



LA COSA NOSTRA

Règles



Tutoriel vidéo sur www.lacosanostra-kartenspiel.de

Vous pouvez voir un tutoriel vidéo sur le site internet du jeu :
www.lacosanostra-kartenspiel.de ou scannez le QR code juste à droite.



Lors de vos parties, gardez le livret de règles à portée de main. Vous pourriez avoir besoin du **résumé des règles en dernière page** et du **détail des icônes en 4e de couverture**.

Matériel

30 cartes Gangster (Gangster cards)	1 carte Premier joueur (Start Player card)
34 cartes Business (Business cards)	140 billets de banque
90 cartes Job (Job cards)	25 jetons Deal (Deal markers)
35 cartes Influence (Influence cards)	2 plateaux de jeu
5 cartes Parrain (Boss cards)	4 dés
3 cartes Monopole (Monopoly cards)	1 livret de règles

Au sujet de la Cosa Nostra

Les bas-fonds de New York sont sous l'emprise de la « Cosa Nostra », les familles de la Mafia. Leur appétit est sans limite : drogue, prostitution, fraude, corruption, les tentacules de la Cosa Nostra touchent tous les domaines du crime. Mais en coulisses, ces grandes familles se livrent une guerre sans pitié pour le pouvoir.

Chaque joueur incarne le parrain d'une de ces familles et doit développer son business pour gagner le maximum d'argent grâce à ses activités criminelles. Son équipe de **Gangsters** accomplit pour lui des **Jobs** lucratifs et **attaque** les autres familles.

Vous pouvez gagner encore plus d'argent en collaborant avec vos « camarades » de jeu, mais attention, il ne peut y avoir qu'un seul vainqueur. Les conflits et les tensions entre les familles seront nombreux !

La Cosa Nostra n'est pas un jeu pour se faire des amis. Vous devez être malin et retors pour gagner. Vos adversaires vont constamment chercher à contrecarrer vos plans, il y a toujours un risque que tout parte de travers. Planifier sur le long terme est toujours une bonne chose, mais vous devrez aussi veiller à ce que tout se passe comme prévu à court terme, et rester suffisamment souple pour nouer des alliances. La diplomatie occupe une place importante dans ce jeu. Vous devez gérer les crises l'une après l'autre et savoir discerner les amis des traîtres à chaque instant. Lors d'une partie, vous devrez menacer vos adversaires, négocier avec d'anciens ennemis, nouer des alliances et rester sur le qui-vive pour éviter les trahisons.

Les cartes

Il existe différents types de cartes dans *La Cosa Nostra* :

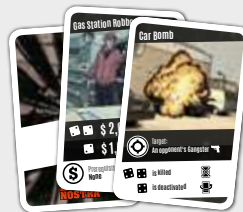
Les **cartes Job** et les **cartes Influence** DOIVENT être gardées secrètes tant qu'elles sont dans votre main. Vous n'avez pas le droit de donner ou d'échanger des cartes de votre main. Il est strictement interdit de montrer les cartes de votre main avant qu'elles ne soient jouées. Ces cartes sont jouées et défaussées, puis vous en piochez de nouvelles chaque tour.

Les **cartes Job** ne sont pas jouées directement de votre main, vous devez les assigner à vos Gangsters lors de la phase de programmation. Ces cartes vous permettent soit de gagner de l'argent (**\$ Cash Jobs**), soit d'attaquer les autres joueurs (**⊕ Attack Jobs**).

Les **cartes Influence** sont jouées directement depuis votre main et résolues immédiatement.



Cartes Parrain (Boss)



Cartes Job



Cartes Influence

Les **cartes Gangster** et les **cartes Business** sont placées face visible dans la zone de jeu du joueur et restent ainsi jusqu'à ce que leur propriétaire soit forcé de les défausser suite à l'action d'un autre joueur.

Les **cartes Gangster** sont utilisées pour effectuer des actions. Le nombre de pistolets sur une carte Gangster représente la force du Gangster. Les Gangsters peuvent être tués par certaines cartes Job.

Les **cartes Business** sont indispensables pour accomplir les **\$ Cash Job**. Elles augmentent également les revenus des joueurs. Plus vous faites de business, plus vous gagnez d'argent chaque tour. Il existe 2 types de cartes Business : les Établissements (**🏢 Companies**) et les Comptables (**💼 Businessmen**). Les Companies rapportent plus que les Businessmen mais coûtent bien plus cher à l'achat. Les Businessmen rapportent moins mais octroient des capacités spéciales.

En cours de partie, vous pouvez acheter de nouvelles cartes Gangster et Business.

Préparation d'une partie

Mise en place

- Placez les **plateaux de jeu** au milieu de la table, de sorte que tous les joueurs puissent les atteindre facilement.
- Séparez les **cartes Job** en piles selon la manche d'apparition (numéro au dos des cartes), mélangez chaque pile séparément, et placez-les face cachée sur le plateau correspondant.
- Triez les **billets** et placez-les à côté des plateaux de jeu.
- Placez les **3 cartes Monopole** face visible sur le 2e plateau.
- Donnez à chaque joueur ses **cartes Influence** de départ : 1 Informateur (Snitch), 1 Stratège (Schemer) et 1 Homme de main (Henchman). Mélangez le reste des cartes et placez-les face cachée sur le plateau.
- Gardez le **livret de règles** à portée de la main. Le résumé des icônes au dos pourrait vous être utile. Certains pouvoirs n'apparaissent qu'en cours de partie, les joueurs pourraient en avoir besoin.



Disposition du matériel au centre de la table :



Cartes Gangster



Cartes Business



Cartes Influence de départ

Démarrage

Chaque joueur choisit une couleur et prend le **Parrain** et les 6 **Gangsters** correspondants.

Les Gangsters de départ (« **Start-Gangsters** ») sont placés face visible devant les joueurs, les autres Gangsters sont empilés face cachée sous leur carte Parrain (sans ordre particulier).

Chaque joueur reçoit ses Business de départ :

Famille Blundetto (jaune) : 1 Usurier (Loan Shark), 1 Flic (Cop), 1 Déchetterie (Waste Company)

Famille DiMaggio (verte) : 1 Dealer (Drug Dealer), 1 Avocat (Lawyer), 1 Entreprise de BTP (Construction Firm)

Famille Calmuti (rouge) : 1 Proxénète (Pimp), 1 Politicien (Politician), 1 Garage

Famille LaServa (violette) : 1 Proxénète (Pimp), 1 Night Club

Famille Caruso (bleue) : 1 Avocat (Lawyer), 1 Casino

- Les cartes Business restantes sont mélangées et empilées face cachée sur le 2e plateau. Révélez les 4 premières cartes de cette pioche et placez-les sur le « Marché » (« The Market »). En début de partie, vous devez placer 4 cartes différentes et pas plus d'1 Company. Remettez les cartes en double dans la pioche et mélangez à nouveau.
- Chaque joueur crée sa zone de jeu (voir l'illustration plus bas).
- Chaque joueur reçoit 2.000\$ en cash.
- Le joueur qui a commis un crime le plus récemment est désigné premier joueur et reçoit le pion Premier joueur.

Note : pour votre première partie, nous vous conseillons de jouer les familles **jaune, verte et rouge**.



(Référez-vous aux dos des **cartes Parrain** !)

Déroulement du jeu

Une partie se déroule en 4 manches (rounds). Chaque round est découpé en quatre phases :

1. Piocher des cartes

Au début de chaque round, les joueurs piochent de nouvelles **cartes Job** et **Influence** (voir le tableau à droite). Il y a une pile de cartes Job spécifique pour chaque round.

Le nombre de cartes piochées est rappelé sur les plateaux de jeu.

2. Phase de programmation (Planning phase)

Les **Jobs** et les **Achats** sont **programmés** en plusieurs tours successifs (dans le sens des aiguilles d'une montre) : chaque joueur assigne un Job ou un Achat à l'un de ses Gangsters, jusqu'à ce que tous ses Gangsters soient occupés.

3. Phase d'actions

Les Jobs et les Achats programmés sont **effectués**. Dans l'ordre du tour, chaque joueur réalise un Job ou un Achat jusqu'à ce qu'ils soient tous effectués.

4. Jour de paie

Les joueurs reçoivent les **revenus** de leurs cartes Business et peuvent recruter un **nouveau Gangster**.

À chaque nouveau round, les cartes Job deviennent plus difficiles, mais rapportent plus et sont plus agressives. La partie s'arrête après le 4e round, le joueur le plus riche l'emporte.

Nombre de cartes à piocher				
Round	I	II	III	IV
Cartes Job	4	4	5	5
Cartes Influence	-	2	2	2

Mulligan :

si un joueur ne pioche que des **Attack Jobs**, il **peut** les défausser. S'il le fait, tous les joueurs doivent défausser les cartes Job qu'ils viennent de recevoir. Les cartes Job du round sont à nouveau mélangées et redistribuées.

Zone de jeu :

Les **cartes Business** forment la rangée supérieure. Vous pouvez en acheter d'autres en cours de jeu.



Les **cartes Gangster** forment la rangée inférieure. Vous pouvez en acheter d'autres en cours de jeu.



Carte Parrain (Boss)
(Sous laquelle sont empilés les Gangsters à recruter.)



Jetons Deal



Billets de banque

Laissez votre argent visible sur la table. Si un joueur vous demande combien vous avez, vous devez lui répondre honnêtement.

Les **cartes de votre main**
Les cartes Job et Influence qu'un joueur a en main doivent rester secrètes.



Phase de programmation

En commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur assigne un **Job** ou un **Achat** à l'**UN** de ses Gangsters.

Job :

Placez l'une de vos **cartes Job** face cachée sur l'un de vos Gangsters en laissant ses pistolets visibles. Le Gangster effectuera son **Job** lors de la *Phase d'actions*.

Achat :

Au lieu de lui attribuer un Job, un joueur peut ordonner à un Gangster d'**acheter une carte Business**. Il prend l'une des 4 cartes Business du **Market** et la place **face visible** sur son Gangster. Vous planifiez ainsi l'achat de ce business pour la *phase d'actions*, mais vous ne le possédez pas encore. **Vous ne payez pas maintenant.**

Le Market est complété immédiatement avec une nouvelle carte de la pioche Business.

Chacun son tour, les joueurs vont attribuer des tâches à chacun de leurs Gangsters, jusqu'à ce que tous les Gangsters de la table soient occupés. Vous ne pouvez pas passer tant que vos Gangsters n'ont pas tous un Job ou un Achat à effectuer. Les joueurs gardent leurs cartes Job inutilisées pour le prochain round. Lors de la *phase de programmation*, les joueurs sont autorisés à commencer les négociations entre eux (voir paragraphe « **\$** Cash Jobs »).



Job



Achat

Exemple de phase de programmation :

2 Jobs ont été attribués à 2 Gangsters, le 3e doit faire un Achat.



Job

Job

Achat

Phase d'actions

En commençant de nouveau par le premier joueur, chaque joueur **effectue** un Job ou un Achat. Il choisit **n'importe lequel** de ses Gangsters et résout sa tâche. Quand tous les Achats et les Jobs ont été résolus, la Phase d'actions prend fin.

Vous n'êtes pas obligé de résoudre une carte Job. Vous pouvez l'annuler, la carte est simplement défaussée. De même, vous pouvez annuler un Achat, volontairement ou parce que vous n'avez pas assez d'argent. La carte est défaussée et remplacée face cachée sous la pioche de cartes Business.

Vous n'avez pas le droit de passer. À votre tour, **vous devez effectuer** (ou annuler) un Job ou un Achat. Lorsqu'un joueur n'a plus de Job ni d'Achat, son tour est sauté.

Acheter une carte Business

Le joueur enlève la carte Business de son Gangster, paie à la banque le **prix d'achat (Purchase price)** indiqué sur la carte, puis la place face visible dans sa zone de jeu.

Important : vous effectuez vos actions dans l'ordre de votre choix ! Vous pouvez d'abord effectuer un Job pour gagner de l'argent, puis vous servir de cet argent pour payer l'achat d'une carte Business que vous avez programmé. Nous vous recommandons d'acheter un autre business lors du premier round.

Effectuer un Job

Le joueur actif révèle une de ses cartes Job, lance les dés (voir plus bas) et résout les effets de la carte. Une fois tous les effets appliqués, la carte est défaussée face visible sur la pile de cartes Job de cette manche (elle retourne dans la pile dont elle vient - cette pile ne sera plus utilisée).

Pour plonger tout le monde dans l'ambiance, le joueur devrait lire à voix haute le nom et le texte de la carte.

Lancer les dés

Le lancer de dés va déterminer la réussite ou l'échec du Job. Vous devez faire **autant ou plus que** la valeur des dés représentés sur la carte.

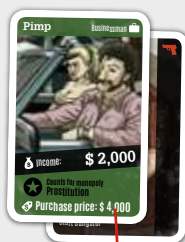
Lancez **autant de dés que le nombre de pistolets** présents sur le Gangster qui effectue le Job. Chaque dé qui égale ou dépasse le nombre indiqué est un **succès**. Vous devez obtenir au moins 1 succès pour réussir, mais certains Jobs offrent de meilleures récompenses si vous obtenez au moins 2 succès. Si tous les dés sont des échecs, le Job est défaussé sans autre effet.

Tour de jeu :

Planifier les tâches l'une après l'autre peut sembler long et inintéressant, mais au fur et à mesure que la partie avance, l'ordre du tour devient plus important. En surveillant attentivement les autres joueurs, vous pourrez ajuster vos plans.

Lors d'une **partie à 5 joueurs**, cette phase peut être longue, nous vous recommandons donc d'assigner des tâches à 2 Gangsters à chaque tour (à partir de la 2e manche).

Achat programmé



Prix d'achat
(2x le revenu de la carte)

Job programmé



Exemple (à droite) : le joueur Rouge a attribué à son Gangster de force 3 (3 pistolets) un Job « Theft » (Braquage). Le nombre figurant sur les dés de la carte est 4. Le joueur Rouge obtient 1, 4 et 5. Ses 2 succès lui permettent de voler 5.000\$ à un autre joueur. S'il avait obtenu 1, 2 et 5, il n'aurait volé que 3.000\$.

Attack Jobs

Les **Attack Jobs** sont des Attaques orientées contre les autres joueurs. Elles sont signalées par **l'icône Viseur**. Juste à côté de cette icône est indiquée la cible de l'Attaque. Elle peut être un autre joueur, un Businessman ou un Gangster. Les effets subis par la cible (Target) sont décrits en bas de la carte. Avant de révéler une Attaque, le joueur actif doit clairement en indiquer la cible. Vous pouvez alors essayer de négocier et de menacer vos adversaires – et vous avez bien entendu le droit de mentir ! À partir du moment où la carte est révélée, plus aucune négociation n'est possible.

Cash Jobs

Les **Cash Jobs** vous permettent de **gagner de l'argent**. Ils sont signalés par **l'icône dollar**. Les gains listés sur chaque carte dépendent du nombre de succès que vous obtenez aux dés. Le joueur actif reçoit ses gains de la banque **immédiatement** après avoir lancé les dés.

Les Cash Jobs présentent souvent des **prérequis** (Prerequisites), sous forme de **cartes Business**. Le joueur actif doit avoir accès à ces cartes Business, qu'il les **possède lui-même** ou qu'il utilise les business **d'un autre joueur**. Dans ce cas, on parle de « Deal ».

Exemple : la carte Job « Car Theft » (Vol de voiture) requiert un Garage. Si le joueur possède un Garage, il peut effectuer le Job. S'il ne possède pas de Garage, il peut négocier avec un autre joueur pour utiliser le sien pour ce Job.

Deals

Les autres joueurs voudront évidemment obtenir leur part du gâteau.

Négociez comme bon vous semble.

Les négociations doivent avoir lieu avant que la carte Job ne soit révélée, les autres joueurs ne connaissent donc pas le gain exact. Le joueur actif peut divulguer le montant ou mentir. Les négociations peuvent commencer dès la **Phase de Programmation**. Si un accord est trouvé, le joueur actif place un de ses jetons Deal sur la carte Business correspondante. Ce jeton indique que le business en question peut être utilisé **une fois** pour un Job.

Si un **Job** est effectué lors de la Phase d'actions, le joueur actif révèle la carte. Si tous les prérequis sont respectés, le joueur lance les dés. Si le lancer est réussi, le joueur reçoit immédiatement ses gains de la banque. Les jetons Deal utilisés sont rendus à leur propriétaire.

Lors des négociations, tout est ouvert. Vous pouvez proposer de l'argent ou de prêter un autre business en échange. Vous pouvez faire des promesses pour plus tard, mais vous n'êtes pas obligé de les tenir ! Les promesses n'engagent que ceux qui les croient.

Target : Cible de l'Attaque

Icône
« Attaque »

Seuil de succès
aux dés

Effets si vous
obtenez 2 succès

Effets si vous
obtenez 1 succès

Certaines cartes Job ne sont ni des Attaques ni des Cash Jobs, comme « Money Laundering » (Blanchiment d'argent sale).

Gain si vous
obtenez 2 succès

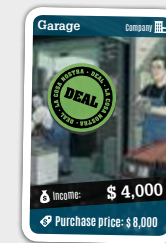
Gain si vous
obtenez 1 succès

Icône
« Cash Job »

Cartes Business
requis



Conclure un Deal :



Cependant : une fois qu'un jeton Deal est placé, vous ne pouvez pas revenir en arrière.

Il ne peut pas être retiré. Le moyen le plus sûr de louer ses business, c'est d'être payé à l'avance ! Des arrangements tel que « 50/50 si le Job réussit » ou « donne-moi accès à ce business et je ne t'attaque pas ce tour-ci » sont évidemment toujours possibles. Mais les promesses peuvent être rompues.

Exemple : lors de la Phase de programmation, le joueur Jaune veut attribuer le Job « Investment Fraud » (Fraude à l'investissement) à l'un de ses Gangsters. Il a besoin d'un Lawyer (Avocat) et d'un Loan Shark (Usurier), mais n'a qu'un Loan Shark dans son gang. Il annonce qu'il a besoin d'un Lawyer pour un Job. Le joueur Vert en a un, le joueur Jaune lui propose 3.000\$ pour l'utiliser. Ils se mettent d'accord sur 2.000\$ payés à l'avance. Le joueur Jaune paie le joueur Vert et place un de ses jetons Deal sur le Lawyer du joueur Vert. Lors de la Phase d'actions, le joueur Jaune effectue son Job, obtient 3 et 4 aux dés et reçoit 9.000\$ de la banque.

Conclure un deal peut se faire à n'importe quel moment. Vous pouvez négocier jusqu'au moment où vous retournez la carte Job. Il est généralement intéressant de négocier lors de la Phase de programmation, avant même d'attribuer le Job à un Gangster.

Les cartes Business ainsi louées peuvent servir **plusieurs fois dans le même tour.** Il n'y a pas de limite au nombre de jetons Deal sur un business. Chaque joueur possède 5 jetons Deal.

Un jeton placé sur une carte Business reste sur la carte jusqu'à utilisation. Il peut ainsi rester plusieurs rounds. Un Deal peut être annulé si la carte Business sur laquelle il se trouve est désactivée, défaussée ou volée par un autre joueur. Le propriétaire du jeton peut le reprendre à tout moment.

Une carte Business peut se retrouver « hors service » suite à une Attaque (exemple : Vandalism). Tout arrangement concernant ce business est annulé, le joueur qui souhaitait s'en servir va devoir négocier avec un autre joueur, si possible. **A nouveau : vous pouvez conclure des Deals à n'importe quel moment, jusqu'à ce que le Job soit révélé.**

Si le joueur ne peut remplir toutes les conditions, le Job échoue et la carte est **défaussée** sans effet.

Vous pouvez également placer un jeton Deal sur une carte Business **dont l'Achat est programmé mais non payé.** Bien sûr, la carte ne peut pas être utilisée tant qu'elle n'a pas été payée et activée.

Conseil de programmation : l'ordre dans lequel vos Gangsters effectuent leurs actions est important. Vous pouvez effectuer un (S) Cash Job qui vous rapporte de l'argent en tout début de round, puis utiliser cet argent pour payer un Achat programmé lors d'un tour suivant. Vous pouvez alors utiliser la carte Business que vous venez d'acheter pour effectuer un autre Cash Job, et ainsi de suite. Toutefois, les plans sur plusieurs tours, aussi malins et élaborés soient-ils, sont aussi les plus fragiles : vos adversaires peuvent plus facilement les saboter...

Cartes Influence

Les cartes Influence sont jouées **directement** depuis la main d'un joueur, pas besoin de les programmer. **Sur chaque carte** est indiqué **quand et comment** vous pouvez la jouer. Quand une carte Influence est jouée, son effet est résolu puis elle est défaussée dans la défausse de cartes Influence (voir les plateaux de jeu). Les joueurs piochent de nouvelles cartes Influence au début de chaque round.

Jouer une carte Influence n'est pas une action, alors qu'attribuer un Job à un Gangster lors de la Phase de programmation ou réaliser un Achat lors de la Phase d'actions en sont.



Plusieurs jetons Deal sur une même carte



Deal sur un Achat programmé



Lors de votre tour, vous pouvez jouer une ou plusieurs cartes Influence. Certaines d'entre elles peuvent être jouées lors de la Phase de Programmation en soutien de vos Gangsters ou pour gêner ceux de vos adversaires. La carte « Schemer » (Stratège) peut être jouée lors de la Phase d'actions juste avant le tour d'un autre joueur. La carte « Ambulance » ne peut être jouée qu'en réaction à une Attaque.

Pour plus d'informations sur les cartes Influence, consultez l'annexe, page 15.

Conseil pour les débutants :

les cartes Influence n'ont pas une grande utilité lors de la première manche. Si vous souhaitez démarrer doucement, ne les mettez en jeu qu'au round II ou III.

Jour de paie

Revenus (Income)

Chaque joueur perçoit les revenus de ses **cartes Business** et **Monopole** (voir plus bas). Annoncez clairement le montant de vos revenus et prenez l'argent de la banque.

Recrutement de Gangsters

Chaque joueur peut recruter **un** nouveau Gangster de son clan. Il le choisit parmi les cartes présentes sous son Parrain et le place dans sa zone de jeu après en avoir payé le **prix (Purchase price)**.

Limite de main

Chaque joueur n'a le droit de conserver que **3 cartes Job** et **3 cartes Influence** d'un round sur l'autre. Les cartes en surplus sont défaussées.

Ceci n'intervient qu'à partir du 2e round.

Nouveau premier joueur

Le joueur qui possède le pion Premier joueur la passe à son voisin de gauche, qui sera le premier joueur pour le round suivant.

Monopoles ★

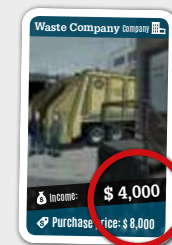
Il existe 3 cartes Monopole (Monopoly) correspondant chacune à une catégorie de **Businessmen** :

- Prostitution avec les Proxénètes (Pimps),
- Drugs avec les Dealers (Drug Dealers) et
- Credit avec les Usuriers (Loan Sharks).

Si, dans une catégorie donnée, un joueur a **au moins 2 Businessmen** et **plus de Businessmen que tous les autres joueurs réunis**, il reçoit la carte Monopole correspondante.

Si un joueur détient un monopole, il prend la carte et la place à côté de ses cartes Business. La carte Monopole augmente ses revenus de 5.000\$. Dès que les conditions d'un monopole ne sont plus réunies, le joueur doit retirer la carte de sa zone de jeu.

Exemple : le joueur Rouge a 2 Proxénètes (Pimps), le joueur Jaune en a 1 et il n'y a pas d'autre Proxénète en jeu. Le joueur Rouge prend la carte Monopole « Prostitution ». Lors du tour suivant, le joueur Bleu achète un Proxénète. Le joueur Rouge perd donc son monopole car à eux 2, Jaune et Bleu ont maintenant autant de Proxénètes que Rouge.



Revenu (Income)



Limite de main



Cartes Monopole

Fin de partie

La partie prend fin après la *Phase d'actions* du round IV. Au lieu d'un jour de paie normal, les joueurs reçoivent le **double des revenus** (income) de leurs cartes Business et Mono-pole.

Le joueur qui a le **plus de Gangsters actifs** reçoit 15.000\$ supplémentaires (pas de bonus en cas d'égalité).

Bonus de Puissance : chaque joueur qui a tué au moins un Gangster adverse reçoit un bonus. On additionne la force de tous les Gangsters tués par un joueur et il reçoit :

- 1 Gangster tué : force du Gangster x 2.000\$
- 2 Gangsters tués : force totale des Gangsters x 4.000\$
- 3 Gangsters tués ou plus : force totale des Gangsters x 6.000\$

Le joueur le plus riche remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur qui possède la plus grande valeur totale de cartes Business et de cartes Gangster l'emporte.

En cas de nouvelle égalité, le vainqueur sera désigné au bras de fer !

Termes et définitions

Deactivate (Désactiver) à partir du round I

Quand un Gangster ou un Business est désactivé, retournez la carte **face cachée** pour le reste du round. Un Gangster désactivé **ne peut pas effectuer d'action**. Si une tâche lui était attribuée, la carte est défaussée. **Les Business désactivés ne peuvent pas être utilisés pour les \$ Cash Jobs**, ne rapportent rien lors du **jour de paie** et ne comptent pas pour les **monopoles**. Les jetons Deal présents sur les Business désactivés sont rendus à leur(s) propriétaire(s). Les cartes désactivées sont **réactivées** au début du round suivant, avant la Phase de programmation.

Kill and Destroy (Tuer et Détruire) à partir du round II

Certaines cartes permettent de **détruire des Business** ou de **tuer des Gangsters** et/ou des **Businessmen**. Si l'attaquant réussit son lancer de dés, la carte ciblée est **défaussée**. Les cartes Business (Companies et Businessmen) sont défaussées face cachée sous la pile Business. Les Gangsters tués sont définitivement éliminés, l'attaquant récupère la carte pour calculer son bonus de Puissance en fin de partie.

La carte « **Assassination** » (Assassinat) entre en jeu lors du round III et montre des **dés avec des points d'interrogation**. Pour réaliser un succès, un dé doit égaler ou dépasser la force du Gangster ciblé. Il y a 2 dés sur la carte, il faut donc **2 succès** pour réussir un assassinat.

Pour tuer un **Gangster qui n'a pas encore effectué son Job ou son Achat programmé**, le seuil de succès est **augmenté de 1** ! Il faut donc égaler ou dépasser « force du Gangster + 1 » pour réaliser un succès au dé. Le Job ou l'Achat est également défaussé.

Exemple : le joueur Rouge a attribué à son Gangster de force 2 un assassinat dont la cible est un Gangster de force 4 du joueur Jaune. Rouge lance donc 2 dés et doit obtenir au moins 4 sur chacun de ses dés. Il obtient 3 et 5. Un seul dé est un succès, le Gangster de Jaune survit. (S'il y avait eu une carte Job sur ce Gangster, Rouge aurait eu besoin d'obtenir 5 sur ses 2 dés.)

Version courte :

si vous préférez des parties plus rapides, vous pouvez vous arrêter à la fin du round III



Money Laundering (Blanchiment d'argent sale) à partir du round II

Si vous réussissez un **Money Laundering**, vous pouvez blanchir votre argent sale : en fonction du nombre de succès que vous obtenez, vous pouvez placer jusqu'à 15.000\$ de votre argent **sous votre carte Parrain**. Cette somme ne pourra plus être utilisée ni volée. **En fin de partie**, le montant est **doublé** !

Response cards (cartes Riposte) à partir du round III

Les cartes Riposte « **Robbery** » (Vol) et « **Trap** » (Piège) entrent en jeu lors du round III. Elles doivent être attribuées, comme n'importe quel Job, à un Gangster lors de la *Phase de programmation*.

Lors de la *Phase d'actions*, le Vol ne sera pas réalisé lors du tour du joueur qui l'a programmé **mais lors du tour d'un adversaire** !

Dès qu'un joueur réussit un **\$ Cash Job**, vous pouvez révéler une carte **Robbery** programmée. Le joueur qui joue le Vol reçoit le gain du Job, ou la moitié selon son lancer de dés. Le Vol doit être joué **immédiatement** après qu'un Job soit réussi et **avant** que le joueur actif ne prenne ses **gains de la banque**.

Le **Piège** se joue de la même manière : si un joueur est victime d'une **Attaque** réussie, il peut révéler une carte **Trap** programmée. Selon le lancer de dés, l'Attaque peut être **contrée**, le Gangster qui lançait l'Attaque peut même être **tué**.

Les cartes Riposte ne peuvent être jouées qu'en dehors de votre tour. Lors de la Phase d'actions, si à son tour un joueur n'a plus que des cartes Riposte programmées, il doit en **défausser** une sans appliquer son effet.

Libre échange

Les joueurs sont totalement libres de conclure des arrangements de toute sorte, à volonté, tant que ces arrangements respectent les règles et les phases de jeu. Un arrangement peut être rompu à tout moment.

Les joueurs peuvent s'échanger ou s'acheter des cartes Gangster ou Business (si une carte Business change de propriétaire, les jetons Deal présents restent sur la carte !). Ils peuvent prêter ou donner de l'argent. **Par contre, un joueur ne doit jamais échanger ou montrer les cartes de sa main.**

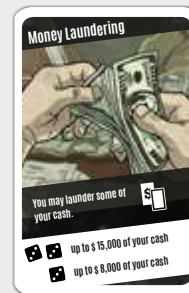
Cette liberté absolue dans les échanges de services ou de paroles est le cœur du jeu. Négociez, intimidez, flattez, faites chanter vos adversaires, nouez des alliances puis poignardez vos alliés. Vous devrez trouver le meilleur angle d'attaque pour rouler vos camarades de jeu !

Chantage

Cette liberté d'échange permet toute sorte de chantage. Mais rappelez-vous : Avant de révéler une **Attaque**, le joueur actif doit clairement identifier la cible de son Attaque (voir page 6).

Si un joueur souhaite en faire chanter un autre (« donne-moi 5.000\$ ou je tue ton Gangster ! »), il doit le faire avant, éventuellement, d'annoncer sa cible et de révéler sa carte **Attaque**. Dès que la carte est révélée, plus aucune discussion n'est possible et le joueur lance ses dés.

Cependant, vous pouvez bluffer et, par exemple, faire chanter un autre joueur alors que vous n'avez programmé aucune Attaque ce round-ci.



Annexe : Conseils

Ne parlez pas de ces conseils à vos camarades de jeu, à moins que vous ne soyez (trop ?) honnête.

Soyez ouvert à la négociation : La Cosa Nostra est un jeu de négociations. Vous pouvez évidemment jouer les durs et refuser tout arrangement avec les autres joueurs, mais vous ne gagnerez pas ainsi, et vous ne vous amusez pas autant qu'eux !

Si vous avez besoin de quoi que ce soit, demandez, vos camarades ont sûrement, eux aussi, besoin de vous...

N'hésitez pas à acheter un Gangster si vous en avez les moyens. Vous pourrez effectuer plus d'actions, c'est toujours appréciable.

Nous vous conseillons également d'acheter un Business dès le début de la partie. Plus vous avez de Business, plus vous pourrez effectuer de Jobs, conclure de Deals ... et augmenter vos revenus.

Vous devriez acheter un Business par round. Vous pouvez aussi tenter d'en acheter 2 mais cela peut vite devenir compliqué : si vous n'avez pas assez d'argent, vous risquez de programmer une action pour rien.

Sachez apprécier à leur juste valeur les informations et la diplomatie !

Sûr ! Les attaques sont parfois violentes. Mais non ! Quand c'est fait, c'est fait, vous ne pouvez pas revenir en arrière. On vous a dit que La Cosa Nostra n'était pas le meilleur jeu pour se faire des amis ? Mais vous pouvez faire autre chose : espionner vos adversaires ! Vous pouvez empêcher les attaques avec les cartes Influence, ou conclure un Deal pour éviter d'en être la cible. Menacez vos ennemis, vengez-vous. Vous avez peut-être une carte Trap (Piège) en main. Ou peut-être pas. Peu importe, tant que vos adversaires le pensent ...

Soyez prudent et limitez les risques ! Gardez à l'esprit que tout peut partir de travers à chaque instant. Un adversaire pourrait voler l'argent dont vous avez besoin pour acheter un Business. Ne tirez pas des plans sur la comète, même s'ils sont très tentants !

Réussir un Job avec une difficulté de 3 peut paraître facile, mais ça peut aussi mal se passer. Si le déroulement de votre plan est basé sur la réussite d'un Job, envoyez un Homme de Main (Henchman) avec un Pistolet mitrailleur (Machine Pistol) épauler votre Gangster !

N'abandonnez jamais ! Même si vous êtes plombé par une Attaque, accrochez-vous ! La Cosa Nostra a été conçu pour garder tous les joueurs sur la brèche, jusqu'à la fin de la partie. Même lorsque tout semble perdu, vous pouvez revenir au top et l'emporter au finish en profitant de l'inattention de vos adversaires.

Réagissez vite en cas de crise ! Contrairement à vos prévisions, vous n'avez pas assez d'argent pour payer un Achat ? Ravalez votre fierté ! Demandez l'aumône aux autres joueurs !

Faites-leur des offres qu'ils ne peuvent pas refuser ! Promettez de leur payer des intérêts monstrueux ! Laissez-leur placer leurs jetons Deal sur vos cartes pour un prix dérisoire. Ça fait mal sur le coup mais c'est sans doute plus efficace que de perdre bêtement des actions.

Exploitez les faiblesses de vos adversaires ! Prêtez de l'argent en échange d'une faveur, comme placer un jeton Deal sur un Business. Cela vous assure de meilleures opportunités pour le futur ET vous vous faites un ami. La diplomatie est vraiment une arme très puissante.

Conseil : Limite de temps

La durée d'une partie dépend du nombre de joueurs mais aussi beaucoup du temps pris par les négociations et les phases de programmation. Si vous souhaitez conserver une durée raisonnable, appliquez ces règles :

1. Le joueur qui vient de finir son tour prévient le joueur suivant que c'est à lui de jouer (souvent très efficace !).
2. Si la partie s'éternise, utilisez un sablier ou un chrono lors de la phase de programmation. Ne laissez aux joueurs qu'une minute maximum pour programmer chaque action.

Vous pouvez bien sûr préparer votre coup et même conclure des Deals en dehors de votre propre tour de jeu.

Même les attaques les plus faibles comme « Bashing a Businessman » (Tabasser un Businessman) ou « Vandalism » (Vandalisme) peuvent s'avérer dévastatrices, si on les utilise à bon escient. Ce sont des Jobs faciles, qui peuvent être effectués par vos Gangsters les moins forts. Cela peut vous permettre de casser un monopole adverse ou d'en établir un pour vous.

Désactiver une carte Business où sont placés des jetons Deal est une tactique très prisée. Non seulement vous plombez le propriétaire du Business mais aussi les propriétaires des jetons, qui ont peut-être besoin du Business pour leurs Jobs. Voici un exemple de coup bien vicieux : un joueur tabasse le « Lawyer » (Avocat) du joueur Bleu parce que le joueur Rouge a placé un jeton Deal sur ce « Lawyer ». Il peut maintenant proposer à Rouge de placer son jeton Deal sur son « Lawyer », en échange de quelques dollars bien sûr !

Annexe : Règles optionnelles

Espionnage :

Avec des joueurs expérimentés, nous recommandons de jouer les *Snitch* (Informateur) et *Spy* (Espion) à n'importe quel moment, même pendant le tour d'un autre joueur. Le jeu est plus dynamique et plus rapide ainsi.

Bonus Business :

Les joueurs expérimentés peuvent tester ce petit bonus qui pousse à une utilisation plus ciblée et plus attentive des Attaques : à la fin de chaque round, le joueur qui perçoit le plus de revenus gagne 5.000\$ supplémentaires ! En cas d'égalité, personne ne reçoit le bonus.

Rappel :

Les jetons Deal peuvent rester en place plusieurs rounds et les Jobs sont de plus en plus lucratifs. Il peut donc être judicieux de placer des jetons Deal sur les Business des autres joueurs, même sans en avoir besoin dans l'immédiat, pour s'assurer plus de possibilités lors des rounds suivants.

Annexe : Explication des cartes

Voici le détail des cartes Job, Influence et des Businessmen qui présentent une capacité spéciale. Les **\$** Cash Jobs ne sont pas détaillés, les montants et la difficulté peuvent varier, mais ils sont tous joués de la même manière.

Cartes Job



Bash a Businessman (Tabasser un Businessman)

Désactivez un Businessman d'un autre joueur.
Désactiver : voir Deactivate page 9
Oui, c'est un Job facile, succès avec un 2.
N'importe quel Gangster doit pouvoir tabasser un Businessman.
Quantité: 2/1/0/0



Property Damage (Dégradations volontaires)

Un autre joueur doit payer 6.000\$ / 3.000\$ à la banque.
À la banque, pas à vous !
S'il n'a pas la totalité de la somme, il donne tout ce qu'il a.
Quantité: 2/0/0/0



Theft (Braquage)

Un autre joueur doit vous donner de l'argent (les montants varient selon la carte).
S'il n'a pas la totalité de la somme, il vous donne tout ce qu'il a.
Quantité: 2/2/1/2



Vandalism (Vandalisme)

Désactivez un Business d'un autre joueur.
Désactiver : voir Deactivate page 9
Quantité: 1/1/0/0



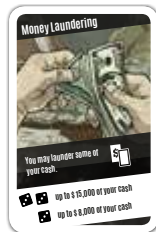
Exceptional Offer (Une offre qu'on ne peut pas refuser)

Vous pouvez immédiatement acheter une carte Business du Market. Vous payez la moitié du prix / 1.000\$ de moins.
Vous pouvez lancer les dés d'abord puis choisir la carte que vous voulez acheter en fonction du résultat.
Quantité: 0/1/1/0



Connections (Relations)

Cherchez la carte de votre choix parmi la pile Business du round et le Market, et achetez-la pour 2.000\$ de moins / le prix normal.
Vous pouvez lancer les dés d'abord puis choisir la carte que vous voulez acheter en fonction du résultat.
Quantité: 0/1/1/0



Money Laundering (Blanchiment d'argent sale)

Vous pouvez blanchir jusqu'à 15.000\$ / 8.000\$.
Voir Money Laundering page 9
Quantité: 0/2/2/0



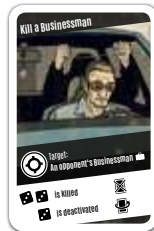
Birthday Party (Fête d'anniversaire)

C'est votre anniversaire ! Chaque joueur doit vous offrir en cadeau 3.000\$ / 1.000\$.
Si un joueur n'a pas la totalité de la somme, il donne tout ce qu'il a. Pensez à remercier chaleureusement vos camarades.
Quantité: 0/1/0/0



Arson (Incendie criminel)

Désactivez / détruisez un Business d'un autre joueur.
Désactiver / détruire : voir Deactivate / Destroy page 9
Quantité: 0/0/1/1



Kill a Businessman (Tuer un Businessman)

Tuez / désactivez un Businessman d'un autre joueur.
Tuer / désactiver : voir Kill / Deactivate page 9
Quantité: 0/1/2/1



Assassination (Assassinat)

Tuez un Gangster d'un autre joueur.
Pour obtenir un succès, un dé doit égaliser ou dépasser la force du Gangster ciblé (+1 s'il n'a pas encore accompli son action du round). **Voir page 9 pour plus de détail.**
Nécessite 2 succès pour réussir, aucun effet avec 1 seul succès !
Quantité: 0/0/3/2



Robbery (Vol)

Response card ! (Carte Riposte)
Révélez ce Job juste après qu'un autre joueur a réussi un **\$** Cash Job, après son lancer de dés mais avant qu'il ne prenne l'argent. Vous prenez tout / la moitié du gain (arrondi à l'inférieur).
Voir page 10 pour plus de détail.

Robbery est un **\$** Attack Job, pas un **\$** Cash Job, vous ne pouvez donc pas jouer Robbery en riposte à une carte Robbery d'un autre joueur. (Vous pouvez cependant décider en début de partie qu'un voleur peut être volé !)
Quantité: 0/0/2/1



Horse Racing (Courses de chevaux)

Quitte ou double ! Misez jusqu'à 20.000\$ sur cette carte. En cas de succès, l'argent est doublé, sinon vous perdez votre mise.
Vous devez évidemment annoncer combien vous misez avant de lancer les dés !
Question stupide. Bonne chance !
Quantité: 0/0/0/1



Car Bomb (Voiture piégée)

Tuez / désactivez un Gangster d'un autre joueur.
Tuer / désactiver : voir Kill / Deactivate page 9
Quantité: 0/0/1/1



Persuasion (Débaucher)

Volez un Businessman d'un autre joueur. Il rejoint votre famille.
Nécessite 2 succès pour réussir, aucun effet avec 1 seul succès ! Les jetons Deal présents sur le Businessman sont rendus à leur(s) propriétaire(s).
Quantité: 0/2/2/2



Trap (Piège)

Response card ! (Carte Riposte)
Révélez ce Job quand un autre joueur joue un **\$** Attack Job contre vous : l'Attaque est repoussée et le Gangster attaquant peut être tué.

Voir page 10 pour plus de détail.
Oui ! Vous pouvez contrer Robbery avec Trap. Mais comme Trap n'est PAS un **\$** Attack Job, vous ne pouvez pas jouer Trap en riposte à une carte Trap d'un autre joueur.
Quantité: 0/0/1/2



Drive-by Shooting (Fusillade en voiture)

Tuez un Gangster d'un autre joueur. En cas d'échec, le Gangster ciblé riposte !
Si vous n'obtenez aucun succès sur vos dés, le joueur dont vous avez attaqué un Gangster peut attaquer à son tour le Gangster avec lequel vous avez lancé l'Attaque.
Quantité: 0/0/0/2

La « Quantité » représente le nombre de cartes présentes dans la pile de chaque round
round I / round II / round III / round IV

Cartes Influence



Snitch (Informateur)

Jouez cette carte quand vous voulez : vous pouvez regarder une carte Job programmée chez un autre joueur.
 OU : à votre tour : vous pouvez défausser les 4 cartes du Market et les remplacer par de nouvelles cartes de la pioche.

Tant que vous avez la carte en main, vous ne devez ni la montrer ni en parler. Par contre, une fois que vous l'avez jouée, vous pouvez parler de ce que vous avez vu (et mentir).

Les cartes Business défaussées sont toujours placées face cachée sous la pile Business du round.

Quantité: 8



Spy (Espion)

Jouez cette carte quand vous voulez : vous pouvez regarder 2 cartes Job programmées chez les autres joueurs.
 Voir Snitch (Informateur)
 Vous pouvez viser 2 joueurs différents.
 Quantité: 4

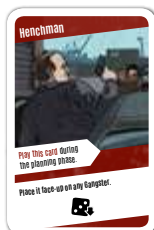


Emergency doc (Médecin d'urgence)

Jouez cette carte quand un Gangster ou un Businessman est tué : il est seulement désactivé.

Jouez cette carte quand un Gangster ou un Businessman est désactivé : il n'est plus désactivé.

Quantité: 2



Henchman (Homme de main)

Jouez cette carte lors de la Phase de programmation (Planning phase). Placez-la face visible sur un Gangster.



L'Homme de main aide ce Gangster à effectuer son Job. Le résultat nécessaire pour qu'un dé soit un succès est abaissé de 1. Cette carte est défaussée avec le Job. Pas plus d'un Homme de main par Gangster !

Quantité: 5



Saboteur (Saboteur)

Jouez cette carte lors de la Phase de programmation (Planning phase). Placez-la face visible sur un Gangster adverse.



Le Saboteur rend le Job de ce Gangster plus difficile. Le résultat nécessaire pour qu'un dé soit un succès est augmenté de 1. Cette carte est défaussée avec le Job. Pas plus d'un Saboteur par Gangster !

Quantité: 2



Machine Pistol (Pistolet mitrailleur)

Jouez cette carte lors de la Phase de programmation (Planning phase). Placez-la face visible sur un Gangster.



Le Pistolet mitrailleur augmente la force de ce Gangster de 1. Il a donc un dé de plus pour effectuer un Job, mais il est aussi plus fort s'il est visé par une Attaque. Cette carte est défaussée à la fin du round. Pas plus d'un Pistolet Mitrailleur par Gangster !

Quantité: 4



Distraction (Distraction)

Jouez cette carte lors de la Phase de programmation (Planning phase). Placez-la face visible sur un Gangster adverse.



La Distraction diminue la force de ce Gangster de 1. Il a donc un dé de moins pour effectuer un Job, mais il est aussi plus faible s'il est visé par une Attaque. Cette carte est défaussée à la fin du round. La force d'un Gangster ne peut pas descendre en dessous de 1. Pas plus d'une Distraction par Gangster !

Quantité: 3



Schemer (Stratège)

Jouez cette carte lors de la Phase d'actions (Action phase), juste avant le tour d'un autre joueur : vous pouvez jouer un tour bonus. Après cela, le jeu reprend normalement.
 OU : au début de votre tour : vous sautez votre tour.

La première option vous offre un tour de jeu en dehors de l'ordre du tour habituel. Vous pouvez effectuer l'un de vos Jobs ou faire un Achat alors que ce n'est normalement pas votre tour. Le jeu reprend ensuite avec le joueur que vous avez interrompu.

Vous devez annoncer votre Stratège clairement avant qu'un autre joueur ne commence son tour. S'il révèle une carte Job, il est trop tard.

Si plusieurs joueurs veulent jouer un Stratège en même moment, ils jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le premier joueur. Chaque joueur ne peut jouer qu'un seul Stratège par tour.

La deuxième option consiste à passer son tour. Cela peut s'avérer très utile s'il ne vous reste que des cartes Risposte (que vous seriez obligé de défausser) ou si vous pensez que vos adversaires en ont.

Quantité: 5



Capacités spéciales des Businessmen

Lawyer (Avocat)

Une fois par round, vous pouvez regarder 2 cartes Job programmées chez les autres joueurs.
 Vous pouvez viser 2 joueurs différents.
 Quantité: 3



Politician (Politicien)

Lors de la pioche des cartes en début de round (Card drawing phase), vous piochez une carte Influence supplémentaire.

Quantité: 3



Cop (Flic)

SEULEMENT POUR LES CASH JOBS : une fois par round, vous pouvez relancer un dé.

Attention : SEULEMENT POUR LES CASH JOBS !

Ce pouvoir NE S'APPLIQUE PAS aux Attack Jobs !

Quantité: 3

Les capacités spéciales des Businessmen ne sont pas affectées par les jetons Deal. Elles NE SONT PAS transférables.

Elles sont cumulatives. Par exemple, si vous avez 2 Politiciens, vous piochez 2 cartes Influence supplémentaires en début de round.

Pour plus de visibilité, nous vous conseillons de pivoter la carte d'un Businessman quand vous utilisez son pouvoir, pour vous souvenir et montrer aux autres joueurs que vous vous en êtes déjà servi lors de ce round.

Crédits

Auteur et Illustrateur : Johannes Sich

Design Graphique : Daniel Goll

Traduction française : Bruno Larochette, Thomas Million et Maël Brustlein

Quined Games: Arno Quispel, Paul Mulders, Rafael Theunis

L'auteur voudrait remercier pour leur aide et leurs conseils :

Peter Sich, David Sich, Felix Weiler, Tobias Jochinke, Beatrix Sich, Markus Sich, Maria Gerber, Janina Lamers, Sebastian Sonntag, Eva Ehrmann, Daniel Danzer, Matthias Stark, Karsten Höser, Swen Harder, Stephan Zimmermann, Tim Overkamp, Nicholas McHardy, Jonas Hartmann, Andi Spilles, Christopher Frank, Ralf Sandfuchs, Peer Lagerpusch, Katrin Gerber, Edwin Tomasianpour, Christel Schillings, Max Fiedler, Ulf Rungenhagen, André Cohen, Marcel Beining, Simon Schnug, Michael Wahlers, Tim Bishop, Monika Stangor.

Un grand merci également à tous les testeurs :

Christoph Post, David Schaffeld, Till Koenig, Niklas Herriger, Dominik Hochkirchen, German Martin de Diego, Julia Gerber, Christine Gerber, Lukas Thiel, Jan Schlepper, Andre Geist, Lars Frauenrath, Carlos Rahlwes, Madita Suer, Sebastian Marquardt, Alexa Kupfer, Martina Jürgens, Dirk Roos, Henrik Schunk, Kevin Herrmann, Michael Schramm, Bastian Nonnenberg, Isa Kongehl, Nawid Salimi, Daniele Pagliara, Sebastian Vogelsang, Aki Dimitriou, Karsten Fischer, Basti Stahl, Familie Schimanke, Markus Müntzel, Gloria Clausen, Oliver Eckhardt, Rumi & Seb, Martin Hannaford, Robin Frank, Georg Ehrmann, Jan Kopietz, Oliver Petrich, Grischa Brand, Marina Stenert, Linda Kühirt, Andreas Brauer, Michael Drees, Karsten Luicke, Jörg Hübner, Alice, Dorit, Roman, Phillip et bien d'autres encore.

Visitez notre site web du jeu : www.lacosanostra-kartenspiel.de

Vous y trouverez plus de détail sur le jeu et les règles, des FAQ, des tutoriels vidéo, des ébauches et des illustrations.

Cette édition de La Cosa Nostra a été rendue possible grâce à un financement participatif sur **Kickstarter**. Vous trouverez plus de détail sur ce projet et son histoire sur la page de la campagne : <https://www.kickstarter.com/projects/1661420780/la-cosa-nostra>

Nous voudrions remercier chacun des 644 backers qui ont permis la réalisation de cette magnifique édition du jeu. Merci beaucoup ! Maintenant foncez et jouez les caïds ! ;)

Facebook: www.facebook.com/lacosanostracardgame

Si vous souhaitez nous transmettre des questions ou des retours, écrivez-nous :

info@quined.nl

Ou visitez notre page web : quined.nl



Quined Games bv
P.O. box 1121
3260 AC Oud-Beijerland
Nederland

**HARD
BOILED**
G A M E S

© Copyright 2014
Hard Boiled Games
Johannes Sich
Sanderstr.6
12047 Berlin

Résumé des règles

Déroulement d'un round :

1. Piocher des cartes (Card drawing phase)

Piochez des cartes Job et Influence (en fonction du round, voir les plateaux de jeu).

2. Phase de programmation (Planning phase – voir page 4)

Dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le premier joueur, attribuez à un Gangster :

- **L'Achat** d'une carte Business.
Prenez une carte Company ou Businessman du Market et placez-la face visible sur votre Gangster puis complétez le Market.

- une carte **Job**.
Placez une carte Job de votre main face cachée sur le Gangster.

Quand tous les Gangsters sont occupés, la phase de programmation s'achève. Les joueurs conservent en main leurs cartes Job restantes.

3. Phase d'actions (Action phase – voir page 5)

Dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le premier joueur, un Gangster effectue l'action qui lui a été attribuée (**Achat** ou **Job**).

- **Achat** : le joueur paie le prix de la carte Business et la place dans sa zone de jeu.
- **Job** : la carte est révélée et **résolue**.
- Si vous ne voulez pas, ou ne pouvez pas, effectuer le Job ou acheter la carte programmée, la carte est défaussée face cachée.


Quand tous les Gangsters ont été joués, la phase d'actions s'achève.

4. Jour de paie (Payday – voir page 8)

- Tous les joueurs perçoivent les **revenus** de leurs cartes Business et Monopole.
- Dans le sens horaire, chaque joueur peut **recruter un Gangster supplémentaire**.
- **Limite de main** : défaussez des cartes jusqu'à n'avoir plus que 3 cartes Jobs et 3 cartes Influence en main.
- Le premier joueur passe le pion Premier joueur à son voisin de gauche, vous êtes prêts à démarrer le round suivant.

Fin de partie (voir page 9)

- A la fin du 4e round, **les revenus sont doublés** (même les Monopoles).
- Le joueur qui possède le **plus de Gangsters** gagne 15.000\$.
- **L'argent blanchi** est doublé.
- **Bonus de Puissance** pour les Gangsters tués :
 - 1 Gangster tué : force x \$ 2,000
 - 2 Gangsters tués : force totale x \$ 4,000
 - 3 Gangsters tués ou plus : force totale x \$ 6,000
- Chaque joueur compte son butin, le plus riche est déclaré vainqueur !

Résumé des icônes
au dos ! 

Effectuer un Job

Pour chaque symbole Pistolet présent sur un Gangster, lancez un dé et comparez le résultat au dé représenté sur la carte Job. Chaque dé qui égale ou dépasse cette valeur est un succès. Le nombre de succès obtenu détermine les gains de la carte Job. Par exemple, le montant rapporté par un **Cash Job** est plus important avec 2 succès qu'avec un seul (voir page 6).

Conclure un Deal

Les **Cash Jobs** nécessitent certaines cartes Business. Si vous n'avez pas les business nécessaires, vous pouvez conclure un deal avec un autre joueur. Vous pouvez négocier comme bon vous semble. Quand un accord est trouvé entre les 2 parties, placez un **jeton Deal** sur la carte. Les jetons Deal ne sont retirés que lorsqu'ils sont utilisés. Un business peut servir à plusieurs Jobs lors d'un round (voir page 6).

Cartes Influence

Les cartes Influence peuvent être jouées en plus des actions programmées lors d'un round. Vous trouverez sur les cartes quand et comment elles peuvent être jouées (voir page 6).

Règles en vidéo sur :

www.lacosanostra-cardgame.com





Résumé des règles

Voir la page précédente !

Icônes et vocabulaire



Gangster / Force (Strength)

Le nombre d'icônes pistolet sur une carte Gangster indique la force de ce Gangster et correspond au nombre de dés que le joueur peut lancer pour effectuer un Job.



Cash Job

A côté de l'icône Job sont listés tous les business nécessaires à ce Job. Le joueur reçoit de l'argent de la banque en fonction du nombre de succès qu'il obtient aux dés.



Attaque (Attack)

La cible d'une Attaque est indiquée à côté de l'icône Attaque. Différents effets peuvent être déclenchés en fonction du nombre de succès aux dés.



Difficulté

La difficulté correspond à la valeur des dés représentés sur une carte et détermine quelle valeur un dé doit atteindre ou dépasser pour obtenir un succès (cette icône montre une difficulté de 3).



A côté du dé seul se trouve l'effet déclenché avec un seul succès.



A côté des 2 dés se trouve l'effet déclenché avec 2 succès.



Echec

Cet effet est déclenché si un joueur n'obtient aucun succès.



Tentative d'assassinat

Dans ce cas, la difficulté correspond à la force du Gangster que vous voulez assassiner.

Par exemple, si vous voulez assassiner un Gangster ayant une force de 3, vous devez obtenir 3 ou plus sur 2 dés. Si le Gangster visé a encore une tâche programmée (Job ou Achat), la difficulté est augmentée de 1 (voir page 9).

Icônes sur les cartes Job :



Désactiver - Deactivate (à partir du round I)

Une carte désactivée est retournée face cachée jusqu'au début du round suivant. Elle ne peut être utilisée. (voir page 9)



Blanchiment d'argent sale – Money laundering (à partir du round II)

Le joueur peut placer de l'argent sous sa carte Parrain. Cet argent ne peut plus être ni utilisé, ni volé. En fin de partie, son montant est doublé !



Tuer / Détruire – Kill / Destroy (à partir du round II)

La carte d'une cible tuée ou détruite est défaussée. Un Gangster tué est récupéré par le joueur attaquant pour le décompte final. Un Business détruit est replacé sous la pioche de cartes Business.



Cartes Riposte – Response cartes (à partir du round III)

Elles doivent être programmées comme n'importe quel autre Job mais sont jouées en réaction (voir détail sur la carte). Vous ne pouvez pas les jouer lors de votre propre tour (voir page 10).

Icônes sur les cartes Influence :



La tâche est plus simple, le seuil de succès au dé est réduit de 1.



La tâche est plus difficile, le seuil de succès au dé est augmenté de 1.



La force du Gangster est augmentée de 1. Il offre un dé supplémentaire et est plus difficile à tuer.



La force du Gangster est diminuée de 1. Il perd un dé et est plus facile à tuer.



Monopole – Monopoly

Voir les cartes Monopole et page 8 pour plus de détail.