

NEW YORK KINGS

LA NUIT DES AFFRANCHIS



La règle du jeu





"Aussi loin que je me souviens, j'ai toujours voulu être un gangster"

Les Affranchis, Henry Hill

NEW YORK KINGS

La nuit des affranchis

PRESENTATION / BUT DU JEU

Vito Gambini, figure majeure de la mafia New-Yorkaise, vient de passer l'arme à gauche.

Paix à son âme, respect à sa mémoire.

Mais les affaires continuent et l'assemblée des Cinq Familles se réunit demain à l'aube pour désigner celui ou celle qui va lui succéder et reprendre le contrôle et la gestion de New-York.

Plusieurs affranchis légitimes se disputent la place d'honneur et devant le choix cornélien, les Cinq Familles leur ont lancé un défi : une nuit pour faire leurs ultimes preuves... cette nuit !

Chaque joueur incarne la destinée d'un de ces affranchis appartenant à l'une des Cinq Familles et prétendant à la plus haute distinction.

Jouant contre la montre, la police et ses rivaux, sillonnant la ville pour recruter des hommes de main et accomplir des missions, **celui qui aura amassé la plus grande fortune**, seule vraie valeur dans le milieu, sera déclaré vainqueur.

S'il est toujours en vie...

MATERIEL

- 1 plateau de jeu représentant Manhattan (20 quartiers) et ses 4 quartiers environnants
- 19 tuiles "ADRESSE" de Manhattan (BROADWAY et les quartiers environnants n'ont pas de tuile)
- 1 sac noir
- 5 cartes personnages "AFFRANCHI"
- 20 cartes personnages "HOMME DE MAIN"
- 25 mini cartes (effigies) correspondantes pour localiser les personnages
- 25 supports pour faire tenir les effigies debout
(5 dans chaque couleur Noir/Rouge/Blanc/Bleu/Jaune)
- 1 carte "PREMIER JOUEUR" (Dealer)
- 32 cartes "RESSOURCES"
- 90 "Liasses de billets" (10 de 0\$, 25 de 1 000\$, 25 de 2 000\$, 30 de 5 000\$)
- 25 cartes "MISSION"
- 4 jetons "VOITURE DE POLICE"
- 10 dés de POKER à 6 faces (9,10,J,Q,K,A)
- 1 livret de règles



MISE EN PLACE

- 1** - Chaque joueur choisit une carte "AFFRANCHI" parmi les 5 disponibles (les 5 "AS": Johnny, Francky, Tony, Lino et Julia), c'est le personnage qu'il incarne pour la partie. Il choisit également 5 supports d'une couleur et insert la mini carte effigie correspondant à son affranchi sur l'un d'eux.
Les 4 supports restants lui serviront à insérer les effigies des hommes de main qu'il engagera au fil du jeu. Les affranchis (cartes et effigies) non choisis n'interviennent pas dans le jeu, ils sont remis dans la boîte.
- 2** - Distribuer deux billets (liasses) de chaque valeur à chaque joueur : deux de 5000\$, deux de 2000\$ deux de 1000\$ et deux de 0\$. Les joueurs doivent garder leur fortune secrète jusqu'à la fin de la partie.
Disposer les liasses de billets restants par valeur (1000\$/2000\$/5000\$) pour constituer une « banque » où chaque joueur prendra/donnera les billets gagnés/dépensés au cours de la partie et pourra, à tout moment, faire de la monnaie. Dans une partie à moins de 5 joueurs, les billets de 0\$ non attribués ne sont pas utilisés et sont remis dans la boîte.
- 3** - Mélanger les 20 cartes "HOMME DE MAIN" et les placer en pioche, face cachée, sur le bord du plateau. Placer les 20 effigies correspondantes à côté. Révéler les 4 premières cartes et les disposer avec leur effigie correspondante sur le bord du plateau près des 4 quartiers périphériques, dans cet ordre : BROOKLYN puis UNION CITY, BRONX et QUEENS.
- Extraire la carte "Les Cinq Familles se réunissent/fin de la partie" des cartes "MISSION".
- Mélanger les 24 cartes "MISSION" restantes et en faire une pioche, face cachée.
- 4** Prendre les 5 premières et les mélanger, faces cachées avec la carte "Les Cinq Familles se réunissent/fin de la partie". Placer ces 6 cartes sous la pioche. La carte indiquant la fin de la partie sera donc, au hasard, une des 6 dernières.
- 5** - Placer les 19 tuiles "ADRESSE" dans le sac noir.
- Révéler les 3 premières cartes "MISSION" de la pioche et en placer une, dans l'ordre, sur chaque emplacement "MISSION" du plateau de jeu prévu à cet effet (1, 2 et 3). Tirer au hasard du sac noir les tuiles adresses nécessaires sur les emplacements "ACCEPTER" et "ACCOMPLIR" des cartes "MISSION" révélées (voir "LES CARTES MISSIONS").
- 7** - Mélanger les 32 cartes "RESSOURCES" et les disposer en pioche, faces cachées, sur le bord du plateau.
- 8** - Placer deux jetons "VOITURE DE POLICE" (parmi les 4 disponibles) sur le Central Police de BROADWAY. Placer les deux autres jetons à côté du plateau de jeu.
- Chaque joueur tire 3 tuiles "ADRESSES" (2 tuiles à 5 joueurs) au hasard du sac noir et en choisit une secrètement. Les tuiles choisies sont révélées simultanément. C'est de ces adresses/quartiers que les affranchis commencent leur partie. Y poser leur effigie sur leur socle et replacer toutes les tuiles adresses tirées dans le sac.

La nuit ne fait que commencer, la partie aussi...



VUE D'ENSEMBLE



Jetons "VOITURE DE POLICE"



Tuiles "ADRESSE"

5

Chelsea
Little Italy
East Harlem

DEROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en une suite de tours qui se décomposent de la façon suivante, à jouer dans cet ordre :

1/ CORRUPTION :

Les joueurs misent pour le contrôle de la POLICE et la place de PREMIER JOUEUR pour ce tour.

2/ CARTES RESSOURCES :

Les joueurs piochent des cartes "RESSOURCES".

3/ PERSONNAGES :

Chaque joueur effectue les MOUVEMENTS puis les ACTIONS des personnages qu'il contrôle.

4/ FIN DU TOUR :

Retirer du jeu la carte "MISSION" située sur le dernier emplacement du plateau de jeu (le n°3), en placer une nouvelle sur le premier (n°1) en décalant les deux autres. Commencer un nouveau tour.

Quand la carte "MISSION : Les cinq familles se réunissent/fin de la partie" est révélée, les joueurs terminent le tour en cours et en jouent un de plus, le dernier.

Révéler alors la fortune de chacun pour déterminer le gagnant (voir FIN DE LA PARTIE).

LES CARTES "MISSION"

Les cartes "MISSION" constituent le principal moyen de gagner de l'argent donc de remporter la partie.

Il y en a toujours trois disponibles, placées sur les emplacements "1", "2" et "3" du plateau de jeu.

Dès qu'un joueur en accepte une, il en place IMMEDIATEMENT une nouvelle sur l'emplacement n°1 et, le cas échéant, décale les autres vers la droite.

De plus, à la fin de chaque tour, la dernière mission disponible (n°3) est retirée du jeu, une nouvelle apparaît sur l'emplacement n°1 et décale les deux autres vers la droite.

Ce chiffre (1 ou 2) indique le nombre de personnages nécessaires (hommes de main et/ou affranchi) pour ACCEPTER et ACCOMPLIR la mission.

Dès que la carte "MISSION" est révélée, tirer une tuile "ADRESSE" au hasard du sac et la poser, face visible sur cet emplacement de la carte. C'est l'adresse où la mission peut être acceptée par les personnages (hommes de main et/ou affranchis), la carte est alors prise. Voir "ACCEPTER UNE MISSION"

Little Italy

Le montant de 4000\$ à 12000\$ porté sur la carte est la récompense que le joueur encaissera immédiatement dès qu'il aura accompli la mission.



Ce symbole indique que la mission est "à risque". Elle expose celui/ceux qui l'ont acceptée à une interpellation policière. Voir "INTERPELLATION"

Dès que la carte MISSION est révélée, tirer une deuxième tuile « adresse » au hasard du sac et la poser, face visible sur cet emplacement de la carte. C'est l'adresse où la mission doit être accomplie par le/les personnages. Si un "?" est présent, l'adresse de "destination" n'est pas encore connue et ne sera tirée qu'au moment où un joueur l'aura acceptée. Voir « ACCOMPLIR UNE MISSION »

Les couleurs des tuiles "ADRESSES" vous aident à mieux les situer sur le plateau :

Blanches - Lower Manhattan

Grises - Midtown

Noires - Upper Manhattan

1/ CORRUPTION

Chaque joueur pose devant lui, face cachée, DEUX de ses billets.
Les joueurs peuvent utiliser leurs billets de valeur "0\$".
Les sommes engagées sont révélées simultanément.

**Le joueur qui révèle la plus grande somme pose la carte PREMIER JOUEUR devant lui.
Il jouera le tour en premier ET contrôlera les déplacements des voitures de Police à ce tour.**

Quel que soit le résultat, TOUS les billets de valeur engagés par TOUS les joueurs sont perdus et remplacés à la banque, seuls les billets "0\$" sont conservés par les joueurs.

En cas d'égalité de mise, la première place se joue alors au hasard : chaque joueur concerné lance un dé, la valeur la plus haute l'emporte (les égalités sont relancées).

2/ CARTES RESSOURCES

En commençant par le PREMIER JOUEUR puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur tire autant de CARTES RESSOURCES de la pioche que le nombre maximum de personnages qu'il contrôle dans la même famille (Coeur, Carreau, Trèfle ou Pique). Les Affranchis comptent dans toutes les familles.

Ex. Un joueur contrôlant son Affranchi, Looxy (Dame "Q" de Pique) et Angelo (Valet "J" de Coeur) tire 2 cartes car ses familles les plus grandes (Pique et Coeur) sont composées chacune de deux personnages (l'Affranchi comptant dans chacune). Si, par la suite, il engage Charlie (9 de Coeur), il tire dorénavant 3 cartes à cette phase car sa famille la plus grande (Coeur) est composée maintenant de trois personnages (Angelo, Charlie et son Affranchi).

A aucun moment, on ne peut posséder plus de **5** cartes en main.
Choisir et défausser les cartes supplémentaires.

Chaque CARTE RESSOURCE se joue de 2 façons, au choix de son propriétaire:

- Pour l'EVENEMENT porté sur la carte. Chaque carte indique à quel moment elle peut être jouée au cours du jeu et quel est son effet. Les effets des cartes sont résolus immédiatement, dans l'ordre de pose. On peut en jouer autant que l'on veut. Les cartes jouées sont défaussées.

OU

- Pour effectuer un DEPLACEMENT supplémentaire lors du mouvement de ses personnages.
La carte, quelle qu'elle soit, est alors défaussée et son effet n'est pas appliqué.

Quand la pioche est vide, mélanger la défausse pour constituer une nouvelle pioche et ajouter une nouvelle voiture de Police à Broadway (dans la limite des 4 disponibles).

Les forces de Police montent donc en puissance à mesure que les affranchis utilisent les ressources mafieuses de la ville.

Indique à quelle phase du jeu la carte peut être jouée :

BLEU : Durant votre tour

ROUGE : Durant le tour d'un de vos adversaires

NOIR : Durant une autre phase (commune à tous ou fusillade)

ACCOMPLIR MISSION

La mission que vous venez d'accomplir vous rapporte 3000\$ de plus.

Effet de la carte quand elle est utilisée pour son effet (et non pour un bonus de déplacement)

3/ PERSONNAGES

En commençant par le premier joueur puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur effectue à son tour les **MOUVEMENTS** et ensuite les **ACTIONS** des personnages qu'il contrôle.

On ne change de joueur que quand le précédent a terminé tous ses mouvements ET actions.

MOUVEMENTS

En suivant les connexions qui relient les quartiers du plateau, vous pouvez déplacer chaque personnage que vous contrôlez, dans l'ordre de votre choix, chacun de DEUX quartiers contigus maximum.

Quand un véhicule de Police est présent sur un quartier, TOUS les personnages doivent s'y arrêter pour être soumis à un contrôle et leur mouvement est immédiatement stoppé.

Ils pourront par contre en repartir librement au tour suivant.

S'ils ont une mission à risque en cours, il y a de plus tentative d'interpellation (voir NYPD LA POLICE).

Les personnages d'un même joueur situés à la même adresse sont TOUJOURS considérés comme étant ensemble, dans le même véhicule. Disposer les cartes de ces personnages côte à côte.

Vous pouvez grouper ou séparer vos personnages, en prendre ou en poser en passant, mais vous ne pouvez jamais déplacer 2 fois un même personnage dans un même tour et jamais de plus de 2 quartiers.

De plus, le PREMIER JOUEUR (et seulement lui), peut déplacer chaque véhicule de Police présent de 2 quartiers contigus maximum, n'importe quand durant ses MOUVEMENTS.

GRAND CENTRAL (METRO) - Mouvement particulier

Les personnages (pas la Police) présents au début de leur tour sur GRAND CENTRAL peuvent prendre le métro et se déplacer de 3 quartiers consécutifs maximum, vers le même quartier ou des quartiers différents.

Les personnages en métro ignorent les contrôles de Police sur tout leur trajet.

Ce mouvement remplace leur mouvement normal.

Restriction : un personnage/groupe ne peut prendre le métro à GRAND CENTRAL s'il a une MISSION "à risque" en cours.

FINANCIAL (HELIPORT) - Mouvement particulier

Les personnages (pas la Police) présents au début de leur tour sur FINANCIAL peuvent embarquer à bord d'un hélicoptère.

En payant 1000\$ par personnage, vous pouvez les poser sur n'importe quel quartier du plateau de jeu (le même ou différents).

Ce mouvement remplace leur mouvement normal.

Aucune restriction concernant les missions à risques.



UTILISATION DES CARTES RESSOURCES POUR DES BONUS DE MOUVEMENT

Vous pouvez prolonger un mouvement d'un quartier connecté supplémentaire en défaussant une de vos cartes "RESSOURCES". L'effet porté sur la carte ne s'applique pas quand elle est utilisée pour ce bonus de mouvement. Vous pouvez défausser plusieurs de vos cartes "RESSOURCES" pour bénéficier de plusieurs déplacements supplémentaires. Un mouvement "bonus" concerne TOUS vos personnages situés à la même adresse se rendant vers la même destination et ne nécessite qu'une carte ressource.

Un mouvement particulier ou un mouvement stoppé par la Police pour un contrôle peut également être prolongé de cette façon.

Une fois que TOUS les mouvements sont entièrement accomplis, le joueur actif peut ensuite effectuer les ACTIONS de ses personnages.

ACTIONS

Chaque personnage que vous contrôlez, votre Affranchi et chacun de vos hommes de main, peut effectuer individuellement UNE action, au choix parmi les 3 suivantes:

- A/ ACCEPTER une mission disponible
- ou B/ ACCOMPLIR une mission déjà acceptée
- ou C/ PROVOQUER d'autres personnages adverses

Votre Affranchi et seulement lui peut, de plus, effectuer une action supplémentaire:

- D/ Tenter de RECRUTER un homme de main

A/ ACCEPTER UNE MISSION DISPONIBLE

Un personnage/groupe de personnages (Affranchi et/ou hommes de main) se trouvant à l'adresse de « départ » (ACCEPTER) figurant sur une carte "MISSION" disponible peut l'accepter si son nombre est suffisant. Un personnage seul ne peut donc pas accepter une mission nécessitant 2 personnages.

Prendre alors la carte "MISSION" et l'accoler à la carte du personnage/groupe de personnages l'ayant acceptée.

Si la destination de la mission était encore inconnue (présence d'un "?" sur la carte), le joueur qui l'accepte tire immédiatement une tuile du sac. Il la consulte secrètement et la place, face cachée, sur l'emplacement "ACCOMPLIR" de la carte. Il sera donc le seul à la connaître jusqu'à son accomplissement.

Un personnage ne peut accepter qu'une mission à la fois et doit l'accomplir avant de pouvoir en accepter une autre. Dans le milieu on n'abandonne pas un job que l'on a accepté.

On ne peut accepter une mission qu'avec des personnages que l'on contrôle.

Vos hommes de mains peuvent accepter et accomplir des missions pour votre compte de façon autonome, avec ou sans la présence de votre Affranchi.

IMPORTANT : dès que vous acceptez une MISSION, tirez-en IMMEDIATEMENT une nouvelle. Placez-la sur l'emplacement "1" du plateau et, le cas échéant, décalez les autres vers la droite pour remplir le vide. Tirez du sac les tuiles adresses pour cette nouvelle MISSION.

B/ ACCOMPLIR UNE MISSION DEJA ACCEPTEE

Un personnage/groupe se trouvant en nombre suffisant à l'adresse "destination" (ACCOMPLIR) d'une MISSION qu'il a déjà acceptée peut l'accomplir.

Si l'adresse "destination" était secrète et connue seulement du joueur exécutant la mission, il doit la révéler et faire constater à tous qu'il est arrivé sur le bon quartier.

La carte est alors défaussée, les 2 tuiles adresses sont remises dans le sac noir et le joueur prend immédiatement de la banque la récompense que la mission lui rapporte, indiquée sur la carte.

Si, parce que son "associé" est éliminé, un personnage se retrouve seul avec une mission "2" en cours, le joueur qui le contrôle devra lui accoler un nouvel "associé" pour accomplir la mission.

Si un personnage seul est éliminé (ou placé en garde à vue) avec une mission en cours, elle est retirée du jeu et ses tuiles adresses remises dans le sac noir.

IMPORTANT : On ne peut ni ACCEPTER ni ACCOMPLIR une mission comportant le symbole "à risque" sur un quartier où se trouve la Police (voir NYPD LA POLICE).



C/ PROVOQUER DES PERSONNAGES ADVERSES

Vos personnages peuvent provoquer des personnages adverses qui se trouvent sur le même quartier. Si plusieurs joueurs adverses y contrôlent des personnages, vous devez choisir quel joueur vous provoquez. TOUS les personnages présents des deux camps impliqués participent à la provocation.

Chaque joueur impliqué (provocateur et provoqué) doit poser 2000\$ de sa fortune sur la table constituant le « pot » et prend 5 dés. On entre dans la phase d'intimidation...

Chacun lance d'abord 3 dés qui déterminent sa force de départ. La force d'un joueur est définie en combinant les valeurs des 3 dés et les valeurs de ses personnages présents.

Quel que soit le nombre de dés jetés et le nombre de personnages présents, on ne tient compte au maximum que de 5 valeurs (dés et/ou personnages présents) pour déterminer la force d'un camp.

L'ordre des « forces » est celui du poker (voir ORDRE DES FORCES, page 12).

Le joueur qui a la combinaison la plus faible décide alors s'il se couche.

S'il ne se couche pas, c'est au tour de son adversaire d'avoir le choix de cette option, en prévision d'un tirage futur qui pourrait lui devenir défavorable.

En cas d'égalité de force, c'est le joueur provoqué qui se détermine en premier.

Le joueur qui se couche paie immédiatement 2000\$ de plus dans le pot qui revient intégralement à son adversaire. C'est le prix à payer pour la prudence (ou la lâcheté) et la provocation est terminée.

Si personne ne se couche, chaque joueur rajoute 1000\$ dans le pot et lance un 4ème dé, modifiant la force de chacun. A ce moment de l'altercation, on a sorti l'artillerie et la menace se fait plus précise...

L'un ou l'autre des deux camps peut encore se coucher suivant la même règle (la main la plus faible se prononce en premier) et en payant 2000\$ supplémentaires au pot.

Si personne ne se couche, chacun rajoute encore 1000\$ dans le pot et lance le 5ème et dernier dé... C'est la fusillade!

Celui qui a, au final, la main la plus forte s'empare du pot et, de plus, élimine UN personnage adverse présent, au choix de la victime. Son effigie et sa carte sont retirées du jeu et, s'il avait une mission en cours, elle est également retirée du jeu et ses tuiles adresses reviennent dans le sac.

En cas d'égalité, chacun perd un personnage de son choix et le pot est partagé.

Si, pour payer le pot, se coucher ou continuer, un joueur doit donner plus de billets qu'il n'en dispose, il donne juste tout ce qu'il a. Méfiance donc d'un joueur qui n'a plus rien à perdre...

MORT D'UN AFFRANCHI

**Si, lors d'une fusillade, vous perdez votre Affranchi, vous êtes immédiatement éliminé de la partie!
Vos billets, cartes ressources et hommes de main sont défaussés.**

Pour rester en jeu, il est donc souvent plus prudent de perdre quelques billets quand votre Affranchi est seul face à une provocation dont vous sentez qu'elle peut tourner à votre désavantage.



D/ RECRUTER (action supplémentaire de votre Affranchi)

Les AFFRANCHIS, et seulement eux, peuvent de plus, à leur tour, tenter de recruter un homme de main (et un seul). Cette action supplémentaire, optionnelle, peut s'effectuer avant ou après leur action "normale" (A/ B/ C/ ou aucune).

RECRUTER SUR UN QUARTIER PERIPHERIQUE

Les hommes de main apparaissent dans les bars d'habités situés dans les 4 quartiers périphériques (BROOKLYN, UNION CITY, BRONX et QUEENS). Quand un Affranchi se rend sur l'un de ces quartiers, il peut tenter de recruter l'homme de main qui s'y trouve. Pour ce faire, le joueur annonce quelle somme il lui propose (minimum 1000\$, maximum 10000\$). Le joueur lance alors un dé par tranche de 1000\$ proposée:

- Si au moins l'un des dés jetés donne un résultat SUPERIEUR à la valeur de l'homme de main, ce dernier accepte la proposition et le joueur paye la somme annoncée à la banque. Il prend alors la carte de l'homme de main devant lui et pose l'effigie correspondante sur un socle à sa couleur sur le quartier où il l'a recruté. Il contrôle désormais ce personnage jusqu'à la fin de la partie (sauf décès, carte ressource spéciale ou si le joueur décide de s'en séparer, voir plus loin).

- Si aucun des dés jetés ne donne un résultat supérieur mais qu'au moins un dé donne un résultat EGAL à la valeur de l'homme de main, ce dernier hésite et le joueur peut l'engager s'il rajoute immédiatement 1000\$ à sa proposition. S'il ne veut ou ne peut pas rajouter 1000\$, il n'engage pas l'homme de main mais perd son action RECRUTER pour le tour (il garde néanmoins son argent).

Ex. : avec son Affranchi, un joueur tente d'engager Fat Max (Roi "K" de Trèfle) et lui propose 3000\$. Il lance donc 3 dés et obtient "9", "J" et "K". Fat Max hésite. Le joueur peut donc l'engager en rajoutant immédiatement 1000\$ (soit 4000\$ au total) ou refuser et garder son argent.

- Si tous les dés jetés donnent un résultat INFERIEUR à la valeur de l'homme de main, ce dernier refuse la proposition. Le joueur perd son action RECRUTER pour ce tour mais garde son argent.

RECRUTER A DISTANCE

Dès qu'un joueur contrôle un homme de main, il a accès à son répertoire téléphonique. Chaque homme de main dispose du numéro de téléphone des hommes de main qui l'encadrent, dans l'ordre des valeurs dans la même famille.

Ex. : tant que vous contrôlez Looxy (Dame "Q" de Pique), elle vous donne les numéros de The Lord (Roi "K" de Pique) et de Furyo (Valet "J" de Pique), les deux valeurs qui l'encadrent dans l'ordre des valeurs à Pique. Charlie ("9" de Coeur) ne donne que le numéro d'Eddy ("10" de Coeur) et Hard Jack (Roi "K" de Carreau) que celui de Diamond (Dame "Q" de Carreau).

Quand un homme de main dont vous avez le numéro apparaît sur le plateau, votre Affranchi peut, pour son action RECRUTER, tenter de l'engager à distance et n'a pas à se rendre là où est l'homme de main. Suivez exactement la même procédure. L'homme de main engagé à distance démarre son "service" sur le quartier où il se trouve au moment de son recrutement.

D'une façon ou d'une autre, dès qu'un joueur engage un homme de main, il tire IMMEDIATEMENT une nouvelle carte homme de main de la pioche et la place là où il vient de recruter.

Il y a donc TOUJOURS un homme de main disponible dans chacun des 4 quartiers périphériques.

Quand la pioche est vide, mélanger la défausse pour constituer une nouvelle pioche.

Si la défausse est également vide, il n'y a plus d'homme de main disponible à New York cette nuit.

A tout moment un Affranchi ne peut contrôler plus de 4 hommes de mains (la limite de ses socles de couleur disponibles). S'il veut engager un homme de main supplémentaire, il doit d'abord se séparer de l'un des deux en défaussant sa carte, son effigie et ainsi récupérer un socle.

Un joueur peut se séparer d'un homme de main à n'importe quel moment pendant son tour sauf si ce dernier est en cellule de garde à vue ou s'il a une mission en cours.

Certaines cartes "RESSOURCES" permettent également de recruter un homme de main dans les conditions décrites sur ces cartes. Ce recrutement spécial compte pour l'action RECRUTER à ce tour.





NYPD - LA POLICE

Les 4 véhicules de Police (jetons) arrivent au fur et à mesure de la partie sur le plateau de jeu au poste de BROADWAY. En placer 2 au début de la partie et un de plus à chaque fois que la pioche des cartes "RESSOURCES" est vide. Ils sont déplacés par le premier joueur durant ses mouvements. Les véhicules de Police ont un double rôle dans le jeu : le CONTRÔLE et l'INTERPELLATION.

CONTRÔLE

Seule la défausse d'une ou plusieurs cartes "RESSOURCES" permet de poursuivre un mouvement au delà d'un contrôle de Police. Les personnages peuvent, par contre, quitter librement un quartier où se trouve la Police s'ils y étaient au début de leur tour.

De plus, aucun personnage ne peut ACCEPTER ni ACCOMPLIR une mission "à risque" là où se trouve la Police. Toute autre action est possible.

INTERPELLATION

Dès que la Police se trouve sur le même quartier qu'un personnage/groupe ayant une mission en cours comportant le symbole «à risque», elle effectue IMMEDIATEMENT une tentative d'interpellation de ce personnage/groupe.

Cela peut être après les mouvements de la Police ou lors de l'arrivée volontaire de personnages sur un quartier où se trouve au moins un véhicule de Police.

S'il y a plusieurs personnages appartenant à plusieurs joueurs susceptibles d'être interpellés à l'adresse où arrive la Police, le joueur qui a déplacé la Police choisit quel joueur est interpellé.

Le joueur interpellé par la Police lance 3 dés et y ajoute la valeur de ses personnages présents pour déterminer sa force. Le joueur ayant déplacé la Police lance lui aussi 3 dés et chaque véhicule de Police présent ajoute sa valeur (un VALET « J ») pour déterminer sa force. Si un joueur s'est rendu volontairement là où se trouve la Police, c'est le premier joueur qui lance les dés pour la Police.

- Si le joueur interpellé a la main la plus forte, la Police n'a pas trouvé l'objet du "risque" lors du contrôle et la tentative d'interpellation est terminée et n'a pas de conséquence.

- Si le joueur a la main la plus faible (ou en cas d'égalité), la Police a trouvé l'objet du "risque" et interpelle TOUS les personnages du joueur présents qui sont placés immédiatement en garde à vue sur la cellule n°3 du plateau de jeu. La mission est alors abandonnée. La défausser et remettre ses tuiles "ADRESSES" dans le sac.

RESISTER A UNE INTERPELLATION

Seule la présence d'un Affranchi permet de résister, si le joueur le désire, à une mise en garde à vue et de défier la Police dans une fusillade. Des hommes de main seuls vont docilement en prison. Chaque camp lance alors son 4ème puis son 5ème dé. Si le joueur l'emporte, tous les véhicules de Police présents sont éliminés et seront replacés à BROADWAY par le premier joueur au début du prochain tour. Si la Police l'emporte (ou égalité), le joueur perd un de ses personnages présents de son choix, les autres sont placés en garde à vue sur la cellule n°3.

PERSONNAGES EN GARDE A VUE

Les personnages interpellés entrent sur la cellule n°3. A chacun de leurs tours suivants, à la phase de MOUVEMENT, les joueurs déplacent leurs personnages placés en garde à vue d'UNE cellule vers la sortie (n°2 puis n°1). Ils peuvent là aussi défausser leurs cartes "RESSOURCES" pour avoir des mouvements "bonus". Les personnages qui sortent de la cellule n°1 sont replacés à BROADWAY.

IMPORTANT : tant qu'il est en garde à vue, un personnage (même Affranchi) n'ajoute plus sa valeur pour déterminer le nombre de cartes à piocher lors de la phase CARTES RESSOURCES.

Pas d'autres limitations.

FIN DE LA PARTIE

Quand la carte MISSION "Les Cinq Familles se réunissent" est révélée, elle annonce la fin imminente de la partie.

Plus aucune nouvelle carte mission n'est alors révélée.

Terminer de jouer le tour en cours puis en effectuer un nouveau, le dernier.

A l'issue de ce dernier tour de jeu, chaque joueur révèle à tous le montant de sa fortune.

Le joueur qui a amassé la plus grande fortune est déclaré vainqueur et l'assemblée des Cinq Familles le désigne comme nouveau Roi de New York.

En cas d'égalité de fortune, c'est le joueur contrôlant le plus d'hommes de main qui l'emporte.

En cas de nouvelle égalité, la valeur des hommes de main est prise en compte :

Un joueur contrôlant un Roi, une Dame et un 10 l'emporte sur celui contrôlant un Roi, une Dame et un 9.

Si, au final, il y a toujours égalité, c'est le joueur le plus âgé qui est désigné vainqueur.



LA REGLE DU MILIEU

Suggestion d'interprétation des règles de New York Kings

A tout moment, tout échange d'informations, d'argent et de cartes ressources entre joueurs est possible tant que cela n'entre pas en conflit avec les présentes règles (nombre de cartes maximum en main, ordre des phases du jeu...).

Par exemple, un joueur pourra proposer d'acheter un mouvement favorable de la Police au premier joueur qui la déplace, une carte dont il aurait cruellement besoin à celui qui dit la détenir, un numéro de téléphone d'un homme de main qu'un autre joueur possède pour avoir la possibilité de l'engager lui-même à distance et tout autre arrangement entre Affranchis que vous imaginerez...



ORDRE DES "FORCES"

La force d'un joueur/Police est définie en combinant les valeurs des dés jetés et les valeurs de ses personnages présents (un "J" pour chaque véhicule de police présent).

Quel que soit le nombre de dés jetés et le nombre de personnages présents, on ne prend en compte au maximum que 5 valeurs (dés et/ou personnages) pour déterminer la force d'un camp.

L'ordre des « forces » est celui du poker, dans cet ordre croissant (de la combinaison la plus faible vers la plus forte) :

A

VALEUR LA PLUS HAUTE : la plus haute valeur présente dans la main, sans aucune autre combinaison.

L'ordre croissant des valeurs est toujours le même : 9, 10, J, Q, K, A.

10 10

PAIRE : deux valeurs de même hauteur.

La paire de valeur la plus haute l'emporte sur la plus faible.

9. 9. Q Q

DEUX PAIRES : la double paire comportant la paire la plus forte l'emporte.

K K K

BRELAN : trois valeurs de même hauteur.

Le brelan de valeur la plus haute l'emporte.

10 J Q K A

SUITE : 5 valeurs qui se suivent. La valeur la plus haute d'une suite l'emporte.

9. 9. 9. J J

FULL : un brelan et une paire. La valeur du brelan l'emporte (un full aux Rois par les Valets l'emporte sur un full aux Dames par les As).

A A A A

CARRE : quatre valeurs de même hauteur.

La valeur la plus haute l'emporte.

Si les deux joueurs ont la même combinaison à la même hauteur (ex. chacun a un brelan de « K »), on prend en compte la carte/dé de plus haute valeur non utilisé(e) dans la combinaison (dans la limite, toujours, de 5 valeurs maximum retenues). Les dés n'ayant pas de "Couleur" spécifique (coeur, carreau, trèfle ou pique), les combinaisons "Couleur" et "Suite Couleur / Quinte flush" au poker classique n'existent pas dans cette variante.

NEW YORK KINGS

La nuit des affranchis

Auteur

Arnaud Ladagnous

New York Kings n'aurait jamais vu le jour (et la nuit)
sans l'aide et le soutien de Cyril Couronné

Illustrations

Arthur Bozonnet (nomadscroll.com)

Infographie

Arnaud Ladagnous

Remerciements

Jennifer, Léa et Adèle pour tout
Cyril Couronné, Olivier Kéralav, Cédric Le Bellegard
et la Playad Team pour tout le reste

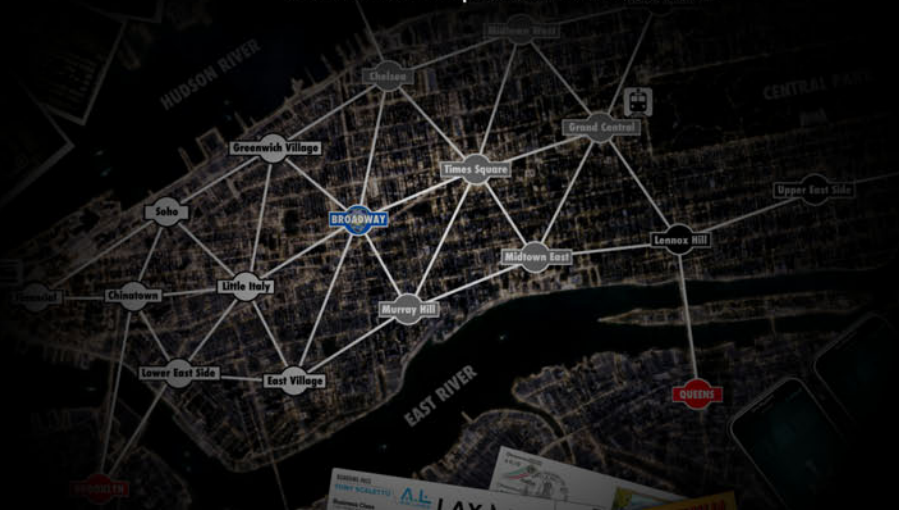
Remerciements particuliers

Gaëtan Beaujannot, Laurent Picard
et toute l'équipe de Forgenext,
le coin des créateurs de Tric Trac,
Roberto Fraga et les rencontres du Corsaire Ludique

Remerciements aux testeurs

Isa, Oliv, Jibe, Rilou, Gigi, Tof, Jérôme, Caro, Jeff, Haydn,
Leyton, Babeth, Nick, Elliott, Michel, Gwenaduh, Clém, Laurent,
Jean, Alex, Vito, Yves, Guillaume, Florian, Henri, Gaël
Terres de Jeux, Le Temple du Jeu
Nathalie et la ludothèque de la maison de quartier La Touche (Rennes)

Gratitude & respect to Don Scorsese





L'univers de New York Kings, la présentation des règles en vidéo,
un forum questions/réponses, des bonus et surprises
ainsi que toute l'actualité Playad Games
à retrouver sur :

playad-games.com

