 2 400 000 Thunes.

N.B. : Le pion ayant rafflé le butin reste sur sa case. Au prochain tour, il pourra se déplacer pour rentrer à sa base. Mais il a toutes les chances de se faire attaquer et dévaliser en chemin.

Le joueur qui déplace le fourgon n'a pas le droit de le faire attaquer par un de ses pions.

2. La roulette russe

Lors d'un combat, tout joueur ayant l'initiative peut proposer une résolution à la roulette russe. Si son adversaire accepte, les deux joueurs lancent chacun leur tour un dé, en commençant par celui qui a proposé le combat. Le premier qui tire un 1 est mort. Cette résolution de combat permet d'économiser des cartes.

3. Série de traction-avant

Une carte traction-avant donne 6 points de mouvement supplémentaires. Une deuxième carte jouée en même temps en donne 7, une troisième 8, etc.

4. Personnalisation des joueurs

Chaque joueur incarne un chef de gang et bénéficie de ses pouvoirs et spécialités :

- **Pierrot le Fou**, qui n'hésitait pas à « défourailler », dispose d'une Sten « gratuite » à chaque tour. La carte est placée face visible et est retournée jusqu'au tour suivant quand elle est jouée. Elle ne fait pas partie des 4 cartes « Super Embrouille » autorisées.

- **Le Moko** est l'homme le plus raisonnable et le plus posé du groupe : Il peut interdire, une fois par tour, l'entrée d'une case à un joueur, et éviter ainsi un combat.

- **Le Mammouth** porte admirablement son surnom car tous ses pions en défense comptent double et doivent donc être « tués » deux fois dans le même combat pour être éliminés.

- **Le Gros**, est un homme bien informé, toujours averti des casses qui se préparent. A la fin de la phase de mouvement, si une banque doit être dévalisée, il peut amener 2 de ses pions présents sur le plateau de jeu dans cette banque, sans dépenser de points de mouvement, et participer au casse. Si les deux banques sont attaquées, il peut amener deux pions dans chaque.

- **Monmon**, c'est le manuel, l'amoureux du Colt bien graissé. Au début de chaque tour, il choisit deux cartes « Embrouille » (2 Colts, 2 Esquives ou une de chaque) qu'il dévoile aux autres joueurs.

- **Riton le Tatoué** : c'est l'As du Volant. Au début de chaque tour, il prend deux cartes Traction.

Aménagements pour 4 et 5 joueurs

- **A 5 joueurs** : Raymond Naudy ne joue pas et les deux hôtels les plus proches de sa base sont fermés.

- **A 4 joueurs** : Ni Raymond Naudy, ni Henri Fefeu ne jouent. Deux hôtels sont fermés près de chacune de leurs bases. Symboliser ces hôtels fermés en y plaçant un pion d'une couleur non utilisée.

Materiale di gioco

- un tabellone che rappresenta le strade calde di Parigi su cui si trovano 2 banche, 3 cafés e 15 Hotels.
- sei schede di 20 pedine ciascuna rappresentanti il piccolo esercito di ogni giocatore.
- 54 carte "Embrouilles" e 24 "Super Embrouilles" che devono essere messe negli appositi spazi del tabellone.
- 120 biglietti di banca totalizzanti 144 milioni di Thunes (la Grana).
- una tessera "primo giocatore".
- due dadi.
- un furgone postale.
- un supporto in plastica per il furgone.
- una clessidra.

Scopo del gioco

Ogni giocatore è il capo di una famosa gang dell'immediato dopoguerra di Parigi e il suo scopo è quello di diventare il Boss dei Boss della regione.

Per ottenere ciò gli serve "grana", molta "grana", che dovrà procurarsi con fatica organizzando "colpi" con altri giocatori. Intrighi, alleanze effimere e tradimenti saranno il suo pane quotidiano, e dovrà imparare a sopravvivere in una giungla impietosa. E' dichiarato vincitore il primo giocatore che raggiunge i 20 milioni di Thunes, con uno scarto minimo di 2 milioni sul più fortunato degli altri giocatori.

Preparazione del gioco

Ogni giocatore sceglie il Boss che desidera rappresentare, si piazza davanti alla sua base e mette la sua riserva di uomini (20 pedine colorate alla stessa maniera) vicino a lui fuori dal tabellone.

Poi sceglie in segreto 3 carte Embrouilles e 1 Super Embrouille dai mazzi corrispondenti, ricevendo inoltre il suo capitale di partenza, 500.000 Thunes.

Svolgimento della partita

La partita è organizzata per turni di gioco, divisi ciascuno in 5 fasi successive e indipendenti che sono:

- 1 : determinazione del primo giocatore
- 2 : intrighi, fase diplomatica
- 3 : movimenti e combattimenti per le strade
- 4 : "colpi" e attacchi alle basi avversarie
- 5 : recupero di nuove carte.

1. Determinazione del primo giocatore

Avviene per sorteggio al primo turno. Il giocatore scelto si mette davanti la tessera "primo giocatore" e comincerà a giocare in ciascuna fase del turno.

Gli altri giocatori lo seguiranno, nel senso delle lancette dell'orologio, mentre il primo giocatore dovrà attendere che ogni fase sia conclusa prima di passare alla successiva. All'inizio del turno successivo egli dà la

tessera al suo vicino di destra che diventa allora primo giocatore.

2. Gli intrighi - Fase diplomatica

- Questa fase non deve durare più di sei minuti (due clessidre) e riguarda soltanto i giocatori che hanno pedine in uno o più "cafés".
- Durante questa fase tutto - o quasi - è permesso (purché le regole del gioco non vengano trasgredite): vendita di informazione, cambi di pedine, cambio di turni di movimento, alleanze etc.
- Due giocatori piazzati in "cafés" differenti possono dedicarsi agli intrighi, ma solo per telefono.

Perciò scambi di carte e di denaro non sono possibili che tra giocatori aventi pedine nello stesso "café".

- **Le alleanze**: I giocatori possono, oltre agli intrighi abituali, concludere alleanze che dovranno essere messe per iscritto e firmate al fine di evitare poi problemi nello svolgimento del gioco.

Queste alleanze possono naturalmente essere rotte, ma il giocatore responsabile del tradimento si espone a rappresaglie da parte della vittima che ha il diritto di rimpiazzare due pedine del traditore (che tornano in riserva) con due pedine sulla plancia di gioco. Questo scambio non può essere fatto che alla fine dell'azione in base alla quale si determina la rottura dell'alleanza.

Esempio: L'attacco a un alleato durante un "colpo" provoca delle rappresaglie che si concretizzeranno alla fine del "colpo", al momento della spartizione.

- Alla fine della fase diplomatica, nessun giocatore può avere più di quattro carte Super Embrouille. Le carte in soprannumero devono essere rimesse nel mazzo.

3. Movimenti e combattimenti per strada

- Ogni giocatore dispone per questa fase di tre minuti (una clessidra) e di 12 punti movimento che può utilizzare tutti o solo in parte e che può suddividere liberamente tra tutte le sue pedine.
- I punti non usati alla fine del turno sono persi. Ogni giocatore che desidera tre minuti supplementari deve pagare 100.000 Thunes a ciascuno dei suoi avversari.
- **Il reclutamento**: All'inizio della partita tutte le pedine sono nelle riserve. Il reclutamento di un uomo (materializzato col passaggio della pedina relativa dalla riserva, fuori tabellone, alla base sul tabellone) costa 4 punti movimento o un milione.
- **Il movimento**: Dopo il reclutamento il giocatore suddivide i punti movimento che gli restano tra le sue diverse pedine. Lo spostamento di una pedina da una casella

ad un'altra adiacente costa un punto movimento, qualunque essa sia: strada, "café", base, hotel, banca.

● **Fine dei movimenti:** Una pedina può terminare il suo movimento in una casella di strada, di hotel, di "café", in una banca o in una base (quest'ultima può essere la propria o quella di un avversario).

● **In strada:** Ogni casella di strada non può essere occupata che da un solo giocatore, ma il numero di pedine che questi vi può mettere non è limitato.

Quando un giocatore desidera passare o fermarsi su una casa già occupata da un avversario, egli ha l'iniziativa e due possibilità:

– "Far fuori" il suo avversario con la Colt o lo Sten.

– Proporre un pacifico accordo. Se l'avversario accetta, il nuovo arrivato può attraversare la casella o anche fermarsi in essa e coabitare con l'avversario. Ma l'avversario può allora approfittare di questo momento per eliminare il nuovo venuto. Egli può anche rifiutare l'accordo, nel qual caso il giocatore che effettua il movimento dovrà combattere, fermarsi prima o fare marcia indietro.

● **In un hotel:** Ogni hotel può accogliere una sola pedina. Se le caselle sono già occupate, il giocatore dovrà sloggiare l'occupante combattendo, o proporgli 300.000 Thunes per potervi rimanere insieme a lui il tempo di un turno.

Se l'occupante rifiuta, al giocatore non resta che combattere o restare in strada. Se, in caso di combattimento, nessuno degli avversari riesce a far fuori l'altro, l'attaccante dovrà obbligatoriamente lasciare la casella e, se non ha più punti movimento, ritornare immediatamente alla base. L'occupazione di un hotel permette di prendere una carta Embrouille nell'ultima fase del turno.

● **In un "café":** I "cafés" sono i rari luoghi dove la coabitazione fra bande nemiche è possibile e anche ben vista.

I giocatori piazzati in un "café" potranno intrigare coi loro concorrenti nel turno successivo.

Ogni giocatore che ha almeno tre pedine nello stesso "café" o hotel riceverà una carta Super Embrouille nell'ultima fase del turno.

● In una banca o in una base nemica: vedi fase 4 (colpi e attacchi alle basi).

● **Svolgimento dei combattimenti:** Ogni combattimento si sviluppa in passaggi successivi durante i quali i protagonisti attaccano, schivano e discutono, mostrando le carte che utilizzano di volta in volta scartandole.

I giocatori dispongono di due tipi d'arma:

– La Colt 45 (carta Embrouille) che tira un solo colpo e permette di far fuori un solo avversario.

– Lo Sten Mark II (carta Super Embrouille) che tira 5 colpi in una o più raffiche. Esso permette di far fuori 5 avversari in un sol colpo, o uno ad ogni passaggio. Lo Sten Mark II che ha ancora dei colpi può essere ancora utilizzato fino alla fine dello stesso turno di gioco (sempre dallo stesso uomo).

– Una parata: La schivata (Esquive, carta Embrouille) che permette a una pedina di evitare un colpo per passaggio.

All'inizio del combattimento l'aggressore punta la sua arma e tira.

La sua vittima ha tre possibilità:

– Non schivare e perdere la pedina.

L'aggressore conserva l'iniziativa nel passaggio successivo.

– Giocare una carta schivata e rispondere immediatamente con una propria arma.

– Giocare una carta schivata e discutere, lasciando l'iniziativa all'aggressore nel passaggio successivo.

Se più pedine di uno stesso giocatore sono impegnate in un combattimento, esse possono agire indipendentemente le une dalle altre. Il giocatore può allora scartare tante carte quante sono le pedine. Una pedina che riceve più attacchi simultanei da differenti avversari deve schivare tante volte quanti sono i colpi ricevuti per considerarsi salva.

I passaggi di combattimento si succedono fino ad esaurimento delle carte o delle pedine.

Alla fine del combattimento, **tutte le carte** giocate sono rimesse nel mazzo.

Gli uomini eliminati tornano nella riserva del loro proprietario.

Attenzione: Gli intrighi (acquisto e cambio di carte) sono proibiti durante i combattimenti.

4. "Colpi" e attacchi alle basi

A. I "colpi"

● Un colpo ha luogo quando tre pedine (anche se non sono dello stesso colore) sono presenti in una banca. Se ci sono una o due pedine il colpo non ha luogo ma possono attendere tranquillamente rinforzi nel turno successivo.

● Se nello stesso turno le due banche sono attaccate il colpo che prevede il bottino più grosso è risolto per primo (in caso di parità quello che vede intervenire più giocatori).

● L'ammontare del bottino è calcolato in un milione per pedina presente. La somma corrispondente deve essere messa accanto alla banca, prendendola dalla scatola.

● Un colpo riesce sempre.

● Dopo un colpo il solo modo per lasciare la banca col bottino è di utilizzare una Traction-Avant (carta Embrouille). Questa carta permette al giocatore di riportare alla sua base un massimo di quattro uomini.

● Effettuato il colpo, due possibilità si offrono al giocatore:

– Fuggire in macchina con la sua parte di bottino

– Restare e attaccare gli altri giocatori per impossessarsi della loro parte.

● Una prima divisione del bottino si fa così: ogni giocatore prende un milione per ogni pedina del suo colore.

● I giocatori scrivono quindi, segretamente, le loro intenzioni su un foglio di carta:

– Fuggire con una o più macchine

– Sfoderare una Colt e sparare (indicare il numero delle armi utilizzate e il colore degli obiettivi).

– Tirare una raffica di Sten (indicare il numero delle armi, il numero dei colpi, e il numero e colore degli obiettivi puntati).

● Tutte le indicazioni scritte sono svolte contemporaneamente:

– Un giocatore che ha deciso di scappare e che nessuno attacca rientra senza problemi alla base col bottino.

– Se un giocatore ha deciso di scappare ma è attaccato da uno o più concorrenti ha due possibilità:

o sacrificare le pedine attaccate con la loro parte di bottino e scappare con gli uomini restanti e i loro soldi;

o può decidere di combattere, cominciando a schivare gli attacchi, prima di rispondere nel passaggio successivo. Momentaneamente recupera la carta Traction-Avant che potrà riutilizzare in seguito.

– Tutti i giocatori che non hanno deciso di scappare partecipano al combattimento organizzato secondo le regole del combattimento per strada (fase tre).

N.B. Durante ogni passaggio del combattimento si svolge una fase diplomatica: i giocatori possono, davanti a tutti, allearsi temporaneamente, scambiarsi delle carte, prevedere una divisione amichevole del bottino, etc.

Ogni giocatore registra quindi le sue alleanze e intenzioni, poi comincia una nuova serie di combattimenti.

● Alla fine dei combattimenti i sopravvissuti si dividono il bottino.

Gli uomini lasciano la banca in macchina e tornano alla loro base.

Tutte le pedine eliminate nei combattimenti raggiungono la riserva del loro proprietario.

B. Gli attacchi alle basi avversarie

● Queste azioni sono risolte dopo i colpi.

● Una base è dichiarata attaccata quando

almeno tre pedine, appartenenti a uno o più giocatori, vi penetrano.

● Il giocatore aggredito si difende con tutti gli uomini presenti nella base, compresi quelli appena tornati da un colpo.

● Il combattimento si svolge secondo le regole normali già viste.

● Se l'attacco riesce gli aggressori ripartono con un bottino calcolato in un milione per ogni pedina usata, preso dalla scatola.

5. Acquisizione delle carte

I giocatori, ad ogni turno, scelgono in segreto tante carte Embrouille quante sono le pedine negli hotel e tante carte Super Embrouille quante sono le serie di tre pedine piazzate nei "cafés". Quando le utilizzano, una alla volta o tutte insieme, le mostrano agli altri giocatori e le mettono sul piano di gioco.

Attenzione: Il numero di carte è limitato e può darsi che non ce ne siano abbastanza per tutti. I giocatori che rimangono all'asciutto non avranno diritto ad alcuna compensazione.

● Le carte Embrouille

– Traction-Avant: questa carta ha due utilizzi distinti: durante una fase di movimento aggiunge 6 punti movimento supplementari al giocatore che la scarta. Alla fine di un colpo è il solo mezzo con cui recuperare uomini e bottino e portarli alla base.

– Colt 45: questa carta permette di far fuori una pedina nemica e non è obbligatorio giuocarla durante il proprio turno.

– Esquive: questa carta (schivata) annulla l'effetto di una Colt o di un colpo di Sten e dà diritto a rispondere immediatamente in caso si schivi una Colt. La risposta ad uno Sten è possibile solo alla fine di una raffica.

● Le carte Super Embrouille

Nessun giocatore può averne più di quattro.

– Sten Mark II: questa carta permette di tirare raffiche successive su uno o più uomini fino ad un massimo di 5 colpi. La pedina che lo utilizza per prima è la sola a potersene servire durante tutto il turno di gioco. Anche se i 5 colpi non sono stati tutti utilizzati, questa carta deve essere scartata alla fine del turno.

– Coup de Force dans le mitan: questa carta (blitz) permette ad un giocatore di trasportare direttamente tre pedine dalla sua base in qualunque casella di strada. Si gioca all'inizio della fase di movimento, prima del reclutamento.

– Implantation dans le mitan: questa carta (Intoccabilità) si può giocare in ogni momento. Essa permette ad un giocatore di proteggere durante un turno tutte le sue pedine presenti nei "cafés" o negli hotels. Occorre precisare se la carta protegge gli hotels o i "cafés", salvo

che si giochi una carta per ciascuno dei due. Le pedine protette in questo modo non possono essere attaccate fino alla fine del turno.

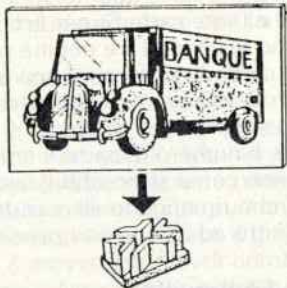
Regole opzionali

Queste regole sono indipendenti le une dalle altre. Aggiungerle a quelle viste finora può dare un po' più "pepe" al gioco.

1. Il furgone postale (vedi montaggio)

Un furgone postale proveniente dalla banca si muove per le strade e può essere attaccato da tutti i giocatori che lo incontrano.

Il gioco col furgone va inserito dopo le fasi "colpi" e prima delle fasi "attacchi alle basi".



Movimento: il primo giocatore lancia due dadi per determinare il numero di caselle di strada che percorrerà il furgone.

Se non è già sulla plancia di gioco, il furgone esce dal parcheggio e il primo giocatore lo muove come gli pare. Se è attaccato, il turno successivo ripartirà dal parcheggio. Altrimenti resterà sulla strada e continuerà il suo movimento nel turno successivo.

• **Attacco:** il furgone non può essere attaccato che durante il suo movimento, e questo in due casi:

– Se passa su una casella occupata da almeno una pedina, il giocatore che controlla questa pedina può attaccarlo, ma solo se ha uno Sten.

– Se finisce il suo movimento in una casella occupata da almeno una pedina il giocatore che la controlla può allora attaccarlo anche con una Colt.

L'attacco riesce automaticamente.

• **Il bottino:** il primo giocatore lancia due dadi e moltiplica il numero ottenuto per 200.000 Thunes. Il bottino vale dunque tra 400.000 e 2.400.000 Thunes.

N.B. La pedina che arraffa il bottino resta in quella casella. Nel turno successivo potrà muoversi per rientrare alla base, ma ha tutte le probabilità di farsi attaccare e rapinare lungo il cammino.

Il giocatore che muove il furgone non ha diritto di farlo attaccare da una delle sue pedine.

2. La roulette russa

Durante un combattimento il giocatore che ha l'iniziativa può proporre di risolvere la questione alla roulette russa.

Se l'avversario accetta i due giocatori lanciano alternativamente un dado, cominciando da quello che ha proposto l'"idea". Il primo che fa uno è morto. Questa risoluzione di un combattimento permette di economizzare delle carte.

3. Serie di Traction-avant

Una carta Traction-avant dà 6 punti movimento supplementari. Una seconda carta giocata contemporaneamente ne dà 7 (in totale), una terza 8, etc.

4. Personalizzazione dei giocatori

Ogni giocatore incarna un boss e beneficia delle sue caratteristiche e specializzazioni:

• **Pierrot le Fou**, che non esitava a "sforacchiare", dispone di uno Sten gratuito ogni turno. La carta è piazzata in modo visibile e, quando è usata, invece di essere rimessa nel mazzo, viene girata fino al turno successivo. Non fa parte delle quattro carte Super Embrouille normalmente autorizzate.

• **Le Moko**, è l'uomo più posato e ragionevole del gruppo: può proibire una volta per turno l'ingresso in una casa a un giocatore e evitare così un combattimento.

• **Le Mammouth** giustifica perfettamente il suo soprannome perchè tutte le sue pedine in difesa contano doppio e devono dunque essere "eliminate" due volte nello stesso combattimento per essere eliminate.

• **Le Gros**, è un uomo molto ben informato, sempre al corrente dei colpi che si preparano. Alla fine della fase di movimento, se una banca deve essere svaligiata, può portare due pedine presenti sulla plancia in questa banca, senza spendere punti movimento, e partecipare al colpo. Se vengono attaccate tutte e due le banche, può mettere due pedine in ciascuna.

• **Monmon**, il pistolero. All'inizio di ogni turno sceglie due carte Embrouille (due Colt, due Esquives o una di ciascuno) che mostra agli altri giocatori.

• **Riton le Tatoué**, l'asso del volante. All'inizio di ogni turno prende due carte Traction-avant.

Gioco a 4 e 5 giocatori

• **A 5 giocatori:** Raymond Naudy non gioca e i due hotels più vicini alla sua base sono chiusi.

• **A 4 giocatori:** Nè Raymond Naudy, nè Henri Fefeu giocano. Due hotels sono chiusi vicino a ciascuna delle loro basi. Segnalate questi hotels chiusi mettendoci sopra delle pedine dei colori non utilizzati.