

# WILD GANGS

Eric Claverie • Romaric Galonnier



# ÉLÉMENTS DU JEU ET MISE EN PLACE

Rue Nord (12 emplacements possibles pour les gangsters)



**Carte bâtiment :**  
2 tuiles butin tirées au hasard ont été placées dessus.



**Carte gangster :**  
A gauche sa force de braquage.  
A droite sa puissance de feu.  
En bas la prime pour sa capture.

Ce bâtiment peut être attaqué par six gangsters. Trois places maximum sont autorisées de chaque côté.

Ce bâtiment central peut être attaqué par six gangsters maximum



**Carte événement :**  
(les versos sont verts)

Rue Sud

**BUT DU JEU** Être à la tête du gang le plus riche à la fin de la partie, en organisant des braquages et en remportant les primes pour la capture des gangsters adverses.

**PRÉPARATION** Constituer une ville de 6 bâtiments en plaçant les 2 plus grands au centre. Placer au hasard 6 cartes événements faces cachées entre les bâtiments. Ecarter les 3 cartes événements restantes sans les révéler. Placer les 4 tuiles bonus (+200\$) au milieu de la ville. Placer aléatoirement 2 tuiles butins sur chaque bâtiment. Chaque joueur reçoit un jeu de 9 cartes gangsters et un jeton à sa couleur. Les cartes gangsters de chaque joueur forment une pile face cachée devant eux, d'où ils piochent 3 cartes. Tirer au sort le 1<sup>er</sup> joueur. Pour s'en souvenir, celui-ci place le jeton de sa couleur sur la face crâne de cowboy. Les autres joueurs sur la face opposée.



## DEROULEMENT DU JEU : 3 ETAPES

Avant de commencer la partie : dans l'ordre du tour, chaque joueur regarde secrètement deux cartes événement de son choix (2 joueurs ne peuvent regarder les 2 mêmes cartes).

### 1\* PLACEMENT DES GANGSTERS POUR LES BRAQUAGES

A son tour, un joueur réalise 3 actions :

- 1 / Poser une carte gangster de sa main face visible (ou face cachée\*) devant l'un des bâtiments.
- 2 / Regarder secrètement une nouvelle carte événement OU regarder secrètement une carte adverse qui a été jouée face cachée.
- 3 / Piocher 1 carte de sa pile pour refaire sa main à 3 cartes.

Puis c'est au tour du joueur suivant. Les emplacements devant les bâtiments sont limités (voir illustration pages 2-3).

\* Suivant le nombre de joueurs autour de la table, chaque joueur peut poser un certain nombre de cartes faces cachées durant la partie :

4 joueurs = 1 carte • 3 joueurs = 2 cartes • 2 joueurs = 3 cartes.

### 2\* RÉVÉLATION DES ÉVÉNEMENTS & ATTRIBUTION DES BUTINS

Lorsque tous les joueurs n'ont plus que 2 cartes en main et qu'ils ont épuisé leur pile, le placement des gangsters se termine. Retourner les cartes

événements et les cartes gangsters faces visibles. Pour chaque bâtiment, on détermine quel joueur a la plus grande force de braquage. Les forces des gangsters d'un même gang s'additionnent (même s'ils n'attaquent pas tous du même côté du bâtiment). Le joueur le plus fort empoche le plus gros butin, le second le petit butin, les suivants n'ont rien. En cas d'égalité, le joueur le plus proche du 1<sup>er</sup> joueur (dans l'ordre du tour) l'emporte. Mais la loi du plus fort peut parfois être remise en question ! Des hold-up sans imprévus sont rares et des événements vont venir perturber vos plans ! (Voir les effets des événements en page suivante).

### 3\* RÈGLEMENTS DE COMPTES DANS CHAQUE RUE

Tous les braquages ont été résolus, les joueurs gardent leurs butins en lieu sûr devant eux. Mais dans chaque rue de la ville, les gangs vont revenir régler leurs comptes ! Additionner les revolvers pour chaque gang dans une rue. Le gang le plus armé de la rue capture toutes les cartes d'UN autre gang de son choix. En cas d'égalité, le joueur le plus proche du 1<sup>er</sup> joueur (dans l'ordre du tour) gagne. Les gangsters vainqueurs et ceux non-capturés dans cette rue sont défaussés. On résout ainsi les combats dans les 4 rues de la ville, une par une.



## EVENTEMENTS

La plupart des événements ont un effet sur les 2 bâtiments adjacents. Les événements qui portent un numéro sont assez vicieux et sont appliqués en premier. L'événement n°1 s'applique avant le n°2. Les autres événements sont résolus ensemble.



**(1) Le panneau maquillé :** Le shérif a modifié le panneau d'orientation. Inverser cette carte événement avec celle qui est en face (de l'autre côté de la ville).



**(2) La diligence :** Les convoyeurs de fonds sont encore ivres. Ils ont inversé les sacs de ces 2 bâtiments lors de la livraison.



**Le shérif :** Il protège le plus gros des 4 butins.

*Cas rare : Si les 2 plus gros butins sont égaux, aucun butin n'est alors protégé.*



**L'adjoint du shérif** Il protège le petit butin de chacun des 2 bâtiments.



**Les butins cachés :** Ajoutez une tuile bonus de +200\$ à chacun des 4 butins.

*Le shérif a peut-être été prévenu !*



**L'opération Séduction :** Les braqueuses utilisent leurs charmes. La force de braquage de chacune d'elles est augmentée de 1 sur les 2 bâtiments.



**Les 2 tournois de poker :** Une paire de gangsters (même force de braquage) devient + forte que des cartes adverses dépareillées ou uniques. *Exemple :*  $(3+3) > (6) > (4+3)$

Les deux événements ci-dessous s'appliquent en dernier, au moment des règlements de comptes.



**La mitrailleuse :** Lors du règlement de comptes, les chefs de gangs sortent l'artillerie lourde. La puissance de feu de chaque chef est augmentée de 2 dans toute cette rue.



**Le baril de poudre :** Pas de règlement de compte dans toute cette rue ! *Le baril annule la mitrailleuse si elle se trouve dans la même rue !*

Méfiance ! Il arrive très souvent que 2 événements adjacents au même bâtiment créent un retournement de situation ! Exemple : Les butins cachés peuvent modifier l'endroit où le shérif va intervenir. Moralité : Il y a deux types de gangsters, celui qui a deux informations, et celui qui n'en a qu'une...

## FIN DE PARTIE

Chaque joueur compte l'argent qu'il possède et ajoute les primes des gangsters adverses capturés. Le joueur le plus riche l'emporte. Si égalité : c'est une fois de plus l'ordre du tour qui désigne le vainqueur.

**PETITE RÈGLE SPÉCIALE A 2 JOUEURS** La petite rue où se trouve la banque est inaccessible pour les gangsters. Un informateur Indien raconte qu'un redoutable marshall y prépare un piège... (Dans l'exemple pages 2-3, c'est la petite rue à l'Est de la ville qui doit rester vide).

**MATÉRIEL** 6 cartes bâtiments, 36 cartes gangsters, 9 cartes événements, 4 jetons de poker à la couleur des joueurs, 16 tuiles butin, 2 aides de jeu.

**MERCI** pour leur aide à nos amis joueurs ainsi qu'aux nombreux testeurs de l'Ouest (ou d'ailleurs) rencontrés dans des associations de pousseurs de cubes en bois d'arbre ou lors de festivals.

