

The Boss

(aide de jeu par Kratos38, <http://sites.google.com/site/kratos38fr/home>)



But du jeu

Avoir le + d'argent en fin de partie (pion Score individuel sur sacs plateau).

Mise en place

- Chaque joueur prend ses 9 cubes Gangster :
 - 6 gros = Experts, jouables à chaque Manche,
 - 3 petits = Occasionnels, jouables 1 seule fois,
- + pion « Interdit de séjour » (disque) + pion Score (cylindre) à placer sur case 0 (sac avec \$) plateau.
- Prendre cartes Personnage et Ville selon tableau ci-dessous :

	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs
NEW YORK	✓	✓	✓
CHICAGO	✓	✓	✓
BOSTON	✓	✓	✓
DETROIT	✓	✓	✓
KANSAS CITY	Inutilisées à 2 joueurs	✓	✓
CINCINNATI		✓	✓
MEMPHIS		Inutilisées à 3 joueurs	✓
PHILADELPHIA	✓		
Nombre de cartes « personnage »	4	6	8
Nombre de cartes « ville »	13	20	27

Placer cartes Personnages comme suit (ordre croissant selon chiffre haut droite de gauche à droite) (carte « Chicago » toujours en 2^e position au début) :



A 2 ou 3j, possible de changer cartes Personnage utilisées :

- 2j : Chicago + (2,3,5) / (1,3,5) / (2,3,6) / (1,3,6) ou (1,2,4,7) / (1,4,5,7) / (2,4,5,7) / (1,4,6,7) / (2,4,6,7) / (4,5,6,7)
- 3j : Chicago + (2,3,4,5,6) / (1,3,4,5,6) / (1,2,3,4,6) / (1,2,3,5,7) / (2,3,5,6,7) / (1,3,5,6,7) / (1,2,3,6,7)
- Joueur le + âgé prend pion Repère (disque blanc)
- Mélanger les 5 cartes Police (badge police) => pile face cachée

Jeu

Partie en Manches = 5 tours de jeu (joueurs jouent toutes leurs cartes Ville), puis répartition gains et sanctions.

A fin 3^e tour de chaque Manche (i.e. joueurs ont encore 2 cartes en main), on retourne 1 carte Police.

3^e insigne retourné de même couleur = fin de partie à la fin de la Manche en cours

=> partie de 3 à 5 Manches.

Cartes Personnage

Indique en bas (sauf « Chicago ») contenus des différentes cartes Ville pour ce Personnage :

- Sac avec valeur = gain en \$
- Révolver = 1 Expert tué, retiré du jeu
- Hopital = 1 Expert blessé, placé pour 1 Manche sur case Hopital du plateau
- Prison = 1 Expert emprisonné, placé 2 Manches en prison (1 sur case 2, 1 sur case 1)
- Interdit de séjour (gangster barré) = aucun gangster (ni Expert ni Occasionnel) ne pourra venir dans cette ville jusqu'à fin de partie ; placer jeton « Interdit » (disque) sur carte Personnage.

Début Manche

Pour tous les tours de chaque Manche SAUF dernier tour de chaque Manche :

Premier Joueur (PJ) = joueur qui a pion Repère, puis sens horaire.

Pour dernier tour de chaque Manche (chaque joueur n'a plus qu'1 seule carte) :

joueurs jouent du 1^{er} au dernier dans ordre décroissant du nombre de gangsters (Experts + Occasionnels) qu'ils ont devant eux (pas joués) (celui qui en a le + = PJ). Si égalité, position dans tour de jeu fixée en tournant dans sens horaire à partir du joueur avec pion Repère.

- Placer 1 carte Ville correspondant à couleur Personnage face cachée sous chaque carte Personnage
- Mélanger cartes Ville ensemble
- PJ distribue les cartes à chaque joueur (total 5 cartes chacun).
- **A fin 3^e tour, retourner 1 carte Police**
Si 3 indices Police identiques, continuer tour(s) pour finir Manche en cours, puis fin de partie

Tour de jeu d'un joueur

- Facultatif : **placer 1 ou plusieurs gangsters dans 1 ville** (sur 1 carte Personnage)
ATTENTION : pour Chicago, avoir déjà posé au – 1 gangster dans 1 autre ville.
 - Expert et Occasionnel = même valeur
Occasionnels peuvent être posés seulement si au moins 1 Expert de leur couleur posé avec eux ou déjà présent dans ville.
Experts récupérés en fin de manche, PAS Occasionnels (retirés du jeu).
 - Pas d'égalité : si pose de gangsters dans une ville déjà occupée par adversaire, poser au – 1 gangster de +
 - Gangster posé = pas être repris ni déplacé
- Obligatoire : **poser 1 de ses cartes Ville face visible** dans 1 colonne créée sous carte Ville face cachée correspondante (les cartes déjà posées face visible dans cette colonne doivent rester visibles) (n'importe quelle ville, pas forcément celle où gangsters viennent d'être posés).

Fin Manche : Gains et Sanctions

- Toute ville SAUF Chicago : joueur **majoritaire gagne carte face cachée.**
- Chicago : jouer **majoritaire gagne ½ de la somme des dernières cartes posées face visible dans colonne(s) à gauche de Chicago** (arrondi inférieur, cartes Sanction ne valent rien).

- Gains (sac \$) = déplacer pion joueur sur plateau ; si fait le tour, continue
- Chaque joueur récupère ses Experts en jeu et retire du jeu Occasionnels en jeu
- Joueur avec pion Repère le passe au joueur suivant sens horaire
- Décaler carte Chicago d'1 rang vers droite (sauf si déjà tout à droite)

Fin de partie

A la fin de la Manche où 3^e Insigne Police identique tiré.

Gagnant = le + d'argent

Egalité = celui qui a le + de gangsters ; si encore égalité, refaire 1 Manche.