

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 ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

  
**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**







# But du jeu



A l'aide de son gang,  
devenir propriétaire  
d'un quartier complet  
de la ville. (Ou rester  
le seul gang survivant).



A l'aide de la police,  
expédier toute la pègre  
en prison, à l'hôpital  
ou au cimetière. (Voir  
"Variante").

EDITION 1987

Le signe □ dans la marge indique une précision  
par rapport à l'Édition 85 de la règle du jeu.

○ : Précisions ajoutées à la première édition 87

# Composition du jeu

Le plateau représente la ville, divisée en cinq quartiers de couleurs différentes, composés chacun de sept ou huit boutiques.

Quatre gangs de trois personnages :

- le tueur (joué avec le dé vert)
- la vamp (dé rouge)
- le trafiquant (dé blanc)

Deux paires de flics (dés bleu)

15 jetons par gang

- jeton-racket marqué «R»
- jeton-propriété au verso

30 pions-traffic par gang

1 650 briques en billets de banque

Un pistolet à flèches et dix cibles pour les duels

Le casier judiciaire, au dos de la règle

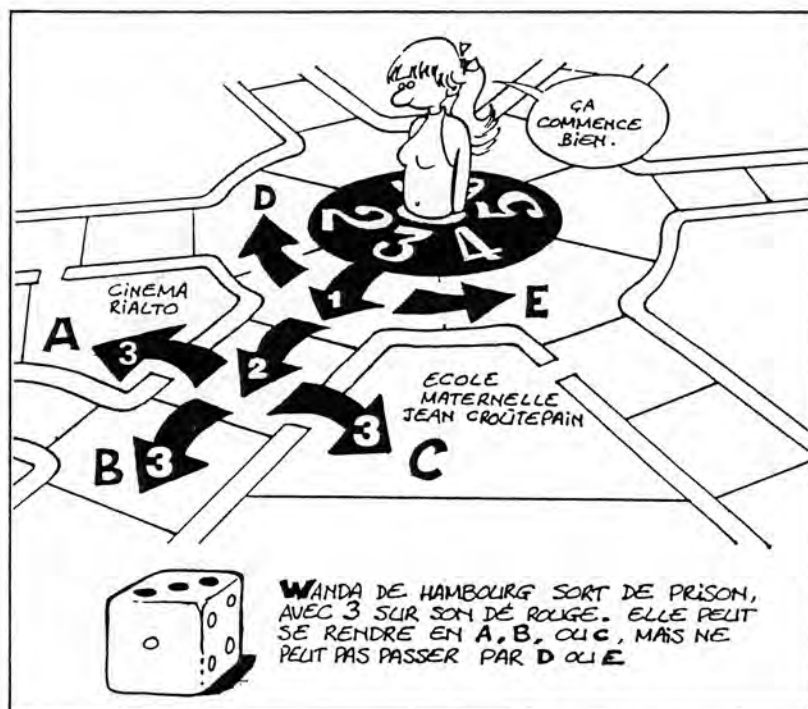


# Démarrage

Le joueur qui a fait le plus gros total aux dés commence.

Le premier joueur place ses trois personnages au centre (prison), il lance ensemble les trois dés leur correspondant.

Il fait partir chaque personnage tout droit, dans la direction indiquée par son dé.



Vous démarrez sans un sou en poche.

Pendant les trois premiers tours, les gangsters n'ont pas le droit de se nuire (ni duel ni vampage), et la police n'entre pas en jeu.

# Lieux et

## Règle générale

Rues, boutiques et égoûts sont accessibles à chaque gangster.  
Il peut et doit avancer du nombre de cases indiqué par son dé.  
Il n'opère que sur son lieu d'arrivée.

## La rue

Un personnage n'a pas le droit de faire demi tour dans la rue ; sa direction doit rester constamment visible.

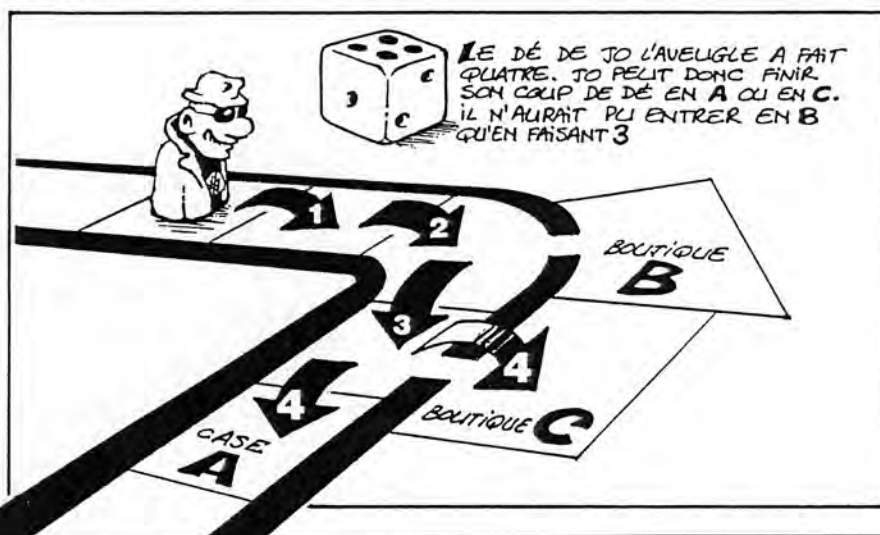
Il n'y a pas de case sous les ponts.

## Boutiques

Il y en a 36. Les boutiques contiguës dans un même pâté de maisons communiquent directement entre elles.

Un personnage pénètre dans une boutique au dernier chiffre de son coup de dé.

Les accès aux boutiques sont symbolisés par les encoches sur les trottoirs.



# déplacements



Quand un personnage pénètre dans une boutique, il doit obligatoirement y faire quelque chose : braquage, rackett, trafic, achat, règlement de compte... (Voir chapitre fric).

Un joueur devenu propriétaire d'une boutique peut l'utiliser exactement comme une case de la rue : il peut la traverser, s'y arrêter sans motif, passer dans une boutique contiguë.

Mais en aucun cas il ne peut utiliser deux fois la même porte dans un même tour.

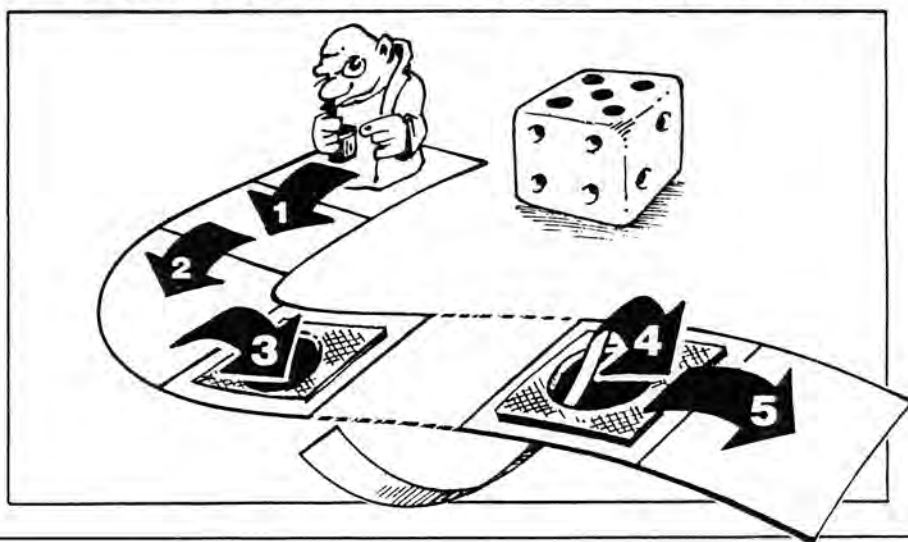
Sortir d'une boutique avec «un» au dé permet de choisir sa direction au tour suivant (y compris retourner dans la boutique).

## Egouts

Les cinq bouches d'égouts servent de raccourcis : on peut passer de l'une à l'autre comme si elles étaient voisines, un personnage ne peut utiliser que deux cases-égouts dans son tour.

Stationner sur une plaque d'égout permet au tour suivant de ressurgir par n'importe quelle autre case-égout si on le désire.

Sur une case égout, un personnage ne peut être arrêté (voir flics).



# Comment se

Tueurs, vamps ou trafiquants peuvent racketter, recruter, braquer, acheter, agresser lâchement dans la rue, participer à un règlement de compte, seul ou à plusieurs.

Ces actions ne peuvent se réaliser que sur leurs cases d'arrivée, seul ou à plusieurs.

## Lâche agression dans la rue

□ A l'arrêt dans une case-rue, on peut, si on le désire, arnaquer un touriste, kidnapper un chien de luxe, «trouver» un porte-monnaie ou une liasse de billets, emprunter un tricycle ou une moto ...

Les victimes sont sans défense. C'est lâche et cela rapporte 10 briques, versées par la banque à l'agresseur. (Pour les risques, voir flics).



# faire du fric



## Racket

Il suffit d'entrer dans une boutique encore vierge et d'y déposer un jeton R à la couleur de son gang. (Risques, voir flics). Dès lors, à chaque tour, chaque boutique rackettée rapporte 5 briques.

ATTENTION !! Une boutique rackettée reste libre à l'achat.

Lorsqu'on pénètre dans une boutique, on peut l'acheter :

- 50 briques les boutiques ordinaires ;
- 100 briques les boutiques à un ou deux sigles.

## Achat

En échange de cet argent, la banque délivre un jeton-propriété à la couleur du gang, ce jeton posé dans la boutique rapportera 10 briques à chaque tour.

On peut acheter une boutique rackettée, dans ce cas le pion-rackett disparaît.

## Braquage de boutique

Lorsqu'on pénètre dans une boutique, on peut la braquer.

Une boutique ordinaire est défendue par un gérant et son braquage réussi rapporte 50 briques.

Une boutique à sigle(s) **TVD** ou **★** est défendue par deux gérants et son braquage réussi rapporte 100 briques.

Le braquage implique un duel contre ce ou ces gérants. (Voir duel).

Si cette boutique n'appartient à personne c'est la banque qui paie, si cette boutique appartient à un gang, c'est celui-ci qui paie.

Une boutique appartenant à un autre gang peut aussi être braquée pour son titre de propriété, l'attaquant précisera au propriétaire s'il braque pour l'argent OU pour la propriété. Si l'attaquant réussit un braquage pour la propriété, la boutique passe à sa couleur.

A son tour de jeu, un gang ne peut réussir qu'une fois le braquage d'une même boutique.

## Règlement de compte

Le règlement de compte sert à éliminer un ou plusieurs personnages de gangs adverses. Il est toujours et uniquement à l'initiative de celui qui agit.

Le règlement de compte a lieu dans la rue ou dans une boutique.

Dans les boutiques, les gérants ne participent au duel que si leurs propriétaires sont impliqués. (Voir duel).

# Comment se

## Trafic

Seul le trafiquant peut trafiquer.

Il achète les pions-traffic dans les boutiques marquées ★, au prix de 5 briques les deux, mais il ne peut en acheter plus de dix à la fois.

Où va l'argent :

- à la banque quand la boutique n'appartient à personne
- au propriétaire de la boutique ★ s'il y en a un
- les pions-traffic sont gratuits pour les propriétaires de boutiques ★.

Chaque pion-traffic posé sur le trottoir rapporte 5 briques à chaque tour.

Le trafiquant peut déposer un pion-traffic et un seul par portion vide touchant la case où il s'est arrêté. (Une portion de trottoir est délimitée par deux encoches blanches). Propriétaire d'une boutique où il se trouve, le trafiquant peut poser un pion-traffic sur chaque portion de trottoir bordant la boutique, les portions mitoyennes appartiennent au premier occupant.



# faire du fric



Les pions-traffic non encore placés sont stockés par le joueur en dehors du plateau avec ses billets (et ne rapportent rien).

En cas d'acquisition ou de changement de propriété tous les pions-traffic bordant une boutique prennent gratuitement la couleur du nouveau propriétaire.

Il est donc impossible de trafiquer sur les trottoirs de la boutique d'un autre.

## Important

On est tenu de réclamer ses revenus à chaque tour de jeu et avant que le joueur suivant lance les dés.

Toute rentrée d'argent est immédiatement disponible pour l'ensemble du gang. Le prêt d'argent entre joueurs est formellement interdit.

Lorsque tout un gang est neutralisé (prison, cimetière, clinique), il ne perçoit que les revenus des propriétés.

Un gangster ne peut tirer sur un gérant ou un autre gangster, en présence de la police.

Un personnage(s) ne peut acheter lui-même une boutique qu'il vient de braquer.

Lorsqu'il arrive sur un lieu, un joueur a le choix de l'ordre et du nombre de ses actions, mais il ne peut faire qu'un jet de dé(s) contre le ou les personnages présents qu'il décide d'affronter (policiers, gérants, gangsters, ...)

## Tarifs (en briques)

|                          | COUT    | RAPPORT                |
|--------------------------|---------|------------------------|
| RACKET                   |         | 5 à chaque tour        |
| BRAQUAGE                 |         |                        |
| Boutique ordinaire       |         | 50                     |
| Boutique à sigle         |         | 100                    |
| AGRESSION<br>DANS LA RUE |         | 10                     |
| TRAFIC                   | 5 les 2 | 5 chaque à chaque tour |
| ACHAT                    |         |                        |
| Boutique ordinaire       | 50      | 10 à chaque tour       |
| Boutique à sigle         | 100     |                        |



## Le tueur

Le tueur bénéficie d'un bonus de deux points aux dés en cas de duel. (Voir duel).

## La vamp

A l'arrêt sur la même case qu'un pion mâle adverse et seul, la vamp peut le vampirer : elle peut l'utiliser immédiatement, puis elle jouera les trois tours suivants en l'emmenant avec elle.

La présence de la police ou d'un personnage d'un autre gang ne protège pas du vampage.

Fou amoureux, il mettra tous ses pouvoirs à la disposition de celle-ci ; il devient objectivement le quatrième élément du gang de la vamp pour toute action du jeu.

Une vamp ne peut pas vampirer deux fois de suite le même personnage.

Après le troisième tour de vampage, le vampé recouvre sa liberté dès qu'il se déplace. Il ne peut attaquer la vamp ou être vampé par une autre, avant ce déplacement.

Si au cours d'une action (braquage, arrestation, règlement de compte), la vamp est mise hors de combat, le vampé recouvre aussitôt sa liberté, mais doit poursuivre lui-même l'action en cours, sauf contre son propre gang.

## Le trafiquant

Maître du trottoir, le trafiquant a l'exclusivité du trafic.

Le trafiquant mort, blessé ou emprisonné prive son gang des revenus du trafic, jusqu'à son retour. Les pions-traffic restent en place.

Le trafiquant vampé peut acquérir et poser des pions-trafics à sa couleur, avec l'argent de la vamp, et donne les revenus de ses pions-trafics à la vamp.

## Recrutement

En cas de mort d'un personnage, on peut recruter :

- un nouveau tueur en allant dans une boutique **T**
- un nouveau trafiquant en allant dans une boutique **D**
- une nouvelle vamp en allant dans une boutique **V**

Un personnage coûte 50 briques; il est gratuit pour le propriétaire de l'endroit.

Tout recruté est opérationnel sur place immédiatement.

Le propriétaire d'un lieu de recrutement est libre de fixer ses prix, voire même de refuser de vendre un personnage.

# personnages

## Les gérants

Il y en a un dans chaque boutique ordinaire.

Il y en a deux dans chaque boutique à sigle(s).

Non matérialisés dans le jeu, ils défendent les boutiques lors des braquages, à l'aide d'un dé bleu (boutique ordinaire), ou de deux dés bleus (boutique à sigle).

Le ou les gérants sont joués par le propriétaire des lieux braqués.

En cas d'absence du propriétaire ou de pion-rackett, ou si c'est lui-même qui rackette ce lieu, l'attaquant choisit un défenseur parmi les autres joueurs; ce dernier «défendra» les intérêts de la boutique, sans préjudice personnel pour lui.

Lors du braquage d'une boutique rackettée, c'est le joueur racketteur qui défend la boutique. Si le braquage réussit, le pion-rackett du défenseur est retiré. Il peut être remplacé par un pion-rackett de l'attaquant.

En cas de règlement de compte dans une boutique, les gérants interviennent uniquement si un gangster propriétaire de cette boutique est présent.

En cas d'arrestation par les flics ils n'interviennent pas.

Lorsqu'ils survivent à un braquage, les gérants témoignent de tous les délits observés : croix sur le casier judiciaire. (Voir loi).



Les flics se déplacent par paires, chaque paire selon le chiffre d'un dé bleu.

A son tour de jeu, chaque joueur lance tous les dés à la fois (flics plus gangsters en service), il joue d'abord les flics, puis ses personnages.

En cas de duel, une paire de flics lance deux dés.

## Déplacement

Ils démarrent et se déplacent comme les gangsters (départ du centre, pas le droit de demi tour), toutefois :

- ils n'interviennent qu'à partir du quatrième tour
- ils ne peuvent traverser une boutique
- ils ne peuvent passer directement d'une boutique à une

autre, et n'y rentrent qu'en cas d'arrestation.

Les flics blessés ou morts, sont retirés du jeu, c'est le joueur qui les a blessés ou tués qui les fait repartir du centre au hasard des dés.

Au terme d'un duel, un flic valide suit son collègue blessé ou tué.

Les flics tombés dans les égoûts sont retirés du jeu, c'est le joueur qui les y a poussés qui les fait ressortir au tour suivant, de l'égoût de son choix.

Un joueur dont tous les gangsters sont indisponibles joue tout de même les flics à son tour.

## Témoignage

Ils témoignent de tous les délits commis sur une case voisine de la leur. Un délit commis dans une boutique n'est visible que d'une case ayant accès à cette boutique (chaque délit est inscrit au casier judiciaire).

Un délit est constatable tant que le gangster se trouve sur la case de ce délit.

## Arrestation

Les flics arrêtent les gangsters si leur casier n'est plus vierge, ou en cas de flagrant délit. Ils doivent aboutir sur la case du gangster fautif.

Les gangsters arrêtés peuvent :

- obtempérer et purger leur peine (flagrant délit et/ou casier judiciaire)
- se rebeller, alors il y a duel (voir duel).

Poser des trafics ou stationner sur une case bordée de trafics à soi constitue un délit. En cas d'arrestation, les pions-traffic concernés retournent à la banque. (idem en cas de racket).

# policiers

## Achat des flics

Dans ce monde véral et sans pitié, les flics peuvent s'acheter 500 briques, c'est leur propriétaire qui les jouera avant chaque joueur, pour tout le reste de la partie (sauf s'il se fait tuer tous ses gangsters auquel cas la police est à nouveau à vendre).

## La loi

Tous les gangsters participant à un délit (en cas de témoignage), écopent chacun des peines encourues par leur(s) délit(s). Il n'y a pas de confusion de peine.

|                                                                                                                                                                                                                           |                                    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"><li>- LACHES AGRESSIONS</li><li>- TENTATIVE DE BRAQUAGE</li><li>- TRAFIC (trafiquant)</li><li>- COUPS ET BLESSURES (gérants ou flics)</li><li>- RÉBELLION A LA FORCE PUBLIQUE</li></ul> | 1 AN<br>( = 1 TOUR<br>SANS JOUER ) |
| TOUT MEURTRE                                                                                                                                                                                                              | 2 ANS (2 TOURS)                    |



## Cas de duel

- Braquage de boutique : duel entre gérant(s) et gangster(s).
- Arrestation : duel entre flics et gangster(s) en cas de rébellion.
- Règlement de compte : entre gangsters dans la rue ou dans une boutique.

## Principe du duel

Tous les personnages du jeu sont représentés par une cible.

On commence par placer toutes les cibles des personnages participant au duel à une distance d'environ quatre mètres, attaquant à gauche, attaqués à droite, tous espacés de la largeur d'une cible, au bord d'une planche.

L'attaquant, puis l'attaqué, lancent le ou les dés correspondant à leurs personnages.

On compare les deux totaux.

Le plus fort total est le premier tireur, il tire sur les cibles adverses autant de fléchettes qu'il y a de points de différence aux dés.

Si le premier tireur abat toutes les cibles adverses avec ce nombre de fléchettes, le duel est gagné et l'adversaire (deuxième tireur) n'intervient pas.

Si le premier tireur n'abat pas toutes les cibles adverses (il les rate ou il ne dispose pas d'assez de fléchettes), le duel continue : c'est le deuxième tireur qui dispose de ce même nombre de fléchettes contre les autres cibles.

Et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cibles d'un des partis soient abattues.

Les cibles tombées face contre terre sont mortes.

Les cibles tombées face au ciel sont blessées.

Si une fléchette abat deux cibles à la fois, seule la première touchée compte. Les rebonds sont nuls.

## Issue du duel

Un gangster blessé va à la clinique où il reste allongé jusqu'à son prochain tour de jeu; il est alors placé sur la case centrale d'où il repartira au tour suivant, au hasard des dés. A la clinique, un blessé n'est pas vampable, mais la police peut venir l'arrêter sans résistance possible! Dans ce cas, il gagne la prison à son prochain tour de jeu pour y purger sa peine.

Blessé au cours d'une rébellion contre la police, un gangster va à la clinique avant d'aller purger sa peine en prison.

Les gangsters tués vont s'allonger au cimetière, on pourra les recruter dans les boutiques ad hoc, leur casier judiciaire s'efface.

# duels



Les gérants blessés ou tués sont considérés comme remplacés dès le coup suivant.

Les flics blessés ou tués repartiront du centre dès que rejouera celui qui les a blessés ou tués.

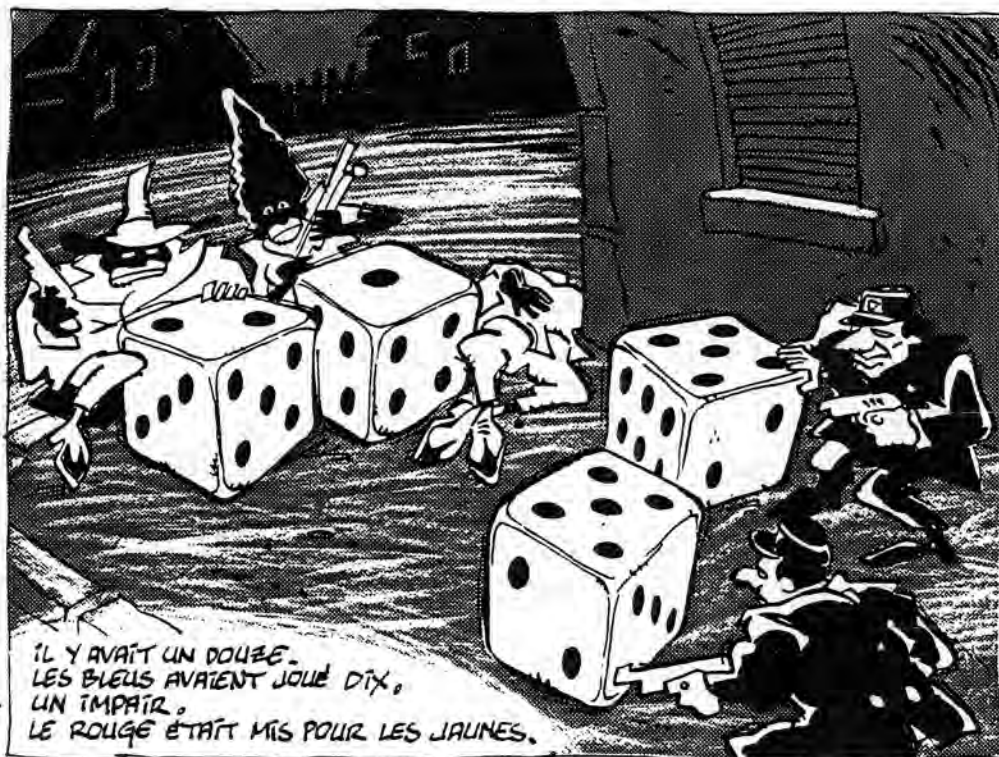
## Remarques

Lors d'un duel entre un gangster vampé et son propre gang, en cas de décès de la vamp, le gangster dévampé et sa cible rejoignent leur propre camp.

Ne pas oublier que le tueur dispose d'un bonus de deux points aux dés pour les duels.

Chaque joueur peut jouer avec son propre pistolet pourvu qu'il ne tire que des fléchettes.

On peut venir achever un ou plusieurs blessés à la clinique. Le jet de dé de l'attaquant détermine le nombre de flèches à tirer sur la cible du blessé, qui ne se défend pas puisqu'il est sous perfusion. La chute de la cible implique forcément la mort du personnage.



IL Y AVAIT UN DOUZE.  
LES BLEUS AVAIENT JOUÉ DIX,  
UN IMPAIR.  
LE ROUGE ÉTAIT MIS POUR LES JAUNES.

cedric th

# Remarques

n'oubliez jamais qu'un des intérêts de SuperGang, c'est la **NEGOCIATION**!

## Limites

Le jeu est volontairement limité :

La banque possède 1 650 briques, et pas un sou de plus. Assécher la banque peut être une manière de contrer ses adversaires. Lorsqu'elle est vide, il faut donc se procurer l'argent chez les autres, une banque vide rallume la guerre des gangs.

Lorsqu'un joueur n'a plus de jetons racket-propriété en réserve, il doit supprimer un racket ou une propriété quelque part s'il veut marquer une nouvelle propriété.

**Temps de jeu** : Il est recommandé d'imposer un quota de temps à chaque joueur pour le déplacement de l'ensemble de ses personnages. Au delà de ce temps (quatre minutes en tournoi), tout personnage non déplacé va passer le prochain tour en prison.

## Abandon

Lorsque les trois gangsters d'un joueur sont morts, celui-ci est éliminé. Tous ses pions, jetons et billets retournent à la banque, et il ne joue plus la police. Idem en cas d'abandon d'un joueur.

## Variante

Un joueur peut ne jouer que la police. A l'aide d'un dé, il joue un groupe de policier, à son choix, avant le tour de chaque joueur. Elle entre en jeu au début du troisième tour, depuis le centre, au hasard des dés.

Les pouvoirs supplémentaires de la police sont les suivants: elle peut emmener n'importe quel gangster innocent, **en garde à vue**, pour un tour de prison, d'où il sort ensuite au hasard des dés.

Blessés ou tués, les policiers vont au centre, d'où ils peuvent repartir, au hasard des dés, quand arrive le tour du joueur qui les a mis hors de combat.

Leurs capacités et incapacités restent les mêmes, mais leur action dirigée par une seule personne gagne en cohérence et en efficacité.

Toutefois ils ne sont pas à vendre.

— Ce joueur a gagné dès que tous les gangsters se retrouvent indifféremment au cimetière, à l'hôpital ou en prison.

Cela permet en outre des parties à cinq joueurs.



# SUPER GANG



Super Gang est édité par LUDODÉLIRE SARL  
27, rue du Chemin-Vert 75011 Paris  
© Gérard Mathieu, Gérard Delfanti.

Les illustrations de la règle sont de  
Marcel Coucho, auteur du «Banni»  
en vente dans toutes les bonnes librairies.

MARQUE ET MODELE DÉPOSÉS

EDITION 1987

La règle du jeu a été fabriquée grâce aux Editions



[illegible]

# FAQ SuperGang

Source de la FAQ : <http://sg.mdabout.net/>

Mise en page : DocGuillaume • 26/06/2011

## Démarrage du centre du plateau

**Question** : Lorsqu'un personnage démarre du centre du plateau, dois-je lancer deux dés, un pour le déplacement et un pour la direction ?

**Réponse** : Non. Le jet de 1D6 unique donne le déplacement et indique la direction de départ, qui doit s'effectuer en ligne droite.

**Remarque** : un 1 au dé permet de partir ensuite dans n'importe quelle direction.

•

## Démarrage d'un personnage recruté

**Question** : Un personnage recruté doit-il partir du centre du plateau ou de la boutique dans laquelle il a été recruté ?

**Réponse** : De la boutique dans laquelle il a été recruté.

En revanche, un personnage libéré de prison ou sortant de l'hôpital après une blessure redémarre du centre du plateau.

•

## Boutiques et cases de rue

**Question** : Dans quels cas les cases de rues et les boutiques sont-elles analogues ?

**Réponse** : Les boutiques et cases de rues sont analogues dans les cas suivants :

- Les règlements de compte : sont parfaitement réalisables dans une boutique. Si la boutique appartient au gang du(des) personnage(s) agressé(s), le(s) gérant(s) participe(nt) au combat.
- Le vampage : peut parfaitement être réalisé dans une boutique.
- Les arrestations : les flics peuvent arrêter un personnage dans une case de boutique. Les gérants ne participent pas au combat.
- SEULS les propriétaires d'une boutique peuvent utiliser les portes de communication entre cette boutique et les autres.

•

## Actions multiples

**Question** : Puis-je réaliser plusieurs actions différentes sur une même case ?

**Réponse** : Oui, avec deux limitations :

- Un personnage ne peut pas acheter une boutique où il a réalisé un braquage.
- Je ne dois effectuer qu'un seul jet de dés contre le / les personnage(s) que je décide d'affronter.

•

## Arrestation d'un personnage « vampé »

**Question** : Que se passe-t'il lors de l'interpellation d'un duo Vamp / Vampé ?

**Réponse** : Le personnage 'vampé n'ayant plus son libre arbitre, c'est la vamp qui prend la décision de se rebeller ou d'obtempérer.

D'autre part, la Vamp et son protégé étant « complices », ils encourent les mêmes peines, que le vampage ait eu lieu avant ou après l'action répréhensible.

*Exemple : une vamp vampe un tueur qui vient de réaliser un braquage avec meurtre. Si les flics interpellent le couple sur le lieu du crime, la vamp se verra ajouter 3 ans à son casier judiciaire bien qu'elle n'ait pas participé à l'action.*

### **Plusieurs personnages du même gang sur une même case**

**Question** : Puis-je réaliser une action commune avec plusieurs personnages de mon gang ?

**Réponse** : Oui. L'ordre des actions et déplacements étant parfaitement libre, je peux déplacer plusieurs personnages vers la même case (dans la mesure où les dés le permettent) et réaliser une action avec ces personnages.

*Par exemple, je peux amener le Tueur et la Vamp dans une boutique que je désire braquer. Le Tueur et la Vamp pourront y participer simultanément : je pourrai alors lancer 2D6+2 pour mon équipe.*

*Je peux aussi braquer avec le Tueur seul puis acheter avec la Vamp. Dans ce dernier cas, il sera peut-être plus prudent de n'amener la Vamp qu'après le braquage pour qu'elle ne risque pas de prendre une balle perdue ;o)*

•

### **Le contre-racket**

**Question** : Le contre-racket est-il autorisé ?

**Réponse** : Lors du braquage réussi, et UNIQUEMENT dans ce cas, d'une boutique rackettée par un autre gang, le braqueur peut prendre le racket à son compte et changer le marqueur par un autre marqueur à la couleur de son gang.

**Remarque** : Cela n'est bien sûr pas autorisé durant les 3 premiers tours en application de la première partie de la règle "Pendant les trois premiers tours, les gangs n'ont pas le droit de se nuire (ni duel ni vampage), et la police n'entre pas en jeu".

•

### **Personnages dans les égouts**

**Question** : Comment matérialiser la présence des personnages dans les égouts ?

**Réponse** : Deux manières différentes selon qu'il s'agit d'un gangster ou d'un flic.

- Gangster : laisser le personnage sur la plaque dans laquelle il est tombé. Il repartira au tour suivant de n'importe quelle autre bouche d'égout en comptant 1 pour ladite bouche. S'il fait 1, il devra à nouveau stationner sur la bouche d'égout de sortie.

**Rappel** : un gangster sur un égout ne peut pas être appréhendé par les flics, mais il peut subir les assauts d'un autre gang (règlement de compte, vampage)

- Flics : de deux choses l'une :

- Flics autonomes : le joueur qui les a fait tomber dans l'égout les place sur son tableau de bord et les fera repartir de l'égout de son choix à son tour de jouer.

- Flics achetés (ou parties à 5 joueurs) : ils repartent du centre au tour du joueur suivant, à partir de l'égout choisi par leur propriétaire.

•

### **Braquer et/ou Achever les blessés à la clinique**

**Question** : Puis-je achever plusieurs blessés dans un même tour ?

**Réponse** : NON. Après le premier « achèvement », le service de sécurité est alerté et il n'est plus possible d'en faire un autre.

**Question** : S'il y a plusieurs blessés, apparaissent-ils tous sur le champ de tir ?

**Réponse** : NON. Les blessés sont dans des chambres individuelles.

**Question** : Lorsque je braque une clinique où il y a des blessés, ceux-ci apparaissent-ils sur le champ de tir ?

**Réponse** : NON. Le braquage a lieu à l'accueil et les blessés sont dans leurs chambres. Seul le gérant est présent.

# Plateau du jeu SuperGang

**Photo:** *DocGuillaume*

