

THE BOSS

Alain Ollier



Tony Rochon



10+



2-6



20'/60'



Règles p.1 / 10



Rules p.11 / 20



Regels p.21 / 30

THE BOSS



Un jeu d'Alain Ollier
Illustré par Tony Rochon

A partir de 10 ans - 20 à 60' - 2 à 4 joueurs

MATERIEL

■ 27 cartes « ville »



■ 8 cartes « personnage »



■ 5 cartes « police »



1 «double», 2 «argent», 2 «or»

4 NEW YORK - 4 BOSTON
5 DETROIT - 4 CINCINNATI
3 PHILADELPHIA - 4 MEMPHIS
3 KANSAS CITY

NEW YORK - BOSTON
DETROIT - CINCINNATI
PHILADELPHIA - MEMPHIS
KANSAS CITY - CHICAGO

- 36 cubes « gangster » (24 Experts et 12 Occasionnels)
- 4 pions « score »
- 4 pions «interdit de séjour»
- 1 pion « repère »
- 1 règle de jeu

■ 1 plaque « score »



MISE EN PLACE

► REPARTITION DES PIONS

Chaque joueur prend ses 9 cubes « gangster », son pion « interdit de séjour » et place son pion « score » sur la case 'start' de la plaque « score ».

Exemple joueur jaune :



Pion
« score »



Pion
« interdit de séjour »



► CARTES UTILISEES

Les cartes utilisées pour une partie varient en fonction du nombre de joueurs :

	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

► DISTRIBUTION DES CARTES

Le joueur le plus âgé prend le pion « repère » et distribue les cartes de la façon suivante :

Partie à 2 joueurs



Partie à 3 joueurs



Partie à 4 joueurs

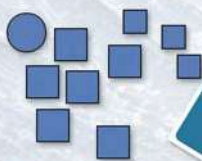


- Placez les cartes « personnage » au centre de la table, de la gauche vers la droite dans l'ordre du numéro de la carte (chiffre en haut et à droite).
- Pour la 1ère manche, la carte « personnage » de Chicago est placée entre la carte n°1 (New York) et la carte n°2 (Boston).
- Posez la plaque et les pions « score » sur la table.
- Placez 1 carte « ville » correspondante face cachée sous chaque carte « personnage », hormis pour Chicago (voir fig.ci-dessous).



- Distribuez le reste des cartes « ville » une à une à chaque joueur. Quelque soit le nombre de joueurs, chacun recevra **5 cartes**.
- Mélangez les 5 cartes « police » et placez-les en un tas faces cachées ; puis retournez la première de ces cartes.

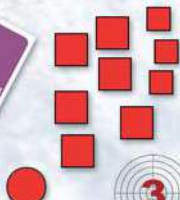
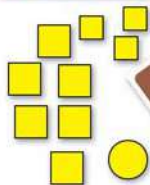
EXEMPLE DE MISE EN PLACE POUR 4 JOUEURS



Carte « police »



Plaque « score »



STRUCTURE ET BUT DU JEU

- Une partie est constituée de plusieurs manches. Une manche se termine lorsque les joueurs ont joué toutes leurs cartes et que la répartition des gains et des sanctions a été faite.
- Une manche est composée de 5 tours de jeu.
- A 2 tours de la fin de chaque manche (lorsque les joueurs n'ont plus que 2 cartes en main), on retourne 1 carte « police ». La 3ème insigne retournée de même couleur (2 « or » ou « argent » + la double) entraîne la fin de la partie à l'issue de la manche en cours.
- ▶ Une partie durera donc de 3 à 5 manches.

- Le vainqueur est celui qui a le plus d'argent à la fin de la partie. L'argent gagné par chacun à la fin de chaque manche est visualisé par l'avancée de son cube « score » sur la plaque « score ».
- A la fin d'une manche, le joueur ayant le plus de gangsters dans une ville gagne la carte « ville » placée face cachée en début de manche* (voir 'gains et sanctions').

- Les Experts sont récupérés avant chaque nouvelle manche (sauf « tués, emprisonnés ou hospitalisés ») alors que les Occasionnels utilisés sont retirés définitivement du jeu.
- *Pour les gains de Chicago, voir chapitres 'Chicago' et 'gains et sanctions'.

A noter...

Les sanctions que l'on peut subir et l'argent que l'on peut gagner dans une ville sont inscrits au bas de chaque carte « personnage ». Ces inscriptions indiquent la nature et le nombre de cartes « ville ».

Ex. : pour Detroit, on peut gagner 1, 2, 3 ou 4 M\$ mais on peut aussi avoir 1 gangster tué (revolver).



DEBUT DE LA PARTIE

Le joueur qui a le pion « repère » distribue les cartes et joue en 1er ; puis chacun joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre (sauf au dernier tour : voir « dernier tour de jeu »).

A chacun des 5 tours de jeu d'une manche le joueur pourra réaliser 1 ou 2 actions :

1^{ère} ACTION : FACULTATIVE

- Placer 1 ou plusieurs gangsters dans une ville.

2^{ème} ACTION : OBLIGATOIRE

- Choisir et poser une de ses cartes « ville » face visible.

1^{ère} ACTION : FACULTATIVE

Placer 1 ou plusieurs gangsters dans une ville

- A chaque tour, vous pouvez placer autant de gangsters (Experts et/ou Occasionnels) que vous voulez sur la carte « personnage » d'une et une seule ville (ce lieu peut évidemment changer à chaque tour).

- Les Experts et les Occasionnels ont la même valeur.
- Les Occasionnels peuvent être posés dans une ville :
 - s'ils sont accompagnés d'au moins 1 Expert de leur couleur.
 - s'ils rejoignent au moins 1 Expert de leur couleur déjà présent dans une ville.Ils ne peuvent donc jamais être seuls dans une ville.

- La pose de gangster(s) ne peut pas créer d'égalité.

- Si vous souhaitez poser des gangsters dans une ville qui est déjà occupée, vous devrez obligatoirement poser au moins 1 gangster de plus que celui qui en a mis le plus. Il ne peut donc jamais y avoir d'égalité.

• Exemple particulier :

Vous aviez posé à un tour précédent 1 gangster dans une ville, suite à cela un autre joueur en place 2 dans cette même ville. Si - à un prochain tour de jeu - vous souhaitez « reprendre » cette ville vous devrez poser au moins 2 nouveaux gangsters. Vous aurez ainsi 3 gangsters contre 2 à votre adversaire.



► **IMPORTANT:**

- Un gangster posé ne pourra plus être ni repris, ni déplacé.
- A la fin d'une manche, les Occasionnels utilisés sont retirés définitivement du jeu, alors que les Experts sont repris pour la manche suivante.
- A la fin de chaque manche, le pion « repère » passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le dos des cartes que chaque joueur a en main doit rester visible de tous.

2^{ème} ACTION : OBLIGATOIRE

- Poser une de ses cartes « ville » face visible.

La carte sera placée face visible sous la carte face cachée de la ville correspondante (voir ci-dessous).

Cartes
« personnage »



Cartes « ville »
(faces cachées)



*A son tour de jeu, un joueur peut poser des gangsters sur une carte « personnage » et placer sa carte « ville » en un autre lieu.

Exemple de pose
de cartes « ville »



CHICAGO

Alcapo (Boss de Chicago) règne en maître sur sa ville mais il peut permettre à chaque joueur de faire quelques profits à condition de partager avec lui.

Attention: la carte « Chicago » est déplacée d'une carte vers la droite avant toute nouvelle manche.



► Position des cartes avant la 1^{ère} manche d'une partie à 3 joueurs.

- Si la carte « Chicago » est la carte « personnage » la plus à droite, elle garde ses caractéristiques et ne bouge plus jusqu'à la fin de la partie.
- Les gangsters sont placés à Chicago dans les mêmes conditions que dans les autres villes. Toutefois vous ne pourrez poser un ou des gangsters à Chicago que si vous avez déjà placé (à 1 tour précédent) au moins un gangster dans une autre ville.

GAINS ET SANCTIONS - Voir fig. page 9

- Si vos gangsters (Experts et/ou Occasionnels) sont les plus nombreux dans une ville à la fin d'une manche, vous gagnez la carte face cachée attenante à la ville considérée (hormis Chicago).
- Si vos gangsters (Experts et/ou Occasionnels) sont les plus nombreux à Chicago à la fin d'une manche, vous partagez avec Alcapo la somme des dernières cartes posées de chaque ville située à gauche de Chicago. Si le total est impair, le partage est favorable à Alcapo. Dans ce cadre-là, les cartes « prison, hôpital, interdit de séjour et revolver » valent 0 et ne pénalisent pas.



► Position des cartes avant la 2^{ème} manche d'une partie à 3 joueurs.

► SIGNIFICATION DES CARTES

Vous pouvez gagner 2 types de cartes « ville » :

1. Les cartes 'gains'



- Vous gagnez la somme inscrite.

► Déplacez le pion « score » sur la plaque « score » (voir ci-dessous).

2. Les cartes 'sanction'



REVOLVER :

Un de vos Experts est tué, il est définitivement retiré du jeu.



PRISON :

Un de vos Experts est placé pour 2 tours en prison (plaque « score »). Après ces 2 tours, vous le récupérez.



HOPITAL :

Un de vos Experts est blessé, il est placé pour 1 tour à l'hôpital (plaque « score »). Après ce tour vous le récupérez.



INTERDIT DE SEJOUR :

Aucun de vos gangsters ne pourra venir dans cette ville jusqu'à la fin de la partie. Afin de s'en souvenir, placez votre pion «interdit de séjour» sur la carte «personnage» de cette ville.

► SCORES

- Chaque joueur déplace son pion «score» de la somme qu'il vient de gagner.
- La 1^{ère} case est le sac avec le \$.
- Si un pion « score » finit le tour de la plaque, il continue au-delà.

> L'argent gagné par AlCapo (Boss de Chicago) n'apparaît pas.



Exemple de répartition : fin de la 3^{ème} manche d'une partie à 4 joueurs

Le joueur noir gagne la carte face cachée de Boston (3M\$).

Le joueur rouge obtient la carte face cachée de Cincinnati (interdit de séjour) et gagne 3M\$ à Chicago*.

Le joueur bleu gagne les cartes faces cachées de Détroit (1M\$) et de Philadelphia (3M\$)

Le joueur jaune gagne les cartes faces cachées de Memphis (1M\$) et de Kansas City (1 Expert tué).



*CHICAGO
Le joueur rouge, majoritaire à Chicago, partage avec Alcapo la somme des dernières cartes posées sur les villes situées à gauche de Chicago.
 ■ 3 (New York) + 4 (Detroit) = 7
 (Les cartes 'sanctions' valent 0)
 ■ Le joueur rouge gagne 3M\$ (4M\$ pour Alcapo)

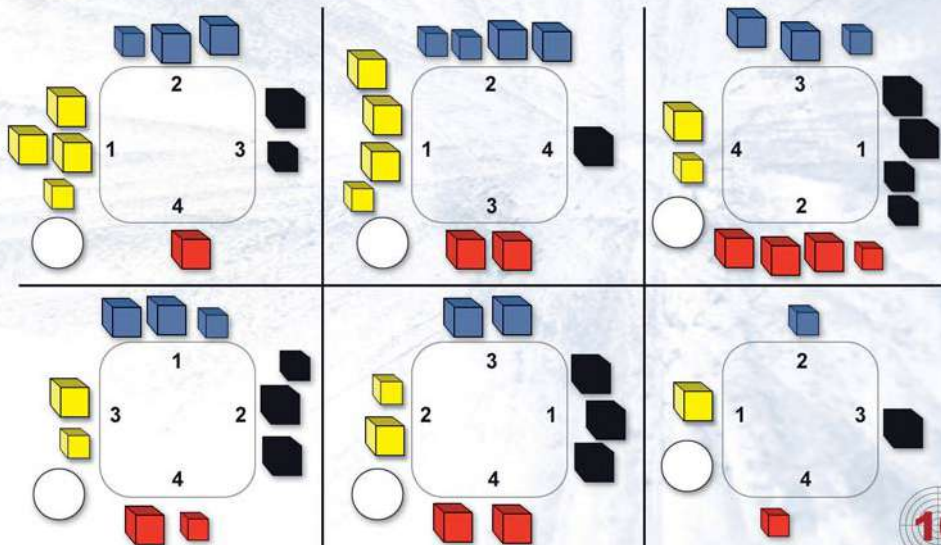


DERNIER TOUR DE JEU D'UNE MANCHE

Nous sommes au dernier tour de jeu d'une manche lorsque chaque joueur n'a plus qu'une carte en main.

Pour jouer ce dernier tour, l'ordre de pose de la dernière carte « ville » de chaque joueur est établi de la manière suivante :

- Les joueurs jouent du 1er au dernier dans l'ordre décroissant du nombre de gangsters (Experts et/ou Occasionnels) qui restent devant eux au moment du dernier tour.
 - Le joueur qui a le plus de gangsters jouera en 1^{er}, celui qui en a le moins jouera en dernier.
 - Si des joueurs ont le même nombre de gangsters : leur position dans le tour de jeu est fixée dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du joueur ayant le repère (voir exemples ci-dessous).
- Pour ces exemples, on considère que le joueur jaune jouait en 1er dans la manche en cours (repère blanc).
- > Les chiffres 1, 2, 3 et 4 donnent l'ordre de jeu du dernier tour.



FIN DE LA PARTIE

Rappel : Le retournement de la 3ème insigne de couleur identique (carte « police ») entraîne la fin de la partie.

Le joueur qui a le plus d'argent (voir plaque « score ») suite à la dernière manche remporte la partie.

Si des joueurs sont à égalité, le vainqueur est celui qui a gagné le plus d'argent lors de la dernière manche.

Si des joueurs sont toujours à égalité, le vainqueur est celui qui a le plus de gangsters après application des sanctions de la dernière manche.

Si des joueurs sont toujours à égalité... Rejouez une manche pour vous départager.

* A 2 et 3 joueurs, vous pourrez si vous le souhaitez changer les cartes utilisées.

Pour une nouvelle partie, vous pourrez utiliser les cartes « ville » correspondantes aux cartes « personnages » suivantes :

Pour 2 joueurs :

Chicago + (2.3.5) / (1.3.5) / (2.3.6) /
(1.3.6) / (1.2.4.7) / (1.4.5.7) / (2.4.5.7) /
(1.4.6.7) / (2.4.6.7) / (4.5.6.7).

Pour 3 joueurs :

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).



RESUME

- Le vainqueur est celui qui a le plus d'argent à la fin de la partie. L'argent gagné par chacun à la fin de chaque manche est visualisé par l'avancée de son pion « score » sur la plaque « score ».
- Une partie est constituée de plusieurs manches. Une manche se termine lorsque les joueurs ont joué toutes leurs cartes et que la répartition des gains et des sanctions a été faite.
- Une manche est composée de 5 tours de jeu.

A chacun des 5 tours de jeu d'une manche, le joueur pourra réaliser 1 ou 2 actions :

1^{ère} ACTION : FACULTATIVE

► A chaque tour, vous pouvez placer autant de gangsters (Experts et/ou Occasionnels) que vous voulez sur la carte « personnage » d'une et une seule ville (ce lieu peut évidemment changer à chaque tour).

2^{ème} ACTION : OBLIGATOIRE

- Choisir et poser une de ses cartes « ville » face visible.
 - Si vos gangsters (Experts et/ou Occasionnels) sont les plus nombreux dans une ville à la fin d'une manche, vous gagnez la carte face cachée attenante à la ville considérée (hormis Chicago).
 - Si vos gangsters (Experts et/ou Occasionnels) sont les plus nombreux à Chicago à la fin d'une manche, vous partagez avec Alcapo la somme des dernières cartes posées de chaque ville située à gauche de Chicago. Si le total est impair, le partage est favorable à Alcapo.
- Dans ce cadre-là, les cartes « prison, hôpital, interdit de séjour et revolver » valent 0 et ne pénalisent pas.
- Un gangster posé ne pourra plus être ni repris, ni déplacé.
 - A la fin d'une manche, les Occasionnels utilisés sont retirés définitivement du jeu, alors que les Experts sont repris pour la manche suivante.
 - A la fin de chaque manche, le pion « repère » passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.
 - Le dos des cartes que chaque joueur a en main doit rester visible de tous.

PARTIE EN COURS A 4 JOUEURS

