

← RULEBOOK →

**SONS OF ANARCHY**  
**WEN OF MAYHEM**



A GAME OF MONEY, GUNS AND VIOLENT CONSEQUENCES



# SONS OF ANARCHY: MEN OF MAYHEM

“En marge de la société, le sang et la poudre font la loi, et si tu es un homme de convictions, la violence est inévitable.”

– John Teller  
Membre fondateur de SAMCRO

Dans Sons of Anarchy: Men of Mayhem, les joueurs contrôlent des Gangs rivaux, qui s'affrontent pour devenir le club de hors-la-loi le plus puissant. Chaque tour, les joueurs choisissent pour quels Lieux se battre et quels territoires céder.

Négociez, menacez et alliez-vous aux Gangs rivaux lorsque cela sert votre cause, mais méfiez-vous des inévitables coups de poignard dans le dos. Le Gang avec le plus de cash à la fin gagne.

## Cartes Clubhouse et Paravents

Chaque Gang a une Carte Clubhouse qui lui sert de quartier général et détaille toute la Mise en Place et les règles spécifiques du Gang. Chaque Gang dispose également d'un Paravent pour planquer son Cash, sa contrebande et ses flingues.

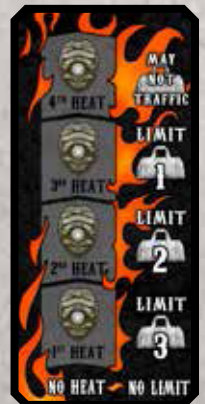


Chaque Carte Clubhouse est double-face. Le recto correspond à la face “sans plomb” : elle est identique pour tous les Gangs. Le verso correspond à “Haut Indice d’Octane”. La face « Haut Indice d’Octane » de chaque gang propose une dotation de départ différente, des règles et des compétences uniques.



## Piste de Tension

Toutes les cartes Clubhouse possèdent une Piste de Tension à sa droite. Lorsque vous jouez et commettez des crimes, vous allez inévitablement attirer l'attention des forces de l'ordre. La Piste de Tension indique à quel point. Placez votre premier marqueur Tension sur le premier point de votre piste. Les marqueurs tensions sont ajoutés de bas en haut sur la piste.



## Dotations de Départ

En bas de chaque carte Clubhouse sont listés les quantités de Cash, de Flingues, de Contrebande, de Membres et de Prospects et le Niveau de Tension avec lesquelles vous allez commencer la partie. Elles sont les mêmes pour chaque Gang dans la version “Sans Plomb” et elles varient en fonction des Gangs sur la face « Haut Indice d’Octane ».

## Règles Spéciales Haut Indice d’Octane

La face Haut Indice d’Octane de toutes les Cartes Clubhouse ont deux règles spéciales qui sont exclusives au Gang correspondant. Pour l'ensemble des détails du jeu en mode « Haut Indice d’Octane » voir en page 3.



20 Members,  
5 of each color



20 Prospects,  
5 of each color



24 Contraband



24 Guns



16 Heat Tokens



34 Order Tokens



136 Cash



## Tuiles Lieu

Il existe deux types de Tuiles Lieu : Lieu de Départ et Lieu Aléatoire. Les Lieux de Départ sont utilisés à chaque partie lors de la mise en place. Les Lieux de Départ ont un recto et un verso identiques. Les Lieux Aléatoires sont placés faces-cachées pendant la mise en place et changent de partie en partie. Les Lieux Aléatoires ont un symbole Faucheuse au dos.



## Lieux de Départ

Les cinq Lieux de Départ sont toujours installés au début de chaque partie. Les cinq Lieux de Départ sont le Commissariat de Police de Charming, L'Hôpital St. Thomas, Les Urgences,

L'Atelier de Coupage et d'emballage de dope, et L'usine d'armement. Les Flingues sont Prohibés dans deux lieux de départ, l'Hôpital et le Commissariat de Police. Les Flingues ne peuvent pas être utilisés dans ces lieux.



## Lieux Aléatoires

Le jeu comprend 20 Lieux Aléatoires, 6 d'entre eux sont utilisés à chaque partie. Chaque Lieu a une ou deux règles spéciales que vous pouvez utiliser si vous contrôlez le Lieu. Certains Lieux Aléatoires ont un « Boost » : une action supplémentaire que vous pouvez accomplir lorsque vous contrôlez le Lieu.



## Les Gars

Le jeu inclus deux types de Gars pour chaque Gang : Les Membres, chevauchant leurs bécanes, et les Prospects, à pied. Lorsqu'un Gang est le seul à avoir des Gars sur un Lieu, il en prend le contrôle.



## Cartes Anarchy

Le Paquet de Cartes Anarchy est un mélange de quatre types de cartes : Les Obstacles, les Problèmes emmerdes, les Opportunités, et les Derniers Appels Dernières Chances. Ensemble elles représentent les dangers et situations imprévisibles que les Gangs pourront rencontrer.



## Patch Faucheuse

Le Patch Faucheuse détermine l'ordre du tour. Le joueur qui porte le Patch Faucheuse joue en premier puis le joueur suivant à sa gauche. Le Gang qui porte le Patch remporte les égalités en combat. Si vous battez le porteur du Patch lors d'un combat, vous récupérez le Patch.



SAMCRO





## Zone de Jeu

Mettez en place la surface zone de jeu en plaçant les 5 Lieux de Départ. Ensuite, mélangez les Lieux Aléatoires et placez-en 6 faces cachées sur la table. Les Lieux Aléatoires seront révélés au fur et à mesure de la partie. Les Lieux restants sont écartés.

## Paquet de Cartes Anarchy

Retirez du paquet les Cartes Anarchy Hardcore rayées en rouge du paquet. Mélangez le paquet de Cartes Anarchy et placez 15 Cartes en une pile face cachées sur la table. Mettez les cartes restantes de côté; elles ne seront pas utilisées durant cette partie. Les 15 cartes servent de compteur : Lorsque vous révéléz les 3 dernières cartes Anarchy, cela signifie que c'est le dernier tour de la partie.

**Note:** Pour les détails concernant les options Hardcore, voir en page 14.

## Sans Plomb Vs. Haut Indice d'Octane

Décidez ensemble si vous allez jouer une partie en mode Sans Plomb ou en mode Haut Indice d'Octane. Dans une partie en mode Sans Plomb, vous devez utiliser la face Sans Plomb de votre Carte Clubhouse, sans règle spéciale. Dans une partie en mode Haut Indice d'Octane, vous pouvez utiliser l'une ou l'autre des faces de votre Carte Clubhouse.

**Note:** Les parties Sans Plomb sont plus adaptées aux joueurs débutants !

## Choisir les Gangs

Pour commencer la partie, chaque joueur lance un dé. Le joueur avec le résultat le plus haut choisit quel Gang il désire jouer et prend la Carte Clubhouse Correspondante. Suivi du joueur à sa gauche et ainsi de suite. Le dernier joueur à choisir reçoit également le Patch Faucheuse et débutera le premier tour de jeu.

## Dotations de départ

Tous les joueurs reçoivent la quantité de Cash, de Flingues, de Contrebande, de Membres, de Prospect et le Niveau de Tension représentés en bas de leurs Cartes Clubhouse.

**Note:** Les Membres et Prospects inutilisés doivent être mis de côté pour l'instant. Ils forment la réserve de Gars que vous pourrez ajouter plus tard à votre Gang.

## Actifs Dissimulés

Il est important de Cacher votre Cash, vos Flingues et votre Contrebande aux autres joueurs derrière vos paravents. Vous ne voulez pas qu'ils sachent ce que vous possédez.

## Informations Publiques

Votre Carte Clubhouse doit être entièrement visible des autres joueurs. Les Membres et Prospects de votre Gang sont placés sur votre Carte Clubhouse. Placez le Marqueur Tension avec lequel vous commencez en bas de la Piste de Tension. Plus tard, les Jetons Ordres seront toujours placés devant votre carte Clubhouse. La quantité de Gars et d'Ordres en votre possession et votre niveau de tension est toujours une Information Publique !

**Vous voilà prêts à commencer!**



## Patch Faucheuse

Porter ce Patch signifie que votre Gang a un avantage tactique sur ses rivaux. Le joueur qui porte le Patch Faucheuse est appelé le Porteur du Patch et a deux avantages :

### L'avantage dans les égalités

Le Gang porteur du Patch remporte les égalités lors des combats (pour plus de détails à propos des combats, voir en page 11). A la fin de la partie, en cas d'égalité impliquant le Porteur du Patch pour la victoire, celui-ci remporte le jeu (pour plus de détails concernant la victoire, voir en page 10).

### L'ordre du Patch

Le Porteur du Patch débute chaque tour de jeu qui continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. La Préséance L'ordre du Patch s'applique également dans d'autres situations telles que la résolution des Cartes Anarchy et les appels de demandes de renforts pendant les combats. A chaque fois que l'ordre de jeu est important, la Préséance l'ordre du Patch s'applique. Avoir l'avantage du premier tour dans un moment critique ou l'avantage lors des combats peut faire la différence.

### Récupérer le Patch

Le Patch de la Faucheuse peut changer de main de deux manières :

- Si vous Contrôlez et Exploitez le Commissariat de Police de Charming, récupérez le patch.
- Si vous battez le Porteur du Patch lors d'un combat, récupérez le Patch.

## La Tension

La Tension est une indication du niveau d'attention des forces de l'ordre sur votre Gang. Plus vous avez de Tension, plus il sera difficile de gérer vos affaires. Si vous accumulez trop de tension, l'un des Membres de votre Gang sera arrêté, portant le chapeau pour votre Gang.

### Porter le Chapeau

Un Gang qui dépasse 4 Marqueurs de Tension, va immédiatement voir l'un de ses membres porter le chapeau : renvoyer un Membre dans la réserve de recrues et défaussez tous vos Marqueurs de Tension sauf un. Vous pouvez choisir de faire porter le chapeau à l'un de vos Membres se trouvant aux Urgences.

**Note: Porter le Chapeau réduit toujours votre Niveau de Tension à 1 quelque soit le Niveau de Tension accumulé avec vos actions délictueuses.**

### Vous avez le droit de garder le silence.

Si vous devez Porter le Chapeau mais que vous n'avez pas de Membre dans votre Gang, il ne reste plus personne à blâmer, votre Gang à été démantelé, vous êtes éliminé.



Les membres sont le Coeur de votre Gang: protégez-les et assurez-vous d'en avoir toujours au moins un de disponible, vous pourriez avoir besoin d'un bouc-émissaire.

## L'Art de la Négociation

Vous pouvez négocier du Cash, des Flin-gues et des Objets de la Contrebande avec les autres joueurs n'importe quand, pour n'importe quelle raison. Tenter de manipuler les autres Gangs pour votre propre avantage est une composante du jeu. Attention ! Une parole ne coûte rien; Aucun marché n'est obligatoire. Ce n'est pas parce qu'un rival a dit qu'il ferait quelque chose qu'il doit tenir parole.

**Note: Les Ordres, la Tension et les Gars ne peuvent pas être échangés avec d'autres joueurs.**

## Sportivité

Ne jouez pas comme un boulet. On joue pour s'amuser. Si vous jouez comme un boulet, vos amis ne s'amuseront pas. Souvenez-vous, ce n'est qu'un jeu. Les vendettas finissent avec la partie !



Chibs, Bobby and Jax Roll Out



Chaque partie de Sons of Anarchy: Men of Mayhem est divisée en six tours de jeu. Chaque tour de jeu est composé de six étapes.

## RESUME D UN TOUR

### 1: Récupération des Jetons d'Ordre

Chaque joueur prend ses Jetons d'Ordre pour le tour.

### 2: Révélation de nouvelles cartes

Retournez 2 tuiles Lieu supplémentaires, si nécessaire. Révélez de nouvelles cartes Anarchy.

### 3: Donner des ordres

En commençant par le Porteur du Patch et en sens horaire, les joueurs vont l'un après l'autre choisir et donner un Ordre, jusqu'à ce que tous les joueurs aient donnés tous leurs Ordres.

### 4: Marché Noir

Les joueurs vont révéler simultanément la de Contrebande qu'ils souhaitent vendre au marché noir.

### 5: Dernier Appel Dernière Chance

Résolvez les éventuelles Cartes Anarchy de type "Dernier Appel Dernière Chance".

### 6: Entretien

Préparez le tour suivant : Enlevez les jetons Ordre des Lieux et défaussez les Cartes Anarchy dévoilées. Jetez les dés pour déterminer si aux Urgences, les Gars blessés survivent ou meurent.



## 1 RECUPERATION DES JETONS D'ORDRE

Au début de chaque Tour, chaque joueur reçoit un nombre de Jetons d'Ordres égal au nombre de Membres dans leurs Gangs, plus le nombre d'Ordres de base fourni par leur Clubhouse. Les Prospects n'ajoutent pas de jeton d'ordre à ce total.



Exemple: John joue le Gang SAM-CRO, avec 3 Ordres de Base. Au début d'un nouveau Tour de Jeu, John dispose de 3 Membres. Ajoutés à ses Ordres de Base, il prend 6 Jetons d'Ordres qu'il aligne au dessus de sa Carte Clubhouse.

Placez vos Jetons d'Ordre devant votre Carte Clubhouse, à la vue des autres joueurs. Il est important que chacun soit en mesure de connaître combien de Jetons d'Ordre il reste à ses rivaux.

**Note: "Gars" fait référence à toutes les personnes de votre Gang. Les "Membres" chevauchent leurs bécanes, Les "Prospects" sont à pied. Seuls les Membres ajoutent des Ordres.**



Lorsque vous jouez avec la face Haut Indice d'Octane des Cartes Clubhouse, tout le monde débute avec 5

Ordres au premier tour, Mais chaque Gang a un nombre d'Ordres de Base différent.

Les Mayans ont le plus petit nombre d'Ordres de Base mais le Gang le plus conséquent. Le Syndicat de Lin a le plus grand nombre d'Ordres de Base, mais ne débute le jeu qu'avec 1 Membre.



## 2 REVELATION DE NOUVELLES CARTES

### Nouveaux Territoires

D'abord, révélez deux Sites Aléatoires s'il en reste encore face-cachée.

### Escalade

Au début du Premier Tour, révélez une Carte Anarchy. Au début du Second Tour révélez-en 2. Au Troisième Tour, et à chaque tour suivant, révélez 3 Cartes Anarchy.

Les Cartes Anarchy affectent le jeu de diverses manières, aussi bien positives que négatives.

Il en existe 4 types :

### Obstacle

Les Obstacles affectent tous les joueurs. Ils représentent les conditions et événements qui peuvent avoir des conséquences à grande échelle sur tous les Gangs. Les Obstacles sont des événements ponctuels qui prennent effet aussitôt révélés.



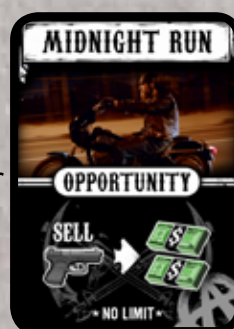
### Emmerde

Les Emmerdes introduisent des nouvelles règles qui affectent l'ensemble du Tour du Jeu. Les Emmerdes peuvent limiter votre capacité à acheter ou vendre des objets, modifier la façon dont fonctionne La Tension pendant ce tour ou avoir d'autres effets.



### Opportunité

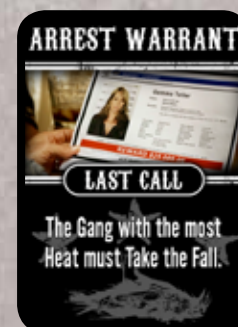
Les Opportunités sont des Lieux Temporaires que les Gangs peuvent tenter de s'approprier. Elles fonctionnent comme des Lieux Ordinaires à l'exception qu'ils seront défaussés à la fin du Tour. Les Gars présents sur un tel lieu au moment où il est défaussé retournent dans leurs Clubhouse.



### Dernière Chance

Les Dernières Chances sont résolues à la fin du Tour, après le Marché Noir. Vous disposez du Tour entier pour tenter d'éviter ou de capitaliser sur les effets des Dernières Chances.

**Note: Certaines Cartes Obstacle et Dernière Chance affectent les Gangs ayant le plus ou le moins de quelque chose, généralement de Tension. En cas d'égalité entre plusieurs Gangs, tous les Gangs à égalité sont affectés par la Carte.**





## 3 DONNER DES ORDRES

En commençant par le Porteur du Patch et en tournant dans le sens horaire, les joueurs vont chacun leur tour donner un Ordre. Il existe 6 Ordres. Si un Joueur n'a pas de Jeton Ordre devant son Clubhouse et pas d'autre action à accomplir, il passe son tour, et c'est au joueur à sa gauche de jouer. Une fois qu'il a passé son tour, un joueur ne peut plus donner d'Ordre. Le jeu continue de cette manière jusqu'à ce que tout le monde ait utilisé tous ses Jetons Ordres.

**Note: Souvenez-vous de "l'Art de la Négociation" (pg 4): vous pouvez parler, soudoyer ou menacer vos rivaux lorsque vous donnez vos Ordres.**

Pour éviter les erreurs, placez les Jetons d'Ordres Utilisés dans la boîte, à moins que vous n'exploitez un Lieu.

### DEPLACEMENT

Ordonnez un Déplacement pour déplacer autant de Gars que vous le souhaitez d'un Lieu à un autre. Vous ne pouvez pas déplacer des Gars depuis ou vers différents Lieux avec un seul Ordre. Vous ne pouvez pas non plus déplacer vos Gars vers le Clubhouse d'un Gang rival.

Exemple: Liz choisit d'ordonner un Ride Déplacement, elle met un jeton d'ordre dans la boîte, ensuite elle déplace 3 des 4 Gars dont elle dispose sur un Site vers une Carte Opportunité, elle laisse un Prospect en arrière pour défendre le Lieu.

**Note: Un Lieu est n'importe quel endroit vers lequel vous pouvez déplacer des Gars. Les Cartes Opportunité, les Lieux et la carte Clubhouse sont considérés comme des**

## RESUME DES ORDRES

Chaque tour, Choisissez un ordre à exécuter :

**DEPLACEMENT** : Déplacez des Gars d'un lieu à un autre.

**EXPLOITER** : Utilisez un lieu dont vous avez le contrôle.

**BASTON** : Combattez pour un lieu que vous disputez.

**RECRUTER** : Ajoutez un nouveau prospect à votre clubhouses.

**PROMOUVOIR** : Payez un Cash et un Flingue pour promouvoir un Prospect au rang de Membre.

**ATTENDRE** : Vous ne faites rien la main passe à gauche

**Lieux. Les urgences ne sont pas un Lieu, vous ne pouvez pas vous déplacer là-bas.**

### EXPLOITER

Ordonnez d'exploiter un Lieu que vous Contrôlez pour en tirer avantage. Placez votre Jeton d'Ordre dans le coin supérieur droit du Lieu que vous exploitez pour montrer que le Lieu



est utilisé. Les Lieux ne peuvent être Exploités qu'une fois par Tour de Jeu. Lorsque vous Exploitez un Lieu, vous pouvez immédiatement utiliser les règles ou Transaction sur ce Lieu. Les Transactions comprennent VENDRE, DEPENSER, ECHANGER, VOLER, FRAUDER, GAGNER et

ABANDONNER (pour tous les détails à propos de Transactions, voir pg. 13).

**Note: Pour Contrôler un Lieu, vous devez être le seul gang à avoir des Gars dessus. S'il n'y a personne sur un Lieu, celui-ci n'est pas Contrôlé. Si plus d'un Gang ont des Gars sur un Lieu, il est contesté.**

### Booster un Lieu

Certains Lieux ont une capacité supplémentaire que vous pouvez décider d'utiliser. Cette capacité est appelée Booster. Vous pouvez l'utiliser, en plus de la Capacité principale du Lieu en défaussant un Jeton Ordre supplémentaire.



Exemple: A son tour, Pete exploite un Lieu qui dispose d'une Action Boost et décide qu'il va l'utiliser aussi. Il dépense donc un autre Jeton Ordre pour utiliser la Capacité Boost également.

**Note: Vous pouvez Exploiter un Lieu sans utiliser la capacité principale, afin d'accéder au Boost. Vous aurez toutefois à payer le prix pour Booster le Lieu.**



## Les Lieux "Chauds"

Exploiter des Lieux et des Cartes Opportunité accroîtra votre niveau de Tension. S'il y a des icônes représentant un Marqueur Tension au dessus de la capacité d'un Lieu, votre niveau de Tension augmente immédiatement lorsque vous exploitez ce Lieu, du nombre d'icônes tension figurant sur la carte.



## BASTON

Ordonner d'affronter un Gang rival pour le contrôle d'un Lieu. Plus vous impliquez de Gars et de Flingues dans une Baston, plus vous avez de chance de prendre le Contrôle du Lieu Contesté. Vous pouvez combattre dans n'importe quel Lieu qui contient au moins 1 de vos Membres et 1 Gars d'un Gang Rival. Vous ne pouvez pas combattre dans un Lieu où vous ne disposez que de Prospects.

**Note:** Vous devez avoir un Membre dans un Lieu pour initier une Baston ! Les Prospects n'ont pas encore gagné leurs Patches.

## Résoudre une Baston

Il y a trois étapes pour résoudre une Baston: Appelez les renforts, Sortez les flingues et Ça va saigner Faites couler le sang. Pour la procédure de combat complète voir page 11.

## Remporter une Baston

Le Gang qui remporte une Baston bénéficie des avantages suivants.

1. Les Gars du Gang battu sont renvoyés dans leur Clubhouse, désertant le Lieu.
2. Si vous avez initié la Baston et que le Lieu n'a pas encore été Exploité ce Tour-ci, vous pouvez l'exploiter immédiatement. Dépensez un Jeton Ordre additionnel.
3. Si vous avez battu le Porteur du Patch, récupérez-le.

## RECRUTER

Ordonner un recrutement pour ajouter un Prospect à votre Gang. Prenez un Prospect de votre Réserve de Recrues et placez ce nouveau Prospect dans votre Clubhouse. Vous ne pouvez pas avoir plus de 5 Prospects à la fois dans votre Gang.



## PROMOUVOIR



Donner l'ordre de Promouvoir un Prospect afin qu'il accède au statut de Membre à part entière. Dépensez 1 Cash et 1 Flingue en plus de votre jeton Ordre. Remettez l'un de vos Prospects dans votre Réserve de Recrues et remplacez-le par un nouveau Membre. Vous ne pouvez avoir plus de 5 Membres à la fois dans votre Gang.

## ATTENDRE

Donner l'ordre d'Attendre pour ne rien faire. Vous devez malgré tout dépenser un Jeton Ordre. Parfois, vous pouvez avoir besoin de temporiser pour voir ce que les autres Gangs vont faire.

## Les Ordres de Club

Certains Gangs ont des Ordres de Club sur la face Haut Indice d'Octane de leur carte Clubhouse. Il s'agit d'Ordres additionnels que vous pouvez donner à la place de l'un des 6 Ordres Standards.

**Note:** Comme n'importe quel autre Ordre, vous pouvez donner n'importe quel Ordre de Club plusieurs fois dans un Tour de Jeu.





## 4 MARCHÉ NOIR

Une fois que tout le monde a terminé de donner tous ses Ordres, l'ensemble des Gangs a l'opportunité de Trafiquer sa Contrebande sur le Marché Noir. La quantité de Contrebande que vous pouvez Trafiquer est limitée par votre niveau de Tension, comme indiqué par les chiffres à droite de votre Piste de Tension.

### UTILISATION DE LA PISTE DE CHALEUR



Avec 3 Chaleur, Ce Gang est limité au trafic d'1 seule contrebande

Les jetons Chaleur sont placés de bas en haut en bas de la carte clubhouse.

Exemple: John un niveau de Tension de 3, il ne peut donc Trafiquer qu'un seul Objet de Contrebande. Liz et Pete ont tous deux un niveau de Tension de 2, et peuvent Trafiquer jusqu'à 2 Objets de Contrebande.

Les joueurs qui Trafiquent de la Contrebande gagnent 1 niveau de Tension à la fin de la phase de Marché Noir. Quelque soit la quantité de Contrebande que vous Trafiquez, vous ne Gagnerez qu'un seul niveau de Tension. Ajoutez le Jeton de Tension sur la Piste de Tension de votre Carte Clubhouse. Voir en page 4 pour plus de détails à propos de la Tension.

## L'Offre et la Demande

Plus vous allez Trafiquer de Contrebande, plus la valeur de Contrebande sera basse. Placez secrètement la Contrebande que vous Trafiquez dans votre poing, ensuite brandissez votre poing au dessus de la table pour indiquer que votre décision est prise. Une fois que tout le monde à brandi son poing au dessus de la table, révélez le contenu de vos poings simultanément.

Le prix de vente pour la Contrebande de tous les joueurs est déterminé par la quantité totale de Contrebande trafiquée durant le Tour et varie en fonction du nombre de joueurs. Une fois la valeur déterminée, les

MARCHÉ NOIR	
4 JOUEURS	
Contrebande Trafiquée au Total	Prix par Contrebande
1-4	3
5-8	2
9+	1

joueurs reçoivent la somme de Cash appropriée et toute la Contrebande Trafiquée est remise dans la boîte.

Exemple, suite: Sally possède une pile de 6 Objets de Contrebande et peut en Trafiquer autant qu'elle le souhaite. Cependant, elle ne veut pas porter la quantité trafiquée au-delà de 8. Un coup d'œil aux Cartes Clubhouse des autres joueurs lui permet d'évaluer que ses adversaires combinés ne pourront en Trafiquer plus de 5 Objets de Contrebande. Elle décide donc d'en placer 3 dans sa main, afin d'être certaine que les Objets de Contrebande se vendront pour au moins 2 Cash.

## 5 DERNIERE CHANCE

Une fois l'étape du Marché Noir terminée, et que tout le monde a planqué son argent sale derrière son Paravent, résolvez les Cartes Anarchy Dernière Chance. Les Cartes Dernière Chance peuvent avoir des effets positifs ou négatifs. Des cartes Dernières Chance affectent le Gang qui possède le plus (ou le moins) de quelque chose, souvent de Tension. Si plus d'un Gang est concerné, la carte affecte tous les Gangs à égalité.



Exemple: La Carte Dernier Appel Mandat d'Arrêt est en jeu. Elle dit : « Le Gang avec le plus haut niveau de Tension doit porter le Chapeau » Lorsque vient le moment de résoudre la carte, Pete et Liz sont à égalité avec un niveau de tension de 3, John a 2 et Sally a 1. Pete et Liz vont devoir tous les deux porter le chapeau et perdre un Membre de leur Gang. Si le Mandat d'Arrêt sortait alors que tout le monde avait un niveau de tension de 0, tout le monde devrait porter le chapeau.



## 6 NETTOYAGE

A la fin de chaque Tour de Jeu, il y a plusieurs choses à faire afin de préparer le tour suivant :

- Retirez tous les Jetons d'Ordre des Lieux et Opportunités Exploités
- Les Gars sur les Cartes Opportunité sont renvoyés dans leurs Clubhouse.
- Défaussez toutes les cartes Anarchy utilisées ce tour.
- Chaque joueur jette un dé pour chacun de ses Gars blessés aux urgences pour savoir s'ils survivent ou meurent.

## Les Urgences

Un Gars qui meurt aux Urgences est remis dans la Réserve de Recrues.

Au début de chaque nouveau Tour de Jeu les Urgences doivent être vides. Les Urgences ne sont pas considérées comme un Lieu. Vous ne pouvez pas déplacer de Gars vers ou depuis les Urgences en ordonnant un Déplacement.

Note: Les Gars sur un Lieu demeurent où ils sont à la fin du Tour de Jeu. Seuls les Gars sur des Cartes Opportunité retournent dans leur Clubhouse. Déplacer vos gars sur une position idéale pour commencer le tour suivant est un élément clé !

## EMERGENCY ROOM



PLACE ALL INJURED DUDES HERE

During Clean Up, roll for each Dude:  
1-3: Dude Dies, Return Dude to Recruit Pool  
4-6: Return Dude to Clubhouse

## REMPORTER LA PARTIE

La partie s'achève après le sixième Tour. Une fois que vous avez révélé les 15 cartes Anarchy, vous savez que vous jouez le dernier Tour. A la fin de ce dernier Tour, tous les joueurs soulèvent leurs Paravents pour révéler leurs actifs.

Le joueur avec le plus de Cash gagne !

En cas d'égalité pour le Cash, si l'un des joueurs impliqués est le Porteur du Patch, il gagne. Sinon, le joueur avec le plus de flingues gagne. En cas d'égalité pour les Flingues, les gangs impliqués combattent. Chaque joueur jette un dé et ajoute les bonus de Baston pour tous ses membres et prospects quelque soit où l'endroit où sont ses Gars. Le Vainqueur de cette Baston Ultime remporte la partie.





# LES BASTONS

Certaines Bastons ne vont pas plus loin que des bagarre de bar avec quelques coups donnés. D'autres sont des affaires sanglantes avec des balles qui sifflent et un décompte de cadavres. Vous pouvez ordonner une baston dans n'importe quel lieu qui contient au moins l'un de vos Membres et un Gars d'un Gang rival. Vous ne pouvez pas initier un combat dans un Lieu où vous n'avez que des Prospects.

Trois étapes permettent de résoudre les Bastons :

## 1. APPELER DES RENFORTS

## 2. SORTIR LES FLINGUES

## 3. FAIRE COULER LE SANG

### 1: Appeler des renforts

Dans l'ordre du Patch, chaque Gang impliqué doit, à tour de rôle et dans le sens horaire, décider s'il appelle des renforts sur le lieu de la Baston. Pour appeler des renforts, dépensez un Jeton d'Ordre et déplacez des Gars d'un autre Lieu vers le Lieu de la Baston. Vous pouvez utiliser d'autres Jetons d'Ordre pour déplacer des Gars d'autres Lieux. Vous devez déplacer tous vos renforts en une fois.

Note: Vous ne pouvez plus battre en retraite une fois les renforts appelés.

Exemple: John utilise un Jeton d'Ordre pour ordonner une Baston dans un Lieu qu'il dispute à Sally. Sally est plus proche du Porteur du Patch, elle doit donc décider en première si elle souhaite des renforts.

Elle décide qu'elle souhaite vraiment détenir ce Lieu et utilise 2 Jetons d'Ordre supplémentaires pour déplacer des Gars depuis 2 Lieux différents vers le lieu de la baston. Ensuite, John utilise un Jeton d'Ordre pour déplacer des Gars depuis un autre Lieu vers la Baston.

### 2: Sortir les flingues

Une fois que tous les joueurs ont décidé d'envoyer des renforts ou non, tous les protagonistes de la Baston doivent décider de combien de flingues ils veulent utiliser en les cachant dans leur poing avant de le brandir au-dessus de la table. Vous ne pouvez pas utiliser plus de Flingues que vous avez de Gars impliqués dans le combat. Vous pouvez choisir de ne pas utiliser de Flingue. Une fois que tous les joueurs ont brandi leurs poings fermés au-dessus de la table, ils révèlent leurs Flingues simultanément.

Exemple, suite: Sally décide de mettre deux Flingues en jeu : Elle tient vraiment à prendre le contrôle de ce site. John n'a qu'une Flingue, et pressent qu'il ferait mieux de l'utiliser pour avoir une chance. Ils mettent tous deux les Flingues qu'ils souhaitent utiliser dans leur poing et le brandissent au-dessus de la table. Bang !

Note: Tous les Flingues utilisés dans un combat sont défaussés une fois la Baston résolue.

ASTUCE: Bluffer est parfois la meilleure stratégie. Même si vous n'impliquez pas de Flingues dans le combat, vous ne voulez certainement pas que vos rivaux sachent que vous venez juste avec votre B... et votre couteau.

Les joueurs qui utilisent des Flingues dans une Baston gagnent 1 Jeton de Tension à la fin de la Baston. Vous ne gagnez qu'un seul Jeton de Tension quelque soit la quantité de Flingues que vous avez utilisés. Ajoutez le Jeton de Tension à la Piste de Tension de votre Carte Clubhouse. Voir en page 4 pour plus de détails à propos de la Tension.



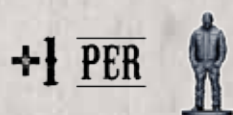
Exemple, suite: Comme Sally et John utilisent tous deux des Flingues, ils reçoivent tous deux un Jeton de Tension une fois la Baston résolue. Sally a un niveau de tension de 4. Après la baston, l'un de ses Membres devra Porter le Chapeau.





### 3. Faire Couler le Sang!

Après la révélation des Flingues, tous les joueurs impliqués dans la baston jettent un dé auquel il ajoute, en fonction de ce qu'il a impliqué dans le combat, les Bonus suivants :



Le joueur avec le plus grand total gagne. Tous les gars des autres joueurs impliqués retournent dans leurs Clubhouse et le site n'est plus sous contrôle. Si le porteur du patch est impliqué dans une égalité, il remporte la baston.

Exemple, suite: Sally et John ont tous deux Appel des renforts et Dégainés des Flingues ; Maintenant c'est le moment de jeter le dé et de voir qui remporte le Contrôle du Site. Sally a 3 Prospects (+3), 2 Membres (+4) et utilise 2 Flingues (+6) Son bonus total de combat est de +13. John a 4 Prospects (+4), 2 Membres (+4) et utilise 1 flingue (+3). Son bonus total pour cette baston est de +11. Sally et John jettent chacun un dé auquel ils ajoutent leurs Bonus pour cette Baston. Sally obtient un 3 auquel elle ajoute 13, pour un total de 16. John obtient un 4 et ajoute 11 pour un total de 15. Sally remporte la Baston et Contrôle désormais le Lieu. Les Gars de John (qui on survécu) retournent à leur Clubhouse.

### Blessures

Vainqueur, vaincu ou ex-æquo chaque Flingue utilisé lors d'une Baston blesse un Gars d'un Gang rival impliqué. Chaque joueur doit choisir lesquels de ses Gars sont blessés et les placer ensuite aux Urgences. Les Gars placés aux Urgences doivent être couchés sur le côté (pour plus de détails à propos des Urgences, voir page 10).

Exemple, suite: Comme Sally a utilisé 2 Flingues, John doit choisir 2 de ses Gars et les envoyer aux Urgences. John a utilisé 1 Flingue, alors Sally doit choisir 1 de ses Gars et l'envoyer aux Urgences.

Note: Les Gars sont envoyé aux Urgences une fois que les dés ont été jetés, les Bonus calculés et la Baston résolue.

Si le vainqueur d'une Baston reçoit suffisamment de blessures pour envoyer tous ses Gars aux urgences, le perdant doit malgré tout battre en retraite en déplaçant tous ses survivants dans leur Clubhouse, laissant le site non contrôlé (vide).

### Baston de Masse

Parfois, une Baston implique plus de deux Gangs; c'est ce que l'on appelle une Baston de Masse. Dans une Baston de Masse, tous les Gangs dans le Lieu appelleront des Renforts, Sortiront les flingues et Feront couler le sang (jetteront les dés en y ajoutant les bonus comme d'ordinaire). Le joueur avec le plus haut score remporte la Baston. Tous les Gangs perdants doivent retourner à leurs Clubhouses. Si deux Gangs ou plus sont à égalité pour le plus haut score, tous les Gangs impliqués se retirent dans leurs Clubhouses et le Lieu est laissé sans contrôle. Tout comme dans un combat impliquant deux camps, si le Porteur du Patch est impliqué dans une égalité pour la victoire, il remporte l'égalité.

### Blessures dans les combats de masse.

Les joueurs qui font usage de Flingues dans un combat de masse doivent décider quels Gangs encaissent les blessures. Les joueurs qui ont utilisé qui ont fait usage de leurs armes peuvent choisir d'attribuer la totalité des blessures à un seul rival ou de les dispatcher. Les joueurs attribuent leurs blessures dans l'Ordre du Patch.

Si vous impliquez plus de Flingues dans une Baston que votre rival a de Prospects, vous aurez la certitude d'envoyer quelques uns de leurs Membres aux Urgences !

### Remporter une Baston

Le Gang qui remporte une Baston bénéficie des avantages suivants :

- Tous les Gars des Gangs rivaux qui n'ont pas été blessés doivent battre en retraite et retournent à leurs Clubhouse, libérant le Lieu.
- Si vous avez Ordonné la Baston ce tour et que le Lieu n'a pas encore été exploité ce tour, vous pouvez l'Exploiter Immédiatement en dépensant un Jeton d'Ordre additionnel comme d'ordinaire (voir en page 7 pour les règles sur l'exploitation des Lieux)
- Si vous battez le Porteur du Patch dans une Baston, vous récupérez le Patch.





# LES TRANSACTIONS

Les Transactions vous permettent d'acheter et de vendre quantité de chose et de gérer votre niveau de Tension. Les Transactions sont représentées graphiquement sur les cartes. Si la Transaction a une flèche, les objets que vous donnez sont à gauche de la flèche et les objets que vous recevez sont à droite de la flèche.

## La Limite MAX

Les Transactions Vendre, Dépenser, et Echanger ont un nombre "MAX". Celui-ci indique combien de fois vous pouvez réaliser cette Transaction lorsque vous exploitez un lieu.

Par exemple, si une Transaction permet de vendre des Flingues au prix unitaire de 3 cash, « Max 3 », vous pouvez vendre jusqu'à 3 flingues à ce prix pour un total de 9 Cash.

Les Boosters de Transaction ne peuvent être utilisés qu'une fois par tour.

Note: Les Transactions Frauder, Gagner et Abandonner ne peuvent être réalisées qu'une fois par exploitation.

## Modifier les Transactions

Certaines cartes Anarchy et règles de Clubhouse affectent des types de Transaction spécifiques.

Par exemple, La face Haut indice d'Octane du Clubhouse de SAMCRO dit "Prenez un Cash supplémentaire chaque fois que vous VENDEZ des flingues". Pour SAMCRO chaque fois que vous utilisez une Transaction "VENDRE" qui implique l'échange de Flingues contre de l'argent, vous prenez un Cash additionnel.

D'autres Cartes Anarchy peuvent prohiber un type de transaction spécifique, tel que vendre des flingues. Dans ce cas vous ne pouvez en aucun cas effectuer de Transaction Vendre qui implique des Flingues.

## VENDRE

Une Transaction Vendre vous permet de vendre soit des Flingues, soit de la Contrebande pour du Cash. La quantité de Cash dessinée à droite de la flèche est la somme que vous percevrez par Objet vendu.



## DEPENSER

Une Transaction Dépenser vous permet d'acheter des Flingues et de la Contrebande avec du Cash. La quantité de Cash représentée à gauche de la flèche indique combien vous coutera chaque article représenté à droite de la flèche.



## ECHANGER

Une Transaction Echanger vous permet d'échanger des Flingues contre de la Contrebande, ou vice versa. Une Transaction Echanger n'a pas besoin de Cash.



## FRAUDER

Une Transaction Frauder vous permet de prendre du Cash, de la Contrebande ou de Flingues Gratuitement.



## VOLER

Une Transaction VOLER vous permet de prendre du Cash, de la Contrebande ou des Flingues à un Gang Rival. Si le Gang que vous essayez de Voler n'a pas la quantité suffisante d'objets que vous souhaitez lui dérober, vous (et vous seulement !) pouvez jeter un œil à ses actifs derrière son paravent et évaluer ses forces.



## GAGNER ET PERDRE

Une Transaction Gagner & Perdre vous fait gagner ou perdre quelque chose, généralement de la Tension (mais pas toujours).





# APPENDICE

## OPTIONS HARDCORE

Si vous avez quelques parties au compteur et vous sentez prêt à affronter un autre défi, essayez d'introduire quelques unes de ces règles hardcore lors de votre prochaine partie. Soyez libre d'en utiliser certaines, toutes ou aucune !

### Balles à têtes creuses

Lors de l'installation du jeu, n'utilisez pas le Lieu Hôpital Saint Thomas.

### Déplacement Longue Distance

Pour une partie plus longue, ajoutez 3 Cartes Anarchy par tour supplémentaire que vous désirez jouer. Vous pouvez vous retrouver à cours de Cash et avoir besoin d'utiliser quelque chose comme du cash avec une plus grande valeur nominale (ou acheter un second exemplaire du jeu !)

### Sous les Radars

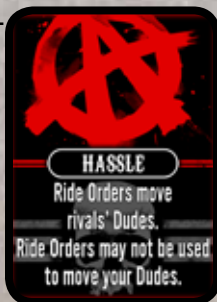
Les Jetons d'Ordre deviennent également des Actifs cachés derrière votre paravent.

### Choix Restreint

Après l'installation, éliminez du jeu les Prospects qui ne font pas partie de votre dotation de départ. Chaque Gang sera ainsi limité et ne pourra jamais avoir plus de Prospects que la quantité avec laquelle il a commencé.

### Cartes Hardcore

Les Cartes Anarchy Hardcore ont une ligne rouge au dessus du texte. Les Cartes Anarchy Hardcore introduisent des Obstacles, Emmerdes et Dernières Chances plus difficiles. Ajoutez-les au paquet de Cartes Anarchy lorsque vous vous sentez prêt à relever le défi !



## GLOSSAIRE

Contrebande: Ce sont tous les biens illégaux autres que les Flingues.

L'avantage: Le Porteur du Patch remporte les égalités lors des Bastons.

Tension: Jetons qui représentent l'attention que vous portent les forces de l'ordre.

Lieux: Un Lieu est n'importe quelle carte qu'un Gars peut occuper. Il y a 3 types de Lieux : Les Sites, Les Opportunités et les Clubhouses. Les Urgences NE SONT PAS considérées comme un Lieu.

Promotion: Lorsqu'un Prospect devient reçoit son Patch de Gang et devient un Membre à part entière.

L'Ordre du Patch: Le Porteur du Patch joue le premier suivi du joueur à sa gauche et ainsi de suite.

Baston de Masse: Une Baston qui implique au moins 3 Gangs.

Tour de Jeu: Un Tour de Jeu Complet dans lequel tous les joueurs ont plusieurs tours pour utiliser leurs Ordres disponibles. Une Partie dure 6 Tours de jeu.

Etre Blanc comme neige: Avoir 0 Jeton Tension

Porter le Chapeau: Un Membre est arrêté et retourne dans la réserve de recrues et le niveau de tension du Gang retombe à 1.

Baston: Un combat entre gangs

Trafiquer: Vendre sa Contrebande au Marché Noir.

Tour: Tour d'un joueur : Opportunité donnée à un joueur d'utiliser un jeton Ordre.





**BRAINS**

**BEFORE**

**BULLETS**

**GAME DESIGN**  
Sean Sweigart  
Aaron Dill

**PROOFREADER**  
Peter Przekop

**GRAPHICS**  
Katie Dillon  
Charles Woods

**DESIGN DIRECTOR**  
John Kovaleski

**PRODUCERS**  
Peter Simunovich  
John-Paul Brisigotti

**PLAYTESTING**

*James Abele, Jason Buyaki, Cheryl Delaney, Jason Delaney, Justin Evans, Mark Honeycutt, Sally Honeycutt,  
Nathan LeSueur, Jeff Lindsay, Richard Roe, Andrew Smith, Lizzie Willick*

Traduction française et mise en page : Nicolas Gengembre  
Relecture : Nicolas Quesque

**ACKNOWLEDGEMENTS**

*20th Century Fox: Judy Huang, Maria Romo  
Additional Proofreading: Russell Briant,  
Rick Gearheart, Gary Martin*

*Special Thanks to:  
Kurt Sutter  
Free Big Otto!*



Game Design © 2014 Gale Force Nine. V1.0  
Sons of Anarchy™ & © 2014 Twentieth Century Fox Film Corporation and Bluebush Productions, LLC.  
All rights reserved.

Gale Force Nine is a Battlefront Group Company.

