

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



CRIME ORGANISÉ

Jeu pour 2, 3 ou 4 adultes

MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu
- 4 jeux de cartes
- 3 sortes de billets de banque
- 2 dés
- 4 paquets de pions
- 1 livret de règles.

BRÈVE DESCRIPTION

CRIME ORGANISÉ est un jeu où il faut survivre. Sa conception vous permettra d'employer diverses combinaisons (argent, assassinat, ruse) pour atteindre votre but : la survie de votre Boss (ce qui suppose l'élimination des autres Boss). Cependant, la possession de plus d'argent ou de pouvoir que les autres ne vous assure pas de gagner la partie. Pour ce faire, vous devrez encore manipuler vos adversaires, monter des alliances momentanées et prendre les bonnes décisions : celles qui affermiront votre position.

CRIME ORGANISÉ vous demande un engagement total. En tant que membre de la Commission Nationale des Boss, vous serez constamment appelés à voter l'attribution de revenus ou de pénalités à vos partenaires, comme à vous-même. C'est au cours de ces réunions de la Commission Nationale, au moment d'aborder les questions stratégiques, que la tension psychologique sera portée à son comble.

Voici quelques-unes des décisions tant stratégiques que psychologiques auxquelles vous serez confrontés au cours du jeu :

- **Combien d'hommes de main garder dans votre base ?**
Dès le début du jeu, acheter suffisamment d'hommes de main pour défendre votre base peut se révéler vital ; cependant, comme chaque tranche de \$ 100.000 que vous possédez vous rapporte un vote supplémentaire à la Commission, il est fort tentant de lésiner sur les moyens commis à la défense. Cela pourrait bien se révéler désastreux.
- **Comment voter lorsqu'un adversaire veut prendre le contrôle d'affaires légales ou illégales ou d'une ville ?**
Vous pouvez voter en faveur de la requête de votre adversaire, l'autorisant ainsi à acquérir de nouvelles sources de revenus. Vous pouvez également voter contre, ce qui pourra donner naissance chez ce joueur à un ressentiment à votre égard., et l'inciter à voter contre vous lorsqu'à votre tour vous aurez quelque chose à réclamer.
- **Combien d'officiels corrompus ou de revenus acquérir ?**
Chaque indicateur utilisé réduit le nombre potentiel des hommes de main disponibles pour la défense de votre Boss. Souvenez-vous que vous ne disposez que de 20 hommes en tout et pour tout dans une partie, et que leur dispersion ajoutée aux pertes subies pourraient bien se révéler cruciales à la fin du jeu.
- **Combien d'hommes déplacer et dans quelles directions ?**
Vous pouvez amener un de vos hommes sur une case où il améliorera votre position stratégique ; ou bien lui faire attaquer la base d'un autre Boss ; ou bien encore lui faire parcourir la piste de jeu à la recherche de cartes " pouvoir ", " officiel corrompu " ou de nouvelles sources de revenus. Avant de déplacer un de vos pions, vous devrez examiner soigneusement votre propre position et les positions et attitudes des autres joueurs à cet instant précis du jeu.

Pour survivre, vous devrez utiliser au mieux vos capacités dans les domaines stratégique et psychologique. Souvent, le plus petit détail fera la différence entre la victoire et la défaite ; et Il n'y a rien de pire que de perdre à la suite de ses propres gaffes.

La préparation du jeu dans **CRIME ORGANISÉ** est très importante. Les règles donnent plusieurs exemples qui vous seront utiles lors de l'installation du jeu. Ces exemples sont nécessaires à la bonne compréhension de la procédure de mouvement et d'élimination des hommes de main.

LES RÈGLES

Les règles de **CRIME ORGANISÉ** doivent être lues avec attention si l'on veut que le jeu se déroule correctement. Ces règles sont complètes et doivent être prises au pied de la lettre.

LE BUT DU JEU

La but de ce jeu est de rester le seul joueur en vie. Un joueur est éliminé quand son Boss est retiré du jeu.

LA CAISSE DE LA COMMISSION

Un joueur est désigné comme trésorier et s'occupe de tenir la Caisse de la Commission. Au début du jeu, chaque Joueur reçoit \$ 150.000 de la Caisse. La Trésorier distribue l'argent aux joueurs et collecte l'argent dû par les joueurs au Gouvernement, ou à la Caisse par suite d'erreurs commises, ou pour l'achat d'hommes de main, d'indicateurs ou de cartes "pouvoir".

LES PIONS

Chaque paquet contient 20 hommes et un Boss.

LES HOMMES

Ils peuvent être utilisés comme tueurs à gages (hommes de main) ou comme indicateurs (indics) :

1. **Les hommes de main** - Pendant son tour, tout joueur peut acheter des tueurs (\$ 10.000 pièce) qui devront être placés dans sa base (Home Base Hit-Men). Les tueurs restent dans cette case jusqu'à ce qu'ils soient déplacés ou éliminés.
2. **Les indicateurs** - Les indics sont placés dans les cases (petits cercles) situées hors de la piste principale de jeu pour indiquer la contrôle par tel ou tel joueur de telle villes, affaire légale ou illégale ou officiel corrompu. Chaque case ne peut recevoir qu'un indic à la fois. Aucun indic, une fois placé sur le jeu ne peut plus être déplacé, sauf s'il est retiré du jeu.

Tout joueur devra payer \$ 10.000 à la Caisse pour chaque homme qu'il voudra placer sur le jeu. Un pion, une fois entré en jeu, soit comme indic, soit comme tueur, ne pourra plus changer de statut par la suite. Quand un pion est retiré du jeu, il ne pourra plus être réutilisé.

LE BOSS

Le Boss est la pièce la plus importante du jeu. Il diffère des autres pions en ce que :

1. il est plus gros
2. il est la seule pièce du jeu qu'on achète pas
3. il commence le jeu dans sa base (Home Base Boss).

Un joueur est éliminé lorsque son Boss est retiré du jeu.

LES CARTES

Il y a quatre sortes différentes de cartes : les cartes "Pouvoir" (POWER), les cartes "Officiel Corrompu" (CORRUPT OFFICIAL), les cartes "Erreur" (MISTAKE) et les cartes "Pénalité" (PENALTY).

Après usage, les cartes sont replacées face visible au bas de leurs paquets respectifs. Quand toutes les cartes d'un paquet ont été tirées, on les bat et on les retourne pour pouvoir les réutiliser.

Les cartes "Pouvoir" (POWER)

Un joueur peut obtenir les Cartes "Pouvoir" par les moyens suivants :

1. En arrivant sur une case Power, ce qui l'autorise à tirer une carte Power du paquet de cartes Power.
2. En payant \$ 200.000 à la Caisse par carte désirée. On ne peut acheter ces cartes que pendant son tour.
3. En éliminant un autre joueur et en lui reprenant alors ses cartes Power.
4. En les recevant à la suite d'un marché passé avec un autre joueur.

Il y a deux sortes de cartes "Pouvoir" :

1. **Élimination (HIT)** ; il y a deux sortes de cartes "Élimination" : les cartes ONE HIT qui permettent l'élimination d'un pion adverse, et les cartes ONE OR TWO HITS qui permettent l'élimination d'un ou deux pions adverses. Ces cartes doivent être écartées après usage.
2. **Argent (MONEY)** : ces cartes peuvent être échangées auprès de la Caisse contre \$ 100.000.

NOTE : Ces cartes "Pouvoir" peuvent être tenues secrètes jusqu'au moment de leur utilisation.

Les cartes "Officiel Corrompu" (CORRUPT OFFICIAL)

Un joueur ne peut obtenir les cartes "Officiel Corrompu" que par les moyens suivants :

1. En arrivant sur une case "Corrupt Official", ce qui l'autorise à tirer une carte "Corrupt Official" du paquet de cartes "Corrupt Official".
2. En éliminant un autre joueur et en lui reprenant alors ses cartes "Corrupt Official".
3. En les recevant à la suite d'un marché passé avec un autre joueur.

Il y a trois sortes de cartes "Corrupt Official" :

1. Juge (JUDGE)
2. Gouverneur (GOVERNOR)
3. Sénateur (US SENATOR)

Pendant son tour, tout joueur peut corrompre un officiel, à condition de posséder la carte correspondant à cet officiel, et que ce dernier ne soit pas déjà contrôlé par un autre joueur. Le joueur devra alors payer le prix indiqué sur la carte et un indicateur qu'il devra placer dans la case appropriée sur le jeu.

Par exemple, la corruption d'un Gouverneur se fait de la manière suivante :

1. *Présentation d'une carte "Gouverneur"*
2. *Païement de \$ 30.000 à la caisse - le prix d'un Gouverneur.*
3. *Païement de \$ 10.000 à la caisse - le prix d'un indic.*
4. *Placement de l'indic sur la case adéquate.*

La possession d'un officiel corrompu ne rapporte pas de revenu à un joueur, mais deux votes supplémentaires à la **Commission Nationale** (Voir Commission Nationale). Posséder un officiel corrompu peut également réparer certaines erreurs commises par les joueurs.

NOTE : les cartes "Officiel Corrompu" peuvent être tenues secrètes jusqu'au moment de leur utilisation.

Les cartes "Erreur" (MISTAKE)

Si le tueur à gages d'un joueur commet une erreur, c'est à dire s'il tombe sur une case MISTAKE, ce joueur devra tirer une carte MISTAKE, la lire à voix haute et exécuter les indications données par la carte dès que possible.

Il y a deux sortes de cartes MISTAKE, qui indiquent deux conséquences possibles :

1. Retirer du jeu le tueur en question,
2. Payer une amende à la Caisse.

Les cartes "Pénalité" (PENALTY)

Un joueur doit tirer une telle carte lorsque la Commission Nationale lui a voté une pénalité (Voir le paragraphe "Pénalité" dans le chapitre "Commission Nationale"). Il devra lire à haute voix la carte "Pénalité" ainsi tirée et exécuter la sentence dès que possible.

Il y a trois sortes de cartes "Pénalité", qui indiquent trois conséquences possibles :

1. Retirer un ou plusieurs tueurs du jeu,
2. Payer une amende à la caisse,
3. Perte d'un ou plusieurs officiels corrompus.

NOTE : Si le Boss d'un joueur est retiré du jeu à cause d'une pénalité, d'une erreur ou parce qu'il est tombé sur une case FEDERAL GOVERNMENT (Gouvernement Fédéral), ce joueur est éliminé. Son argent revient tout entier à la Caisse et ses cartes sont replacées dans leurs tas respectifs. Tous ses tueurs et indics sont retirés du jeu.

MOUVEMENT DES TUEURS

Les tueurs utilisent les dés pour se déplacer : une case par point de dé.

PRINCIPE GÉNÉRAL

Chaque point du dé peut être utilisé pour faire avancer un homme de main de la case qu'il occupe à une case adjacente.

NOTE : La case "HOME BASE HIT-MEN" est elle-même adjacente à trois autres cases : deux cases de la piste de jeu et la case "HOME BASE BOSS". Quand c'est son tour de jouer, tout joueur peut déplacer un ou deux hommes de main.

Avant de jeter les dés, il doit préciser lequel ou lesquels il déplace et dans quelles directions. S'il décide de déplacer deux tueurs à la fois, le joueur devra diviser le total des dés aussi également que possible.

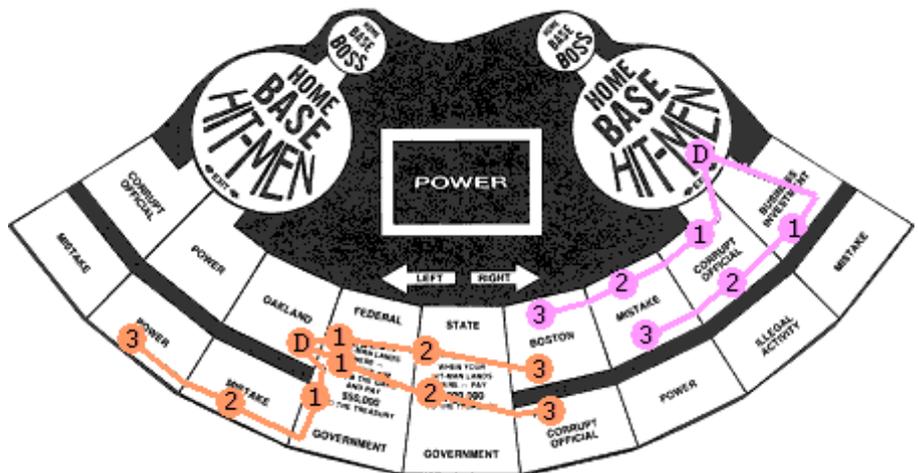
EXEMPLE :

Au moment de jouer, un joueur précise qu'il va déplacer deux hommes, l'un (A) vers la droite, et l'autre (B) vers la gauche. Il tire 6 et 1 aux dés ce qui fait un total de 7. Il devra donc déplacer l'un des tueurs de 4 cases et l'autre de 3 cases (au choix).

Un tueur peut pénétrer dans la piste intérieure par les deux cases qui relient cette piste à sa base. Une fois sur la piste, ce tueur devra se déplacer d'au moins une case dans la direction qui lui a été assignée avant le jet de dé avant de pouvoir faire demi-tour. En aucun cas il ne pourra revenir à la case d'où il est parti. Un pion ne peut passer de la piste intérieure à la piste extérieure que par les cases FEDERAL GOVERNMENT ou STATE GOVERNMENT ou encore LOCAL GOVERNMENT. Aucun pion ne peut franchir la ligne noire épaisse qui sépare la piste intérieure de la piste extérieure.

EXEMPLE :

Un tueur se trouve sur la case OAKLAND, et un autre sur sa base, près de la case BOSTON. Le joueur précise que le tueur d'OAKLAND se déplacera vers la droite et l'autre vers la gauche. Le joueur tire 6 aux dés. L'homme d'OAKLAND a le choix entre trois cases : BOSTON, CORRUPT OFFICIAL ou POWER. L'autre a le choix entre deux cases : BOSTON ou MISTAKE.



Un tueur ne peut pénétrer dans la base d'un autre joueur qu'après avoir déclaré qu'il attaquait cette base. Il ne pourra retourner à sa propre base qu'après avoir réussi une attaque contre une base ennemie (voir **Élimination d'un Boss dans sa base**).

L'ÉLIMINATION

Une élimination ne peut se produire que lorsque deux tueurs occupent la même case. Lors de son tour (**et seulement à ce moment**), un joueur peut décider d'éliminer un ou plusieurs tueurs adverses en utilisant les points des dés ou les cartes POWER marquées ONE HIT ou ONE OR TWO HITS.

EXEMPLE :

Placez un tueur de couleur verte sur la case BOSTON, et un autre sur la case MISTAKE adjacente. Placez de même un tueur de couleur jaune dans la case BUSINESS INVESTMENT (deux cases à droite de la case MISTAKE). C'est le tour de jaune, et il décide d'éliminer les deux pions verts. Il n'a pas à l'annoncer. Il précise qu'il déplace son tueur vers la gauche et tire 6 aux dés. Il va utiliser ses points de la façon suivante :

Un pour se rendre sur la case CORRUPT OFFICIAL ;

Deux pour se rendre sur la case MISTAKE ;

Trois pour éliminer le tueur vert de la case MISTAKE (il est retiré du jeu) ;

Quatre pour se rendre sur la case BOSTON ; il utilise alors une carte ONE HIT pour éliminer le tueur vert de cette case qui est retiré du jeu ;

Cinq pour se rendre sur la case STATE GOVERNMENT ;

Six pour se rendre sur la case CORRUPT OFFICIAL où il termine son mouvement. Jaune tire alors une carte CORRUPT OFFICIAL, passe les dés et termine ainsi son tour. Vert peut alors demander le vote d'une pénalité.

ÉLIMINATION D'UN BOSS ENNEMI

Lors de son tour, un joueur peut ordonner à l'un de ses tueurs d'éliminer un Boss ennemi se trouvant n'importe où sur le jeu, y compris dans sa propre base. Si le tueur élimine le Boss de l'autre joueur, le joueur attaquant reçoit toutes les cartes POWER et CORRUPT OFFICIAL du joueur éliminé (il a perdu son Boss). Toutes les autres cartes du joueur éliminé sont remises dans leurs paquets respectifs et tous ses tueurs et indics sont retirés du jeu. L'argent du joueur éliminé est réparti aussi également que possible entre le joueur attaquant et la Caisse. Si la somme n'est pas divisible les \$ 10.000 supplémentaires vont à la Caisse.

Lorsqu'un joueur est éliminé, la Caisse paye immédiatement toutes ses dettes. Toutes les dettes dues à ce joueur sont alors dues à la Caisse.

ÉLIMINATION D'UN BOSS SUR LA PISTE DE JEU

tout Boss se trouvant hors de sa Base peut être éliminé de la même manière qu'un tueur ordinaire.

ÉLIMINATION D'UN BOSS DANS SA BASE

Un Boss ne peut être éliminé dans sa base que par un tueur au cours d'une attaque déclarée.

ATTAQUE D'UNE BASE (HOME BASE)

Lors de son tour, tout joueur peut donner l'ordre à l'un de ses tueurs d'attaquer une base ennemie. **Il devra déclarer cette attaque à voix haute** avant de lancer les dés. Il devra également **préciser quel tueur** attaque quelle base, et la direction dans laquelle le tueur se déplace. Le tueur attaquant peut pénétrer dans la base ennemie (HOME BASE HIT-MEN) par l'une des deux cases qui la relie à la piste. Là, il devra utiliser les points des dés et/ou ses cartes POWER (ONE HIT ou ONE OR TWO HITS) pour tuer les hommes de main adverses. Il ne pourra pas pénétrer dans la case HOME BASE BOSS avant d'avoir éliminé tous les tueurs ennemis de la case HOME BASE HIT-MEN. Dans la case HOME BASE BOSS, le tueur peut utiliser les points du dé ou une carte POWER pour tuer le Boss ennemi. L'attaque est réussie si le Boss ennemi est éliminé ; elle est manquée si le Boss ennemi n'est pas tué.

Exemple 1 :

Vert tire sept aux dés ; il se déplace vers la droite en utilisant les points de ses dés de la façon suivante :

Un pour se rendre sur la case MISTAKE,

Deux pour se rendre sur la case CORRUPT OFFICIAL,

Trois pour se rendre sur la case HOME BASE HIT-MEN,

Quatre pour éliminer un tueur jaune,

Cinq pour éliminer un tueur jaune,

Six pour éliminer un tueur jaune ;

Il utilise alors soit une carte ONE OR TWO HITS soit deux cartes ONE HIT pour éliminer les deux tueurs jaunes restants. Les tueurs éliminés sont retirés du jeu.

Sept pour se rendre sur la case HOME BASE BOSS.

NOTE : le tueur vert ne peut pénétrer dans cette case qu'en utilisant un point des dés. Il utilise alors une carte ONE HIT pour éliminer le Boss jaune, qui est retiré du jeu.

Exemple 2 :

Même installation que pour l'exemple précédent. Vert tire 11 aux dés ; il se déplace vers la droite en utilisant les points des dés de la façon suivante :

Un pour se rendre sur la case MISTAKE,

Deux pour se rendre sur la case CORRUPT OFFICIAL,

Trois pour se rendre sur la case HOME BASE HIT-MEN,

Quatre pour éliminer un tueur jaune,

Cinq pour éliminer un tueur jaune,

Six pour éliminer un tueur jaune,

Sept pour éliminer un tueur jaune,

- Huit** *pour éliminer un tueur jaune ;
Tous les tueurs éliminés sont retirés du jeu,*
- Neuf** *pour se rendre sur la case HOME BASE BOSS,*
- Dix** *pour éliminer le Boss jaune.*
- Onze** *ce mouvement n'est pas utilisé (il ne sert à rien).
Le tueur vert attaquant est remis dans sa base.
Vert termine son tour et passe les dés au suivant.*

LA COMMISSION NATIONALE

LA COMMISSION NATIONALE, qui réunit tous les joueurs en jeu, vote l'attribution ou non des sources de revenus et des pénalités.

SOURCES DE REVENUS

Le contrôle de villes, d'affaires légales (BUSINESS INVESTMENT) ou illégales (ILLEGAL ACTIVITIES) rapportent des revenus aux joueurs. Un joueur ne peut se lancer dans les affaires légales ou non que s'il possède déjà le contrôle de sa première ville.

PREMIÈRE VILLE

Un joueur ne peut prendre le contrôle de sa première ville que de la manière suivante :

1. Un de ses tueurs tombe sur une case marquée au nom d'une ville non contrôlée par un autre joueur ;
2. Il avertit lors de ce tour la COMMISSION NATIONALE de son intention de contrôler cette ville ;
3. Il achète alors un indicateur pour \$ 10.000 qu'il place dans la case (petit cercle) située hors de la piste de jeu qui représente cette ville.

AUTRES VILLES

Un joueur ne peut prendre le contrôle d'autres villes que de la manière suivante :

1. Un de ses tueurs tombe sur une case marquée au nom d'une ville non contrôlée par un autre joueur ;
2. Lors de ce tour, il convoque une réunion de la COMMISSION NATIONALE (voir réunion de la COMMISSION), et demande la permission de contrôler cette ville.
3. Si le vote de la COMMISSION lui est favorable, lors de ce tour, il achète un indic \$ 10.000 qu'il place dans la case de cette ville à l'extérieur de la piste.

AFFAIRES LÉGALES

Un joueur peut prendre le contrôle d'affaires légales (BUSINESS INVESTMENT) de la façon suivante :

1. Un de ses tueurs tombe sur une case BUSINESS INVESTMENT ;
2. Lors de ce même tour, il convoque une session de la Commission Nationale et précise la nature des affaires dont il veut prendre le contrôle.
3. Si le vote de la Commission lui est favorable, lors de ce tour, il achète un indic pour \$ 10.000 qu'il place dans la case appropriée à l'extérieur de la piste.

NOTE : il y a trois sortes d'affaires légales (BUSINESS INVESTMENT) :

1. ENTERTAINMENT = industrie des loisirs
2. TRUCKING = transports
3. SECURITIES = assurances

AFFAIRES ILLÉGALES

Un joueur prend le contrôle d'affaires illégales (ILLEGAL ACTIVITIES) selon le même processus que pour les affaires légales (un de ses tueurs tombe sur une case ILLEGAL ACTIVITIES), vote favorable de la Commission, et achat d'un indic que l'on place dans la bonne case.

NOTE : il y a trois sortes d'affaires illégales (ILLEGAL ACTIVITIES) :

1. LOAN SHARKING : usure
2. NARCOTICS : stupéfiants
3. GAMBLING : jeux

PÉNALITÉS

Un joueur reçoit une pénalité (PENALTY) à la suite d'un vote de la Commission.

Demande de pénalité

Un joueur ne peut demander une pénalité que lorsque l'un de ses hommes au moins a été abattu par un autre joueur (définitions : le joueur dont on a abattu l'un des hommes de main est appelé "l'offensé" ; le joueur dont le tueur est l'auteur de cet assassinat "l'offenseur"). La pénalité est requise à la fin du tour de l'offenseur (c'est à dire juste après que le forfait a été commis), pendant les dix secondes réglementaires qui précèdent le tour du joueur suivant.

Multiplés pénalités

Tous les joueurs offensés lors d'un même tour peuvent chacun demander une pénalité contre le joueur responsable. Aucun joueur ne peut demander plus d'une pénalité par tour. Si plus d'une pénalité est demandée, la Commission examinera chacune des demandes dans l'ordre où les crimes se sont produits.

Si la Commission vote une pénalité à un joueur, celui-ci devra tirer la carte supérieure du paquet des cartes PENALTY, la lire à haute voix et en exécuter les dispositions dès que possible.

Tirer une carte PENALTY constitue la seule pénalité pouvant être infligée à un joueur.

VOTES

Chaque joueur a droit à :
une voix pour son Boss,

- une voix par tranche de \$ 100.000 en sa possession,
 - deux voix par officiel corrompu qu'il contrôle (sauf si ces officiels ne peuvent rien pour lui à la suite d'une pénalité).
- Un joueur peut n'utiliser qu'une partie des voix auxquelles il a droit.

RÉUNION DE LA COMMISSION NATIONALE

Un joueur ne peut convoquer une réunion de la Commission que dans le but de prendre le contrôle d'une ville supplémentaire, d'une affaire légale ou illégale, ou pour demander le vote d'une pénalité. La session de la commission se déroule de la manière suivante :

1. Le joueur qui a convoqué la réunion présente sa requête :

Exemple I :

Le tueur d'un joueur tombe sur une case ILLEGAL ACTIVITY. Ce joueur réunit la Commission et dit : "Je veux me lancer dans le trafic des stupéfiants, et je souhaiterais un vote favorable de la Commission car j'ai besoin de me constituer un nouveau réseau".

Exemple II :

Un tueur jaune élimine un tueur blanc. A la fin du tour de Jaune, Blanc demande une réunion de la Commission et déclare : "Je réclame le vote d'une pénalité contre Jaune qui vient de descendre mon tueur préféré qui ne faisait que s'occuper de ses affaires".

2. Les discussions concernant le vote commencent (voir Négociations). Quand il juge le moment venu, le joueur qui a convoqué la Commission peut demander la mise aux voix de sa proposition (le vote), mettant ainsi un terme à toute discussion.
3. Le vote commence par le joueur situé à la gauche du demandeur et continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur vote à son tour, en faisant preuve devant la Commission du nombre de voix dont il dispose. Les votes émis par des joueurs avant ou après leurs tours ne sont pas valables ; le vote devra être recommencé pour que tous les joueurs votent dans l'ordre. Un vote ne peut plus être modifié une fois qu'il a été correctement énoncé. La majorité des VOIX est nécessaire pour que la motion passe. Si le nombre des voix pour une motion égale celui des voix contre, la motion ne passe pas.
4. Le vote terminé, la Commission demeure en session pour permettre le règlement des divers marchandages, paiements et placements d'indics ou le tirage de carte "pénalité".
5. Fin de la réunion de la Commission.

NÉGOCIATIONS

Tout joueur peut entamer des négociations avec ses partenaires en vue d'obtenir ou de proposer des cartes, de l'argent, des promesses, des alliances, etc... Cela à tout moment du jeu, sauf pendant le vote de la Commission. Cependant, les cartes ou l'argent ne peuvent effectivement changer de main que pendant une réunion de la Commission (sauf pour le paiement des dettes, ou le règlement des pénalités). Aucun joueur n'est tenu d'honorer ses engagements.

DETTES, REVENUS ET COMPTABILITÉ

DETTES

Un joueur s'endette quand il n'a pas assez d'argent pour payer une somme qu'il doit à un autre joueur ou à la Caisse. Si un joueur a des dettes, il devra utiliser ses revenus en priorité pour les régler, dans l'ordre où il les a contractées. Si un joueur est éliminé, la caisse paye toutes ses dettes, et toutes les dettes qui lui étaient dues le sont à la Caisse.

REVENUS

A chaque tour, tout joueur reçoit ses revenus de la Caisse mais seulement s'il les réclame. Les revenus d'un joueur sont égaux au montant de la somme totale que lui rapportent les villes ou affaires légales ou illégales qu'il contrôle, au début de son tour.

Exemple :

au début de son tour, un joueur contrôle la ville de New York (\$ 40.000), une affaire légale de transports (TRUCKING = \$ 20.000) et une affaire illégale de trafic de stupéfiants (NARCOTICS = \$ 30.000). Ses revenus de ce tour se monteront donc à \$ 90.000.

COMPTABILITÉ

tout joueur peut demander la vérification de la comptabilité d'un autre joueur, c'est à dire de l'argent qu'il possède, et cela à tout moment du jeu.

MISE EN ROUTE DU JEU

Battez les cartes et placez-les dans les cases appropriées sur le jeu. Le Trésorier donne \$ 150.000 à chaque joueur pour commencer.

CHOIX DE LA BASE

Chaque joueur lance les dés ; celui qui tire le total le plus élevé choisit sa base et sa couleur de pions. Celui qui a le total le plus élevé après lui fait de même et ainsi de suite. Cette opération effectuée, les joueurs placent leurs BOSS dans leurs bases respectives (HOME BASE BOSS).

ORDRE DE DÉPART

Les joueurs lancent à nouveau les dés, et celui qui obtient le total le plus élevé commence, suivi par celui qui se trouve à sa gauche, et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

Le tour d'un joueur débute au moment précis où il reçoit les dés, sauf s'il y a eu une élimination lors du tour précédent. Si c'est le cas, ce joueur devra attendre dix secondes après avoir reçu les dés pour permettre au(x) joueur(s) offensé(s) de demander une réunion de la Commission pour obtenir une pénalité. Le tour du joueur ne commencera alors qu'à la fin de la réunion.

Le tour d'un joueur se termine lorsqu'il passe les dés au joueur suivant. Pendant son tour, un joueur peut faire tout ce qu'il a droit de faire, dans l'ordre où il l'entend, sauf avis contraire donné par ces règles.

A chaque tour, un joueur doit lancer les dés et en utiliser tous les points (saut s'il élimine un Boss ennemi dans sa Base). Ces règles sont complètes et doivent être interprétées au pied de la lettre. Les joueurs s'engagent à respecter ces règles.

Signé,

LA COMMISSION NATIONALE

Si vous avez des questions à poser concernant ces règles, écrivez à :

The Original National Commission

P.O. Box 965 – Allerton Station – Hull, Mass. 02045

Toute ressemblance entre ce jeu et la réalité relève de la pure coïncidence.

Copyright © 1974 James Koplow – All Rights Reserved