

Capone

Auteur : Mark Caines

Editeur : Amigo

Traduction française : François Haffner

Présentation

L'Amérique pendant les années 1930. Don Marco, le CAPONE, vient de mourir. A peine la solennelle cérémonie d'enterrement finie et déjà la lutte pour la succession commence. Qui sera le nouveau CAPONE ?

En tant que chef d'une famille respectable, vous remplissez votre coffre par le biais d'activités illégales. Dans cette lutte pour le pouvoir avec les autres familles, vous devez avoir en tête la principale règle qui vous permettra de prendre la tête de l'organisation : l'argent doit être blanchi dans des affaires légales. Le gagnant de la partie sera le premier qui aura investi un million de dollars dans des affaires légales.

Contenu

- 1 Plateau de jeu
- 48 Membres de la famille dans 6 couleurs (grandes pièces en bois)
 - 1 Feuille d'étiquettes (avec 48 autocollants)
- 6 Photos de famille
- 48 Gardes du corps dans 6 couleurs (petits blocs en bois)
 - 1 Règle du jeu
- 56 Cartes (8 Cartes d'Action, 48 Cartes de visite)
 - 1 Liasse de Pièces de monnaie
- 6 Marqueurs Noirs d'investissement pour Affaires Légales

Le plateau de jeu

Le plateau représente une vue aérienne d'une grande ville américaine typique dans les années 1930 la nuit. Dans les nombreuses affaires qu'on peut y voir, l'argent se gagne soit légalement soit illégalement.

Chaque affaire légale, en blanc, n'est représentée qu'une fois sur le plateau. Avec les affaires légales vous pouvez, sans risque, gagner d'abord de petites sommes, puis des sommes de plus en plus importantes.

Les affaires illégales, signalées en vert, jaune, orange et rouge, sont un peu plus disponibles. Il en existe deux de chaque sorte sur le plateau. Les affaires illégales sont à plus haut risque, mais on y gagne beaucoup d'argent, et ce dès le début.

Les trois emplacements de couleur pourpres sont des lieux d'inactivité, ou de repos.

Toutes les couleurs et les symboles de ces affaires se retrouvent sur les cartes de jeu correspondantes, ce qui facilite la correspondance entre cartes et affaires.

La prison (en bas à droite) reçoit des séjours prolongés involontaires et le port (en bas à gauche) reçoit les membres des familles lorsqu'ils meurent.

Le parc, au milieu du plateau, sert comme emplacement pour les cartes défaussées, ainsi que pour les gardes du corps qui ont été retirés d'affaires illégales pendant une année du jeu.

Préparation

Avant la première partie, prenez les étiquettes et collez chacune des huit images de chaque famille sur les grandes pièces en bois de la couleur de cette même famille.

Placez le plateau au centre de la table. Chacun prend une photo de famille sur laquelle se trouve un nom. Puis, chaque joueur prend huit grands et huit petits pions en bois de la même couleur.

Un joueur est nommé responsable de la banque. Il distribue à chaque joueur 100 Riesen (égal à 100 000 \$). Le reste de l'argent forme la banque, que le banquier tient séparé de son propre argent.

Chaque joueur place un pion marqueur noir d'investissement, qu'il place sur le bord de la photo de famille pour marquer des investissements légaux. Chaque case montre l'investissement total du joueur dans des affaires légales, par incréments de 100 000 \$. Au début de la partie, ce marqueur est placé sur la case zéro.

Les pions des membres de la famille sont triés et placés sur la photo de famille, sur la case appropriée. Ainsi, on peut savoir à tout moment qui est disponible. Les pions des gardes du corps sont aussi placés sur la Photo de Famille, au dessus de la photo.

Tour de jeu

La partie dure un nombre indéterminé d'années. Chaque année dure quatre ou cinq tours (5 tours avec 3, 4 ou 5 joueurs ; 4 tours avec 6 joueurs). Chaque année, les joueurs peuvent amasser beaucoup d'argent grâce aux affaires illégales. En fait, ce que vous possédez dépend en grande partie de ce que vous prenez comme risque.

Lorsqu'il n'y a que trois joueurs, on enlève une carte de chaque affaire illégale.

Le banquier est donneur pour la première année. Au début d'une année, toutes les cartes sont battues ensemble et cinq cartes sont distribuées à chaque joueur (4 cartes lorsque six personnes jouent).

Les joueurs, en commençant par le joueur à gauche du donneur, et en suivant le sens horaire, regardent leurs cartes en secret et décident s'ils veulent changer des cartes. On peut changer n'importe quel nombre de cartes, de zéro à toutes. Pour changer, un joueur rend le nombre de cartes voulu au donneur et reçoit en échange le même nombre de nouvelles cartes. L'échange ne peut se faire qu'à ce moment du tour. Le reste des cartes est posé de côté. Elles ne seront pas nécessaires jusqu'à la fin de l'année en cours.

En commençant par le joueur à gauche du donneur et chacun à leur tour, les participants jouent leurs cartes dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour place une carte face visible sur la défausse et suit les instructions imprimées sur la carte. Il est également permis de défausser une carte sans en effectuer les instructions : le joueur place dans ce cas la carte inutilisée sur la pile de défausse.

Les Cartes

Il y a trois types de cartes : **affaires légales**, **affaires illégales** et **cartes d'action**.

Affaires légales (blanches)

Pour chacune des huit affaires légales, il n'y a qu'une carte. Cette carte n'est utile que si vous avez déjà investi dans des affaires légales et que votre marqueur d'investissement n'est plus sur la case zéro de la Photo de Famille. Si une personne reçoit cette carte et qu'elle n'a pas encore investi dans une affaire légale, elle devra défausser la carte inutile à un moment ou un autre pendant l'année de jeu. Les investissements ne se réalisant qu'en fin d'année, personne ne peut utiliser valablement cette carte pendant la première année de jeu.

En jouant cette carte, le joueur place un de ses gardes du corps sur la case d'affaire correspondante. Il reçoit immédiatement de la banque, selon ses investissements antérieurs, une somme d'argent correspondant à ses investissements. (Voir la table ci-dessous).

Investissement	Gain
100 000 \$	10 000 \$
200 000 \$	20 000 \$
300 000 \$ ou 400 000 \$	30 000 \$
500 000 \$ ou 600 000 \$	40 000 \$
700 000 \$ ou 800 000 \$	50 000 \$
900 000 \$	60 000 \$

Exemple

Sur la photo de famille, le marqueur d'investissement est sur la case 4. Alberto reçoit donc 30 000 \$.

Affaires illégales (vertes, jaunes, oranges et rouges)

Chacune des 10 affaires illégales du plateau est représentée 2 fois. Pour chacune de ces affaires il y a quatre cartes correspondantes (pour 4 à 6 joueurs). Lorsque seuls trois joueurs participent, il n'y a que trois cartes par affaire illégale. Grâce aux affaires illégales, vous pouvez gagner beaucoup d'argent. Vous devez placer des membres de la famille et/ou des gardes du corps sur la case d'affaire correspondant à la carte. Les pions placés doivent représenter ensemble un total au moins égal à la valeur indiquée sur la carte.

Chaque membre de la famille porte sa valeur sur son pion et chaque garde du corps a une valeur de 5 000 \$.

Règles de placement d'affaires illégales

Les règles suivantes doivent être respectées en posant des pions sur les affaires illégales :

- **Le Don** ne peut à aucun moment se trouver sur la même case qu'un autre membre de sa famille, mais il peut se trouver avec autant de gardes du corps que souhaité.
- **La Mamma** ne peut se trouver qu'avec au maximum un autre membre de la famille, mais bien sûr, pas le Don. Comme le Don, elle peut être accompagnée d'autant de gardes du corps que souhaité.

Si la case est vide ou occupée uniquement par des pions de votre camp, vous pouvez poser des gardes du corps ou des membres de la famille en jouant la carte correspondante. Le total de tous les pions après la pose doit égaler ou dépasser la valeur de la carte. Les règles concernant le Don et la Mamma restent en vigueur.

Si vous voulez investir prendre le contrôle d'une affaire illégale et que l'un des un des deux sites du plateau est déjà occupé, vous pouvez choisir d'occuper la case vide ou celle déjà occupée.

L'affaire est déjà occupée par un adversaire

Si vous voulez placer vos pions sur une affaire qui appartient à une autre famille, la valeur totale des pions que vous posez doit dépasser d'au moins 5 000 \$ le total des pions adverses. Les pions de l'autre famille sont alors enlevés de l'affaire. Les membres de la famille sont éliminés du jeu et placés dans le port. Chaque famille aura ainsi son propre cimetière marin dans le port. Les gardes du corps sont placés à côté du plateau de jeu et pourront être embauchés à nouveau à la fin de l'année.

Exemple :

Sur une case Casino, Alberto a posé son Secrétaire (30 000 \$) et quatre de ses gardes du corps (20 000 \$). Pour prendre la case, Carla doit poser des pions pour une valeur d'au moins 5 000 \$ de plus qu'Alberto. Elle pose son Bras droit (50 000 \$) et un garde du corps (5 000 \$) sur la case et enlève les pions d'Alberto.

Affaire illégale jouée comme dernière carte à la fin d'une année

Si un joueur pose une affaire illégale en tant que dernière carte, il doit poser le nombre exact de gardes du corps qui correspondent à la valeur de l'affaire. S'il ne peut pas le faire, il doit poser à la place le plus petit membre de famille possible. Ce membre de la famille doit avoir, bien sûr, une valeur suffisante. Le pion, au choix de son propriétaire, peut être posé sur une case vide ou sur une case en possession d'un joueur (Tant que le membre de famille vaut au moins 5 000 \$ de plus que le total des pièces sur l'affaire possédée). Si le joueur n'a que des pions de trop faible valeur, il doit renoncer à utiliser la carte.

Exemple :

La dernière carte est une affaire illégale à 30 000 \$. Luigi, qui n'a plus qu'un garde du corps (de valeur 5 000 \$), place son membre de famille de plus petite valeur possible sur la case de valeur 30 000 \$. Comme il a par malheur déjà utilisé sa secrétaire (à 30 000 \$), il place le membre de sa famille le moins cher après. C'est un homme de main à 40 000 \$.

Cartes d'Action (violette et grises)

Il y a huit cartes d'action. Ceux-ci peuvent être joués à votre tour au lieu d'une carte d'affaire. Les cartes « Repos » sont violettes et les autres cartes sont grises. Toutes les cartes sont uniques, sauf la carte « Élimination » qui est en double.

Carte Repos – Aus dem Verkehr (violette)

Il y a trois cartes différentes de ce type, qui ont cependant le même effet :

- **Penthouse – RDV avec Molly** – Party bei Molly
- **Barbier – RDV chez le coiffeur** – Termin beim Friseur
- **Restaurant – Invitation à dîner** – Einladung zum essen

Ces cartes vous permettent d'enlever le membre de la famille d'un autre joueur de votre choix, qui se trouve sur une affaire illégale, et de l'envoyer sur la case désignée par la carte. Ce membre de famille doit rester sur cette case jusqu'à la fin de l'année en cours. (Il ne gagne pas de revenu pendant cette année).

FBI

Permet d'envoyer un membre de la famille en prison. Le joueur choisit un membre de famille ennemi qu'il envoie en prison pour le reste de l'année en cours, plus deux autres années. En jouant cette carte, vous prenez un membre de famille d'un autre joueur, sur une affaire illégale ou dans un lieu de repos et vous le posez sur la case « Bloc 3 » de la prison. Un membre de famille retenu en prison peut acheter sa liberté à tout moment, en payant une caution égale à sa valeur. Il peut alors être occupé à nouveau dans une affaire.

Protection (Shutzgeld - Zahltag)

Les mauvaises langues appellent cette activité **racket**. C'est le jour de la paye ! Vous pouvez réclamer des frais de protection à un d'autre joueur qui a déjà investi dans des affaires légales. Le montant de cette extorsion dépend de l'investissement du joueur et montre dans la table ci-dessous :

Investissement	Gain
100 000 \$ ou 200 000 \$	10 000 \$
300 000 \$ ou 400 000 \$	20 000 \$
500 000 \$ ou 600 000 \$	30 000 \$
700 000 \$ ou 800 000 \$	40 000 \$
900 000 \$	50 000 \$

Exemple :

Federico place devant Bernardo, son rival qu'il veut racketter, la carte de protection. Bernardo a déjà investi dans des affaires légales et son marqueur est sur la case 5 de sa carte de Photo de Famille. Ils regardent sur la table ci-dessus et voient que Bernardo doit payer 30,000 \$ à Federico.

Les joueurs qui n'ont pas encore investi dans des affaires légales, ne peuvent être rackettés si la carte a été jouée contre eux. (N.d.T. : cela revient à ne pas utiliser la carte, donc à la défausser)

Reprise de l'Affaire (Geschäfts Übernahme – Ciao !)

Vous pouvez expulser une autre famille de n'importe quel affaire illégale que vous choisirez librement, et remplacer les pions enlevés par des pions de votre propre famille pour un total exactement égal. Les pions enlevés sont immédiatement rendus au joueur qui les contrôle. (ils sont simplement expulsés, pas tués)

Exemple :

Gianna veut reprendre une affaire illégale de banque que Robert possède. Il y a une secrétaire (30 000), un novice (20 000) et quatre hommes de main (20 000). Elle les remplace par sa Mamma (60 000) et deux hommes de main (10 000).

Une offre que vous ne pouvez pas refuser (Ein Angebot ... – Kopf Hoch)

C'est en fait une carte d'assassinat très puissante, présente à **deux exemplaires**.

Vous désignez une case d'activité illégale ou de repos. Tous les membres de la famille présents sur cette case se voient offrir un plongeon dans le port, où ils nagent éternellement. Les hommes de main sont placés dans le parc et pourront éventuellement être rachetés à la fin du tour.

Fin de l'année et comptes

Comptes

Quand la dernière carte a été jouée, l'année prend fin. En commençant par le premier joueur, le banquier détermine le revenu de chaque joueur pour l'année écoulée. Pour cela, il additionne les valeurs de tous les pions du joueur placés sur des activités illégales. Le joueur reçoit une somme exactement égale au total des pions qui étaient sur ces activités illégales

Exemple :

Carlotta a un comptable (30 000) sur un casino, accompagné de deux hommes de main (10 000). Sur une bijouterie, elle a 3 hommes de main (15 000), tandis que son novice (20 000) contrôle une boîte de nuit. Elle ne perçoit aucun revenu pour son Don qui est en prison, ni pour son bras droit qui se prélassait au Penthouse. Elle ne peut prétendre à aucun revenu pour son homme de main qui contrôle une activité légale. Une affaire légale ne rapporte qu'en cours de jeu. Carlotta reçoit donc de la banque un paiement total de 75 000 \$.

Dès que les paiements ont été effectués, chaque joueur reprend devant lui ses pions qui étaient dans des affaires légales ou illégales, ainsi que sur des cases de repos.

Les hommes de main qui ont été expédiés dans le parc pendant l'année, peuvent à ce moment être réembauchés pour 5 000 \$ chacun. S'ils ne sont pas réembauchés, ils sont définitivement éliminés du jeu.

Tous les pions qui sont en prison sont déplacés d'un bloc en avant : du bloc 3 au bloc 2, du 2 au 1, ou du bloc 1 vers la photo de famille du joueur.

Investissement dans les affaires légales

En commençant par le premier joueur, chacun peut investir dans des affaires légales. Pour chaque dépôt de 100 000 \$ que vous versez à la banque, vous déplacez votre marqueur d'investissement d'une case.

Si vous êtes en manque d'argent liquide, vous pouvez revendre vos investissements légaux pour une valeur de 50 000 \$ en faisant alors reculer d'une case votre marqueur d'investissement.

Une nouvelle année commence

Si aucun joueur n'a gagné, le joueur à gauche du premier joueur devient à son tour premier joueur. Il bat les cartes et distribue le nombre adéquat aux joueurs. La nouvelle année se déroule comme la première année.

Fin de la partie et victoire

Dès qu'un joueur a investi un million de dollars dans des affaires légales, c'est-à-dire qu'il a avancé son marqueur d'investissement sur la case 10, ce joueur a gagné.

Si plusieurs joueurs ont passé 1 million, c'est le joueur qui a le plus de liquide qui gagne. En cas de nouvelle égalité, c'est celui qui a la plus forte valeur de membres de la famille vivants.

Note du traducteur : si l'égalité persiste, les joueurs sont départagés par un concours de plongée en apnée dans le port, avec bloc de béton aux pieds.

Variantes

Les variantes portent sur la façon de rétribuer les affaires illégales en fin d'année.

Variante originale

C'est la variante proposée dans la règle originale

Lors des comptes de fin d'année, ce ne sont pas les valeurs des pions sur les affaires illégales qui déterminent le montant versé, mais la valeur de l'affaire. La couleur de chaque affaire détermine le montant rapporté :

- Vert 5 000 \$
- Jaune 10 000 \$
- Orange 20 000 \$
- Rouge 30 000 \$

Variante yaourt

Cette variante a été trouvée sur un bout de papier qui traînait dans la boîte et semble issue d'une erreur de traduction de la règle originale.

Les comptes sont effectués comme indiqué, mais le joueur ne peut prétendre au paiement que si le total de ses pions présents au moment des comptes est égal ou supérieur à la valeur de la case. On peut ainsi priver de revenu un adversaire en envoyant un des membres de sa famille se reposer.

Variante Jeuxsoc

Cette variante est issue d'un double constat : la variante originale allonge considérablement le jeu, tandis que la variante yaourt ne modifie guère l'attribution des revenus.

Je vous propose donc la variante suivante, qui a pour but à la fois de tenir compte de la valeur des affaires tout en incitant les joueurs à sortir leurs troupes :

Le revenu d'une affaire illégale est égal à la somme de la valeur de l'affaire (5 000 à 30 000) et du pion le plus important présent (5 000 à 100 000). Le revenu d'une case s'élève donc de 10 000 à 130 000 \$.