

# MOB

BIG APPLE



## Règlements



# Big Apple News

26 Avril, 1926

## ***PETITE ITALIE, SIX MORTS PAR BALLES: 2500\$ DE RÉCOMPENSE***

Elvin DeSilva

La police new-yorkaise s'est déplacée pour des coups de feu dans la Petite Italie samedi soir, où elle a découvert une scène horrible. Le trottoir était couvert de sang, six cadavres jonchaient le macadam et la vitrine de La Cucina de Maricelli détruite. Les hommes au sol étaient connus de la police. Ils étaient membres de la bien connue famille mafieuse des Mencina, suspectée de produire, transporter et vendre de l'alcool en violation avec la loi sur la prohibition de 1919. Les services en charge d'appliquer le respect des règles de la prohibition les surveillaient depuis des mois. La ville de New York a décidé d'offrir 2500\$ à toute personne pouvant donner des informations menant à l'arrestation des tueurs.

À Brooklyn, plus tard dans la nuit, Tony «Le Chat» Larciano explique à son boss, Gino «Le Gaucher» Catellonni.

«On a envoyé un message aux Mencina, chef. J'ai envoyé dormir bien profondément avec les poissons, 6 de leurs meilleurs hommes. Et les caisses retrouvées là-bas? C'est quasiment la totalité de la réserve du Maricelli.»

C'était le quotidien des Castelloni depuis que les Mencina avaient déménagé leur vendeur



de gnôle locale. Ils allaient à nouveau déplacer leur stock et Le Gaucher pensait savoir où.

«Appelle ton mouchard et dis-lui de filer l'information aux flics que l'expédition se fera dimanche prochain. Je vais appeler le proc' au dernier moment et lui balancer la planque de ces vauriens de Mencina.»

«Bien sûr, patron. Bientôt, le Gaucher sera connu dans tout New York comme le Capi des capos de la ville. À nous l'alcool, l'argent et les femmes.»

**Note:** Ce jeu se déroule durant les années sombres, violentes et immorales de New York. Même si nous trouvons cette période fascinante, les créateurs du jeu n'ont en aucun cas souhaité glorifier la violence.

# MATÉRIEL

## 1 Plateau des Quartiers



## 1 Plateau Action et Procureur



## 50 Pions Homme de Main

(25 de chaque couleur) (Valeur de 1)



## 12 Grands Pions Homme de Main

(6 de chaque couleur) (Valeur de 3)



## 30 Caisses de Contrebande



## 2 Dés (1 noir, 1 blanc)



12 Jetons Mouchard (6 de chaque couleur, avec les valeurs 1,1,2,2,3,3)

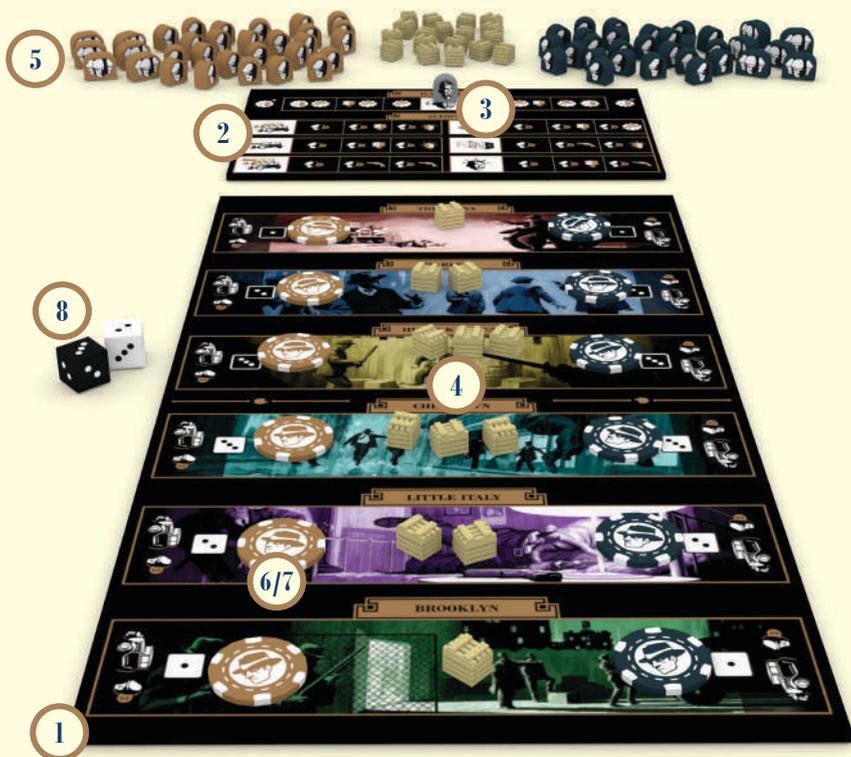


## 1 Pion Procureur



# MISE EN PLACE

1. Placez le plateau des quartiers entre les deux joueurs.
2. Placez le plateau Action et Procureur à côté du plateau des quartiers.
3. Placez le pion Procureur au centre de sa piste (en haut du plateau Action et Procureur).
4. Placez les caisses de contrebande sur chaque quartier. La valeur du dé sur le côté de chaque quartier détermine combien de caisses doivent être mises sur cet emplacement. Exemple : Sur Little Italy, la face du dé est 2. Il faut donc mettre 2 caisses. Les caisses en surplus sont mises sur le côté pour faire une réserve.
5. Placez tous les pions homme de main dans la réserve.
6. Chaque joueur choisit une couleur et prend les jetons mouchard de sa couleur.
7. Chaque joueur place 1 jeton mouchard en choisissant la valeur qu'il souhaite pour chaque quartier et le place face cachée.
8. Chaque joueur lance les deux dés. Le joueur ayant la somme la plus élevée est le premier joueur.



# DÉROULEMENT

**MOB: Big Apple** se joue en 3 tours. Au début de chaque ronde, les joueurs prennent 20 Hommes de main de main de leur couleur dans la réserve et les placent dans leur entrepôt. (Les grands pions homme de main, qui valent 3, peuvent être remplacés à tout moment durant la partie. Le joueur peut échanger 1 grand pion pour 3 petits pions.)

Chaque tour, les joueurs lancent les dés et utilisent leurs hommes de main disponibles dans leur entrepôt. Les hommes de main ont deux objectifs principaux. Certains sont mis dans des voitures et conduits dans les quartiers pour combattre la famille ennemie et récupérer des caisses. D'autres sont envoyés sur le plateau d'action afin d'effectuer des actions spéciales.

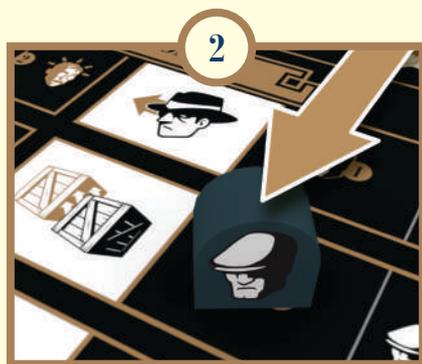
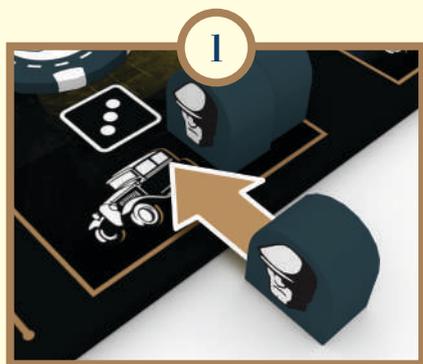
Chaque tour se termine une fois que les deux joueurs ont utilisé leurs 20 hommes de main. Si un joueur n'a plus d'hommes de main dans l'entrepôt, l'autre joueur continue jusqu'à ne plus en avoir non plus.

## Résumé d'un Tour

Chaque joueur doit effectuer deux étapes durant son tour, dans l'ordre suivant :

1. Charger les hommes de main dans les voitures
2. Envoyer les hommes de main dans l'action

Les joueurs alterneront entre ces deux étapes jusqu'à ce que les deux n'aient plus d'hommes de main à leur disposition. Ce sera alors la fin du tour.

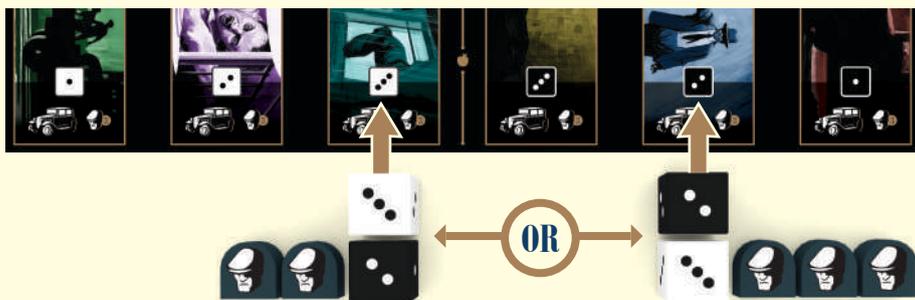


## Étape I: Charger les hommes de main (Optionnel)

Lancez les deux dés, utilisez le résultat pour placer vos hommes dans une voiture de votre côté du plateau principal, selon les règles suivantes :

- Choisissez un dé pour le quartier.
  - Le plateau principal est composé de 6 quartiers, eux-mêmes divisés en 3 quartiers se référant au dé noir et 3 quartiers au dé blanc. Comme pour les caisses de contrebande, le dé choisi indique le quartier.
- Le dé restant détermine le nombre d'hommes de main pouvant monter à bord de la voiture.
  - Le nombre d'hommes est égal à la valeur du dé restant.
  - Les hommes de main sont dans une voiture. PAS à destination encore!

**Exemple:** Lucas lance les dés pour l'étape I de son tour. Le dé noir donne 2 et le dé blanc donne 3. Deux options s'offrent à lui : Il peut placer deux hommes de main dans la voiture se rendant au quartier représenté par le 3 blanc. Sinon, il peut placer 3 hommes dans la voiture pour se rendre au quartier représenté par un 2 noir.



**Important:** Les hommes de main dans la voiture ne sont pas considérés comme étant dans le quartier, mais seulement dans la voiture qui les déposera dans le quartier à la fin du tour. Cependant, les hommes de main peuvent changer de voiture, être éliminés ou se déplacer vers d'autres quartiers grâce à des actions spéciales. (cf : Étape 2 : Effectuer des actions avec les hommes de main)

Ces règles supplémentaires doivent être suivies durant l'étape I :

- Chaque voiture peut transporter uniquement 3 hommes de main. Tout excédant d'hommes devra être renvoyé vers la réserve.
- Vous devez placer le nombre d'hommes de main comme indiqué sur le dé choisi, sauf en cas de pénurie d'hommes. Dans ce cas-là, envoyez-en autant que possible.
- Si votre entrepôt se retrouve à court d'hommes de main disponibles à l'étape I, sautez l'étape 2 et attendez la fin du tour (lorsque votre adversaire est à court d'hommes de main)
- L'étape I est optionnelle. Vous pouvez passer cette étape si vous le souhaitez et commencer directement à l'étape 2. Une fois à l'étape 2, on ne peut revenir à l'étape I.

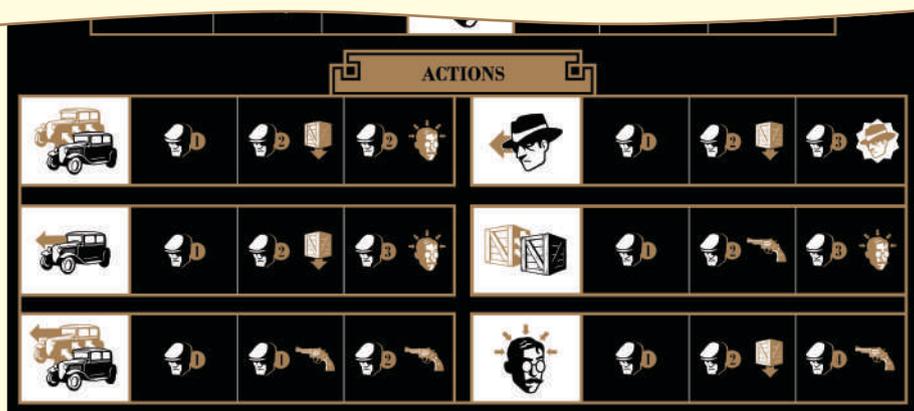
## Étape 2: Actions des Hommes de main (Obligatoire)

Placez un ou plusieurs hommes de main sur une action disponible (une action où il n'y a pas d'autres hommes de main présents sur la case) sur le plateau d'action, puis effectuez les actions de cette case. Cette étape est obligatoire, elle doit être effectuée si cela est possible.

- Chaque case action nécessite un nombre d'hommes de main à placer dessus. Ce nombre est indiqué sur l'espace lui-même (accolé à l'icône homme de main).
- Vous pouvez choisir n'importe quelle case qui ne contient pas déjà un homme de main (sans ordre particulier dans le placement).
- Si vous n'avez pas suffisamment d'hommes de main disponibles dans votre entrepôt pour effectuer une action, renvoyez tous les hommes de main restants dans votre entrepôt, vers la réserve et attendez la fin du tour.
- Tous les hommes de main placés sur le plateau d'action resteront sur leurs cases jusqu'à la fin du tour, puis ils seront remis à la réserve.

### Tableau d'Actions

Le plateau d'action est composé de 6 lignes, chacune composée de 3 cases action. Chaque ligne a une action principale à gauche de la ligne (Case blanche avec une icône). Certaines cases de ces lignes contiennent également une action secondaire représentée par une petite icône supplémentaire sur la case elle-même. Toutes les actions, principales comme secondaire, sont optionnelles. Vous pouvez faire les deux, une seule ou même aucune d'entre elles, mais il est obligatoire d'envoyer au moins un homme de main sur le plateau d'action, si cela est possible.



## Actions Principales



**PASSE-PASSE:** Déplacez 1 ou plusieurs hommes de main d'une voiture à une autre, cependant la capacité de chaque voiture est de 3 hommes de main maximum.



**EN ROUTE:** Déposez un ou plusieurs hommes de main d'une voiture dans un quartier (de l'icône voiture sur votre côté du plateau, vers le centre du plateau sans changer de quartier)



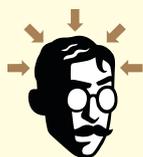
**CHANGER DE VOITURE & CONDUIRE:** Effectuez l'action « Passe-Passe » puis « En route » dans cet ordre précis. Si cette action est choisie, les deux actions doivent impérativement être effectuées.



**DÉPLACER LE MOUCHARD:** Déplacez un de vos mouchards d'un quartier à un autre. Comme le jeton mouchard possède un nombre caché d'hommes de main, il faut garder la face numérotée cachée afin que la valeur reste secrète. Il n'y a pas de limite au nombre de mouchards dans un quartier.



**DÉPLACER UNE CAISSE:** Choisissez une caisse de n'importe quel quartier et déplacez-la dans un autre quartier. Il n'y a pas de limite quant au nombre de caisses sur un quartier.



**INFLUENCER LE PROCUREUR:** Avancez le procureur d'une case vers votre adversaire sur la piste procureur dès que vous placez un ou des hommes de main sur l'une des cases de cette action. Si l'un des joueurs souhaite influencer le procureur, mais que ce dernier est déjà sur la case la plus éloignée de lui, alors il récupère une caisse de n'importe quel quartier et la stocke dans son entrepôt afin de faire des points à la fin de la partie. NB : Au début de la partie, le procureur est placé au centre de cette piste sur la case blanche. Durant la partie, cet espace de la piste ne correspondra plus à une case. Donc dès que le procureur est déplacé au moins une fois, il ne peut plus retourner sur cette espace.

## Actions Secondaires



**AJOUTER 1 CAISSE:** Prenez une caisse de la réserve et ajoutez-la sur le quartier de votre choix.



**BALANCER LE MOUCHARD:** Choisissez un des jetons mouchard de votre adversaire sur n'importe quel quartier et révélez le nombre inscrit dessus. Ensuite, votre adversaire doit placer le nombre d'hommes de main indiqué par le jeton et retirer le jeton mouchard.



**TIRER:** Choisissez le dé de votre choix et lancez-le. S'il y a des ennemis en voiture sur le quartier correspondant au lancer de dé, ils sont exécutés et les pions repartent dans la réserve.



**INFLUENCER LE PROCUREUR:** Comme l'action principale.

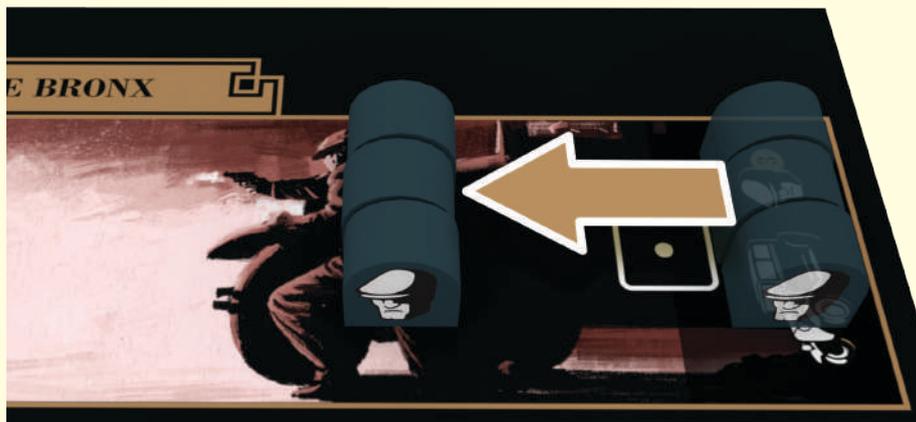
## Fin du Tour

Lorsque les deux joueurs n'ont plus d'hommes de main dans leur entrepôt, le tour se termine. Ensuite, effectuez les étapes suivantes dans l'ordre :

- A. Les voitures se rendent à leur quartier
- B. Résoudre la piste du procureur
- C. Fusillade
- D. Préparer le prochain tour ou la fin de la partie

## A: Les voitures se rendent à leur quartier

Chaque joueur dépose en même temps ses hommes dans le quartier qui leur ont été affecté (pas d'ordre particulier pour les quartiers).



## B: Résoudre la piste du procureur

À la fin du tour, le procureur se retrouve d'un côté du plateau. Le joueur qui a le procureur de son côté du plateau est dans le viseur du procureur. L'autre joueur gagne la ou les actions bonus indiquées sur la case où se trouve le procureur.



« Balancer le mouchard » et « Ajouter une caisse » sont les mêmes que précédemment décrites dans les actions secondaires.



« Voler la caisse » permet de choisir une caisse d'un des quartiers pour l'envoyer vers son entrepôt.

## C: Fusillade

Sur chaque quartier, les hommes de main de chaque famille échangent des tirs. Chaque homme tue un adversaire (faire du change entre les pions homme de main si besoin). Chaque homme restant en vie reste dans le quartier jusqu'à la prochaine fusillade. Attention : Les jetons mouchard ne sont pas utilisés durant la fusillade.



## D: Préparer le prochain tour ou la fin de la partie

Si vous avez joué 3 tours, allez à « Fin de partie », sinon préparez le nouveau tour en effectuant les actions dans l'ordre suivant :

- Remettre tous les hommes du plateau action dans la réserve
- Chaque joueur récupère 20 hommes de main de sa couleur pour les placer dans son entrepôt
- Le joueur dans le viseur du procureur décide qui commence le tour suivant

## Fin de Partie

Après la fusillade, à la fin du troisième tour, les joueurs comptent leurs points.

- Chaque joueur révèle son mouchard. Le nombre sur ce jeton donne un nombre d'hommes de main. Ajoutez ce nombre aux hommes de main déjà présents.
- Celui qui a le nombre le plus élevé d'hommes de main dans un quartier récupère les caisses de ce quartier et les envoie vers son entrepôt. En cas d'égalité, aucun joueur ne gagne de caisses.

Le joueur avec le plus de caisses de contrebande gagne la partie! En cas d'égalité, c'est celui qui n'est pas dans le viseur du procureur qui gagne la partie.

# ICÔNES



Hommes de main (p.4)



Voiture (p.5)



Passé-passe (p.7)



En route (p.7)



Changer de voiture  
et conduire (p.7)



Déplacer le  
mouchard (p.7)



Déplacer une  
caisse (p.7)



Influencer le  
procureur (p.7)



Ajouter 1 Caisse (p.8)



Balancer le  
mouchard (p.8)



Tirer (p.8)



Voler 1 Caisse (p.9)

## CRÉDITS

**Concepteur:** Steve Finn

**Développeur:** Art Casey

**Art:** Ossi Hiekkala

**Designer Graphique:** David Sookochoff

**Introduction:** Hansi Tomlinson

**Traduction:** Clément Schwaab &  
Allen Boisclair



2020 TGG Games  
[www.TGG-GAMES.com](http://www.TGG-GAMES.com)