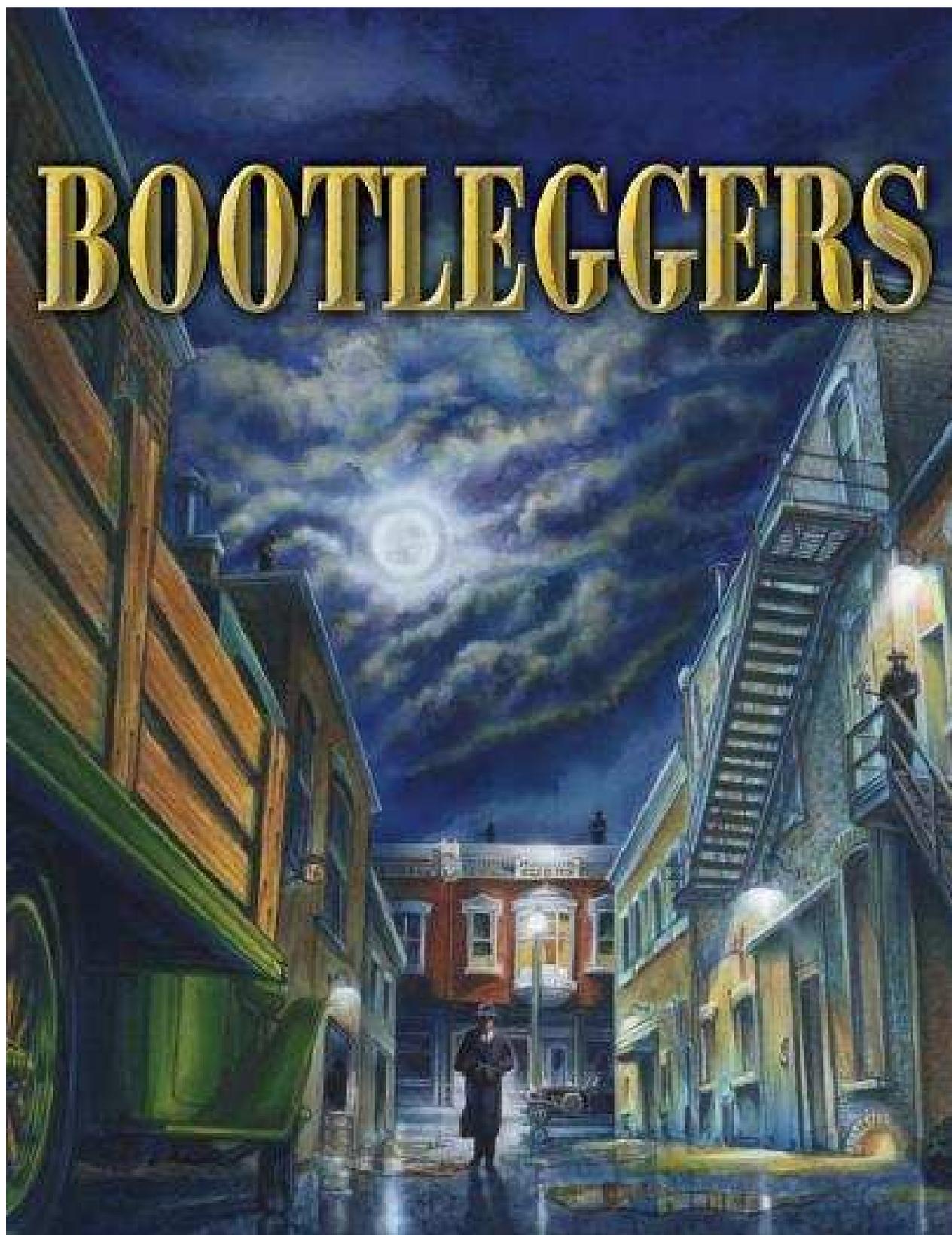
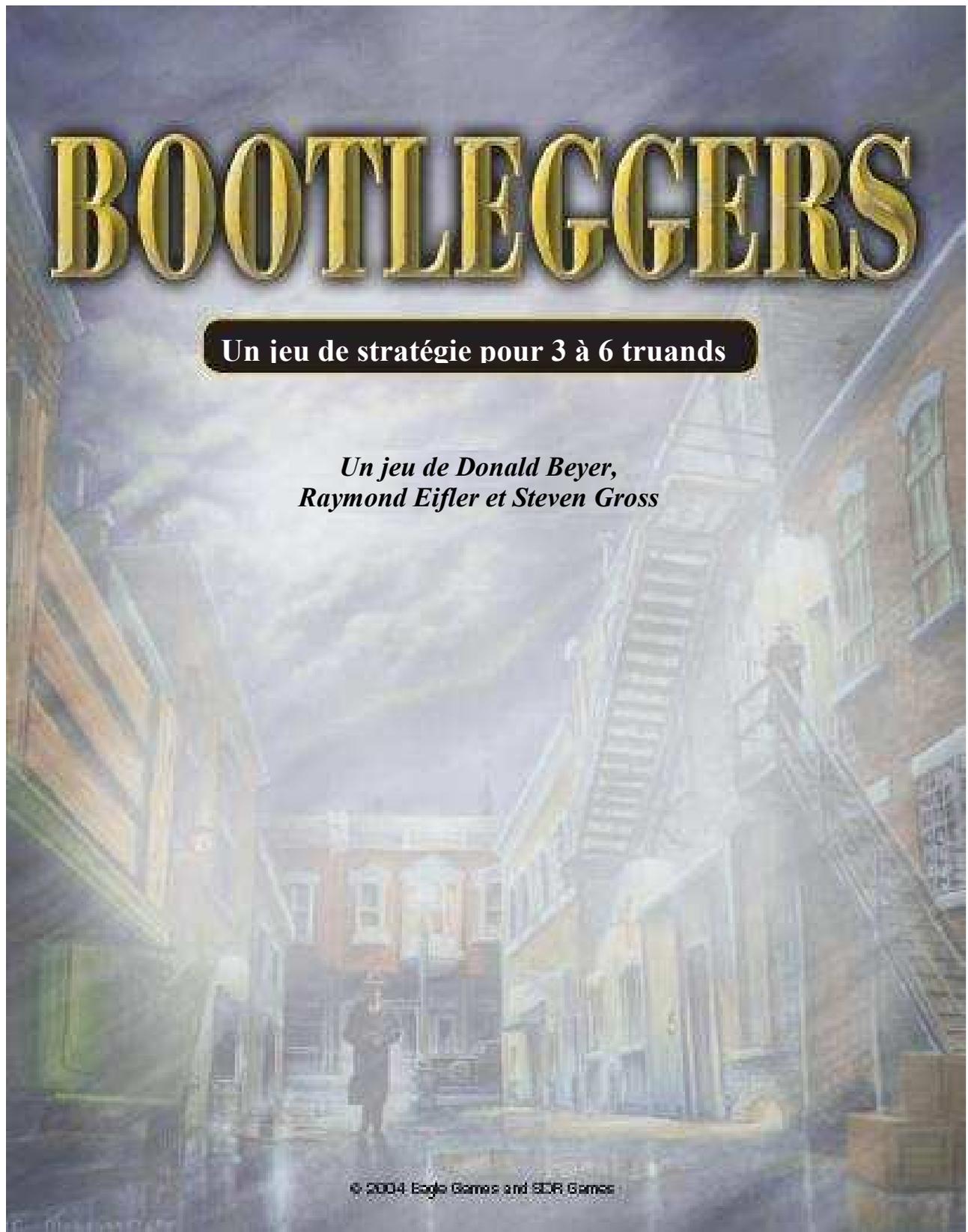


Bootleggers (Les trafiquants) – Règles



Bootleggers (Les trafiquants) – Règles



Bootleggers (Les trafiquants) – Règles

Concept du jeu

Janvier 1921. La prohibition est active depuis un an et il semble que le 18e amendement soit fait pour rester. Le problème est que l'interdiction de "la fabrication, la vente ou le transport des boissons alcoolisées" n'a rien fait pour réduire la demande des boissons alcoolisées ! En conséquence, les alambics illégaux prolifèrent dans le pays et les bars clandestins (ou pas !) se développent partout dans les villes, grandes ou petites. Certains peuvent contourner l'application de la loi (particulièrement s'ils sont motivés), mais il est plus difficile de convaincre les Incorruptibles d'Elliot Ness. Avec tant d'argent en jeu, le crime organisé est sûr de s'enrichir.

C'est là que vous intervenez ! Vous prenez le rôle d'un chef de gang tentant de se faire un nom dans le monde des trafiquants. En augmentant votre pouvoir face à la concurrence et en vendant votre alcool illégal vous pouvez finir "Roi du monde", vu ?



Vue d'ensemble

Il s'agit d'un jeu de stratégie de chaîne d'approvisionnement basé sur la fabrication, le transport, et la vente du whisky produit illégalement. Le jeu est joué sur 12 ans (12 manches) et le truand (joueur) le plus riche à la fin du jeu gagne. Chaque manche est divisé en 6 phases :

Phase 1 : Impact (Phase d'enchères et salaires)

Les truands n'attendent pas que quelque chose se produise. Ils sortent et déclenchent les choses. Les enchères sont faites par l'intermédiaire des **cartes Impact**, qui montrent la force de vos troupes pour la manche. Plus vos coûts de main-d'œuvre sont élevés, plus vos coûts de main-d'œuvre sont élevés. Puisque vous avez un nombre limité d'hommes à détacher contre la concurrence, vous devez choisir quand envoyer les meilleurs, et quand envoyer les autres. Les ressources que vous acquérez sont les cartes **Influence**, **Améliorations**, **Gangsters** et les **Camions**.

Pour parler des camions, un bon truand ne pourrait pas livrer s'il ne rendait pas ses conducteurs heureux. Un petit **salaire** suffit pour les conducteurs de petits camions, mais les conducteurs des grands camions attendent plus.

Phase 2 : Envoyez les gars (Phase de placement de l'influence)

Quand vous êtes un truand, vous devez inciter les personnes "à voir les choses de votre manière". Les patrons de gang envoient leurs hommes de main dans les **bars clandestins** pour s'assurer que les propriétaires achètent le bon whisky : C'est-à-dire, votre whisky. Le truand avec le plus **d'influence** dans un bar clandestin vend son whisky d'abord. Ceux avec moins d'influence pourront compléter, s'il y a encore de la place pour eux.

Phase 3 : Les alambics crachent du whisky (Phase de production)

L'**alambic familial** est mis en route et le whisky le plus fin du comté est produit. Parfois vous produisez beaucoup, d'autres fois pas tellement ! Vous pouvez utiliser des **alambics délocalisés** pour éviter la loi, mais il est plus difficile de les protéger contre le sabotage. Le nombre d'alambics et les **améliorations d'alambic** sont utilisés pour déterminer combien de Dé-6 vous lancerez pour la production de boisson alcoolisée. Si vous manquez de chance, votre alambic peut être démantelé par la **Police**.

Phase 4 : Envoyez le whisky (Phase d'expédition)

Les **caisses** de bouteilles de boisson alcoolisée sont placées sur les camions qui attendent et conduites vers les **bars clandestins** voisins. Chaque truand doit décider vers quels bars clandestins son ou ses camions iront. Choisissez bien et vous serez bien payé. Choisissez mal et votre conducteur devra peut-être vider votre whisky dans la ruelle pour s'enfuir plus rapidement. Si vous êtes à court de camions, vous pouvez en emprunter, en louer ou en acheter, mais ce n'est pas gratuit. Si vous avez trop de camions par rapport à vos caisses, vous pouvez peut-être convaincre un autre truand de vous vendre ce dont vous avez besoin.

Phase 5 : "Quel est le mot de passe ?" (Phase de vente)

Les caisses de whiskey sont achetées au pied des camions et déchargées dans les bars clandestins où les clients assoiffés attendent leur arrivée. Les plus grands bars clandestins apportent un meilleur bénéfice au truand responsable, mais le plus petit bar clandestin en ville est toujours ouvert (il appartient au chef de la police). La boisson alcoolisée du truand ayant le plus d'influence est préférée, mais d'autres pourront également vendre la leur. Les **améliorations de bar clandestin** augmentent la consommation de boisson alcoolisée.

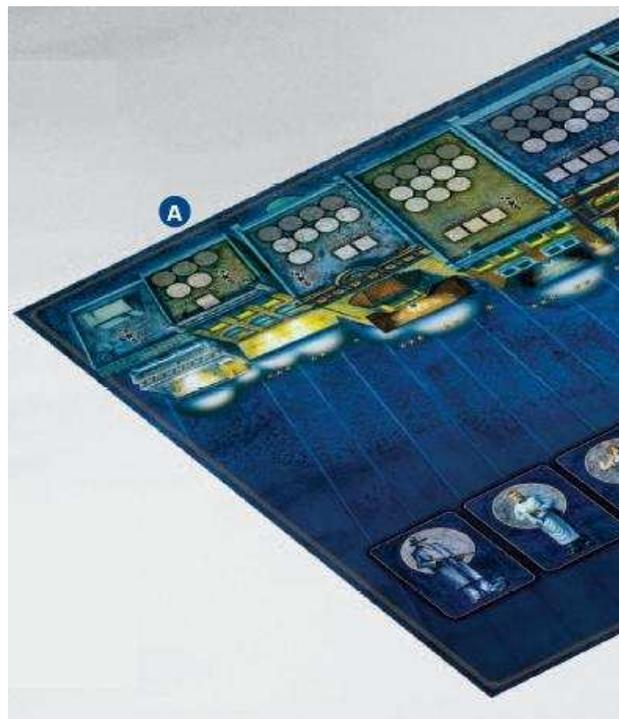
Phase 6 : Les Flics ! (Phase du bras de la loi)

La "Police" est très rapidement au courant de toute cette activité. Elle connaît quel truand fabrique le plus de whisky dans son alambic familial et le surveille.

Bootleggers (Les trafiquants) – Règles

Composants [nombre]

- A Plateau de jeu avec des cases pour les offres et les bars clandestins [1]
- B Mini-plateaux pour les alambics familiaux [6]
- C Mini-plateaux pour les alambics délocalisés [6]
- D Figurine de policier debout [1]
- E Marqueur amélioration de bar clandestin [12]
- F Petit camion – 4 caisses [12]
- G Camion moyen – 6 caisses [5]
- H Grand camion – 9 caisses [3]
- I Marqueur d'influence pour chaque joueur (6 couleurs) [20]
- J Carte homme de main [78]
- K Carte camion (6 petit camion, 5 camion moyen, 3 grand camion) [14]
- L Carte Impact (enchères) [72 numérotées de 1 à 72]
- M Cube de bois représentant chacun une caisse de bouteilles de whisky [70]
- N Billets de 1000\$, 5000\$ et 10000\$ (communément appelés par les truands 1G, 5G et 10G)
- O Dé-6 [25]



| | | | |
|-----|----------------------|----|-----------------------|
| ★ | Quai public | \$ | Bénéfice |
| ★★ | Quai minoritaire | ★ | Prix d'achat de gros |
| ★★★ | Quai majoritaire | ☞ | Marqueurs d'influence |
| ☞ | Dé-6 de consommation | ☠ | Police |

La capacité en caisses de bouteilles de whisky de chaque camion est inscrite dessus.

Petit camion – 4 caisses
Camion moyen – 6 caisses
Grand camion – 9 caisses

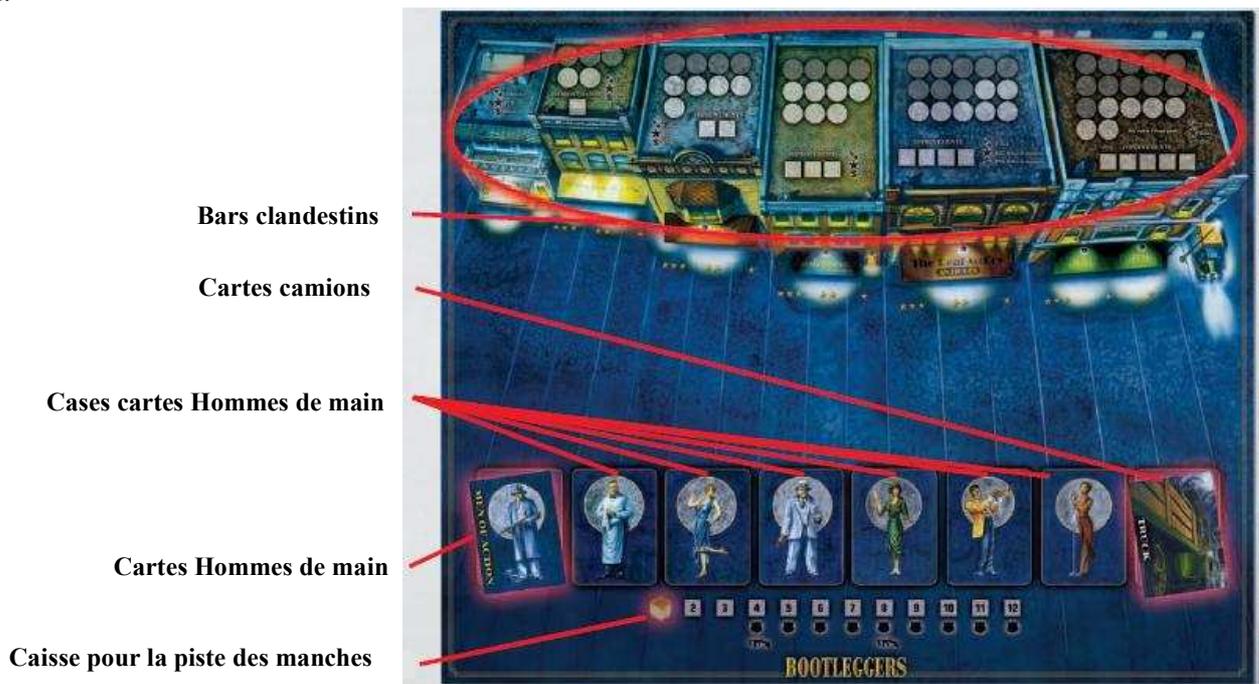


Bootleggers (Les trafiquants) – Règles

Règles détaillées

Préparation

- Placez le plateau de jeu principal au centre de la table. Placez une caisse de bouteilles de whisky dans la première position de la piste des manches.
- Désignez un truand qui sera le banquier.
- Placez les mini-plateaux pour les alambics délocalisés, les marqueurs amélioration de bar clandestin, les camions, les caisses et les Dé-6 à portée de tous les truands.
- Mélangez les cartes Hommes de main et placez-les face cachée sur la case Hommes de main du plateau de jeu principal.
- Mélangez les cartes Camion et placez-les face cachée sur la case Camions du plateau de jeu principal.
- Séparez les cartes Impact en fonction des quatre codes couleur. Mélangez chaque couleur séparément et donnez 3 cartes de chaque couleur à chaque truand (soit un total de 12 cartes Impact pour chaque truand, une carte Impact pour chacune des manches de la partie). Remettez les cartes Impact non distribuées dans la boîte. (1-18 rouge, 19-36 vert, 37-54 jaune, 55-72 bleu).
- Chaque truand choisit une couleur, prend le mini-plateau correspondant pour l'alambic familial (avec un Dé-6) et les marqueurs d'influence de sa couleur et les pose devant lui. Remettez tous les alambics familiaux et les marqueurs d'influence inutilisés dans la boîte.
- Chaque truand prend un marqueur d'influence de sa réserve et le place dans l'arrière-salle (back room) de son alambic familial.
- Chaque truand prend un petit camion, le place devant lui et met un de ses marqueurs d'influence (un "libre" de la réserve, pas celui de l'arrière-salle) près de lui pour montrer la propriété de camion.
- Distribuez \$10G (un billet de \$5G et cinq billets de \$1G) à chaque truand. Placez l'argent restant, classé par montant, près du banquier.



Chaque truand démarre avec :

- Un alambic familial avec un Dé-6.
- Un petit camion (capacité 4 caisses)
- \$10G.
- 12 cartes Impact.
- 1 marqueur d'influence.



Bootleggers (Les trafiquants) – Règles

A chaque manche, exécutez ces phases dans l'ordre :

Phase 1 : Impact

(Phase d'enchères et salaires)

1. Retournez face visible la carte supérieure du paquet des cartes Camion. (cette carte Camion sera disponible jusqu'à ce qu'elle soit achetée. Si une carte Camion est déjà retournée face visible d'une manche précédente, sautez cette étape).
2. Placez une carte Homme de main (prise dans le paquet correspondant) dans chaque case Offre **jusqu'au nombre de truands de la partie**. La case d'offre de camion sera toujours utilisée, mais seul le nombre de cases d'offre supplémentaire égal au nombre de truands sera utilisé. Par exemple, dans une partie à quatre truands, on utilisera la case d'offre de camion et quatre cases Hommes de main.
3. Chaque truand choisit alors une carte Impact de sa main et la place face cachée sur la table devant lui.
4. Les cartes Impact sont révélées simultanément après que tous les truands ont choisi une carte. **La carte Impact doit rester devant le truand pour toutes les phases restantes de la manche**. Les cartes Impact déterminent l'ordre du jeu et sont utilisées pour départager les joueurs pendant toute la manche (exception : La carte Gangster **Big City Boys (Gros bras)**).

Exemple



5. Dans l'ordre décroissant des cartes Impact, chaque truand fait ce qui suit :
 - a. Il paye le salaire des chauffeurs (\$1G par petit camion ou camion moyen et \$2G par grand camion) et le montant requis (celui écrit sur la carte Impact) pour pouvoir appliquer sa carte Impact. Ce coût représente les charges du truand pour cette manche.
Note : Si un truand ne peut pas tout payer, il paye ce qu'il peut (c'est-à-dire qu'il donne tout ce qu'il a !) et continue à jouer sans pénalité ni dette.
 - b. Il choisit une des cartes des cases d'offre (soit la carte Camion soit une carte Homme de main). Ces cartes peuvent être :

Des cartes Influence (qui doivent être jouées immédiatement) :

Le truand prend dans sa réserve le nombre de marqueurs d'influence indiqué par la carte et les place dans l'arrière-salle de sa famille. Ceux-ci représentent de nouvelles recrues à son service. Défaussez la carte Influence.

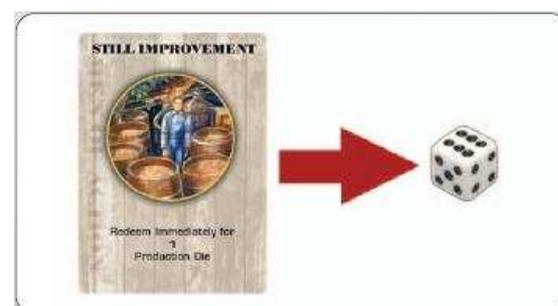
Exemple



Des cartes amélioration (qui doivent être jouées immédiatement) :

1. Carte d'amélioration simple: Le truand prend un Dé-6 et le pose sur un emplacement disponible de son alambic familial ou d'un de ses alambics délocalisés (si le truand n'a pas de place disponible pour le Dé-6 sur un de ses alambics, il le place dans l'arrière-salle de la famille pour un usage ultérieur). Une carte d'amélioration simple ne peut pas être utilisée pour démarrer un nouvel alambic délocalisé. Défaussez la carte d'amélioration.

Exemple



Bootleggers (Les trafiquants) – Règles

2. Carte d'amélioration double: Le truand soit prend deux Dé-6 qu'il pose sur des emplacements disponibles de son alambic familial et/ou ses alambics délocalisés (il peut toujours les placer dans l'arrière-salle de sa famille pour un usage ultérieur) soit démarre un nouvel alambic délocalisé avec un Dé-6. Cet alambic délocalisé doit être identifié par un marqueur d'influence provenant de sa réserve (pas de son arrière-salle). Défaussez la carte d'amélioration.

Exemple



3. Carte d'amélioration de bar clandestin : Le truand prend un marqueur d'amélioration de bar clandestin et le pose sur un emplacement d'amélioration de n'importe quel bar clandestin (il peut le placer dans l'arrière-salle de sa famille pour un usage ultérieur). Défaussez la carte d'amélioration.

- **Des cartes Camion (qui doivent être jouées immédiatement) :** Le truand paye le montant indiqué pour le nouveau camion (\$1G pour un petit camion ou un camion moyen ou \$3G pour un grand camion), prend un camion de la taille adéquate, le place devant lui et met un de ses marqueurs d'influence (un "libre" de la réserve, pas un de l'arrière-salle) près de lui pour montrer la propriété du camion. Défaussez la carte Camion. Si un truand choisit une carte Camion mais ne peut pas le payer, la carte camion est défaussée. Le paiement du salaire du chauffeur n'est pas exigé pour ce camion pendant cette manche (mais il sera requis à la prochaine manche !).
- **Des cartes Gangster (qui peuvent être jouées immédiatement ou conservées pour une utilisation ultérieure) :** Le truand soit joue la carte Gangster immédiatement soit la prend dans sa main pour l'utiliser au moment désiré. Les cartes Gangster peuvent être jouées à tout moment tant que les cartes Impact sont face visible sur la table (sauf indication contraire sur la carte Gangster elle-même). Les cartes Gangster sont défaussées une fois utilisées.

6. Après que le premier truand a choisi une carte, le truand avec la deuxième plus grande carte Impact choisit, etc.
7. Si une carte Homme de main reste à la fin de cette phase (c'est-à-dire si un truand a choisi la carte Camion plutôt qu'une carte Homme de main), elle est défaussée.
8. Si une carte Camion reste à la fin de cette phase (c'est-à-dire si aucun truand n'a choisi la carte Camion), elle reste face visible dans son emplacement.

Conseils sur les enchères et les achats

- Il n'est pas obligatoire de placer les marqueurs ou les Dé-6 d'amélioration immédiatement sur les bars clandestins ou les alambics, ils peuvent être pris pour empêcher un autre truand de les acquérir. Notez que les cartes d'amélioration doivent être jouées immédiatement, **mais que les marqueurs ou les Dé-6 d'amélioration peuvent être conservés dans l'arrière-salle de l'alambic familial**. Ils peuvent être déplacés de l'arrière-salle vers un bar clandestin ou un alambic à tout moment tant que les cartes Impact sont posées face visible devant les truands.
- Un truand sans argent ne peut pas acheter de camion, ni utiliser de carte Gangster ayant un coût (par exemple "City Politics (Corruption municipale)", "State Politics (Corruption nationale)" ou "Big Payoff (Gros pot-de-vin)").
- L'influence et les améliorations n'affectent pas O'Malley. Il a toujours une consommation illimitée (à l'exception de la carte Gangster "**G-Men—Bust a Speakeasy (Agents du F.B.I.- Fermeture de bar clandestin)**").

Bootleggers (Les trafiquants) – Règles

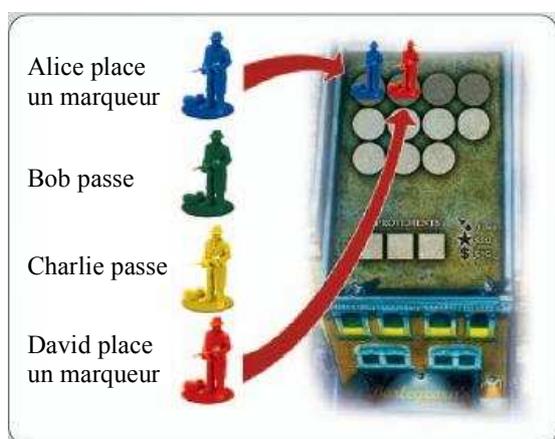
Phase 2 : Envoyez les gars (Phase de placement de l'influence)

1. Dans l'ordre décroissant des cartes Impact, chaque truand peut maintenant placer n'importe quel nombre de ses marqueurs d'influence (de l'arrière-salle) dans les emplacements adéquats des bars clandestins. Il peut choisir de n'en placer aucun ou un nombre de son choix, mais il peut en conserver pour une prochaine manche. Il doit cependant faire son placement complet avant que le prochain truand effectue son propre placement.

Conseils sur le placement des marqueurs d'influence

- Une fois que le nombre de marqueurs d'influence sur un bar clandestin est supérieur ou égal au nombre de cercles d'influence ombrés, ce bar clandestin ouvre au public.
- Reportez-vous à la section "Contrôle de l'influence, influence majoritaire et influence minoritaire" pour plus de détails sur le placement de l'influence.
- Dans cette phase, avoir une petite carte Impact peut être intéressant puisque vous voyez où les autres truands placent leur influence avant que vous ne deviez faire votre choix.

Exemple



Contrôle de l'influence, influence majoritaire et influence minoritaire

Contrôle de l'influence : Vous avez le contrôle de l'influence dans un bar clandestin si vous avez autant d'influence dans ce bar clandestin que tous les autres truands réunis (ou si vous êtes le seul truand ayant de l'influence dans ce bar clandestin). Un seul truand peut avoir le contrôle de l'influence dans un bar clandestin. Si deux truands sont ex-æquo, le truand avec la carte Impact la plus élevée l'emporte. Notez qu'un bar clandestin peut avoir un truand ayant le contrôle de l'influence ou un truand ayant l'influence majoritaire (voir ci-dessous) mais pas les deux en même temps.

Si vous avez le contrôle de l'influence dans un bar clandestin :

- Vous obtenez la marge bénéficiaire sur toutes les caisses vendues dans ce bar clandestin.
- Vous (et seulement vous) pouvez placer vos camions au quai majoritaire (3 étoiles).
- Le bar clandestin doit d'abord acheter vos caisses pour satisfaire la demande.
- Vous décidez si les truands sans influence peuvent vendre leurs caisses.
- Tous les autres truands avec des marqueurs d'influence dans le bar clandestin possèdent l'influence minoritaire.

Influence majoritaire : Vous avez l'influence majoritaire dans un bar clandestin si vous avez plus d'influence dans ce bar clandestin que n'importe quel autre truand mais moins que tous les autres truands réunis. Un seul truand peut avoir l'influence majoritaire dans un bar clandestin. Notez qu'un bar clandestin peut avoir un truand ayant le contrôle de l'influence (voir ci-dessus) ou un truand ayant l'influence majoritaire mais pas les deux en même temps.

Si vous avez l'influence majoritaire dans un bar clandestin :

- Vous (et seulement vous) pouvez placer vos camions au quai majoritaire (3 étoiles).
- Le bar clandestin doit d'abord acheter vos caisses pour satisfaire la demande.
- Vous décidez si les truands sans influence peuvent vendre leurs caisses.
- Tous les autres truands avec des marqueurs d'influence dans le bar clandestin possèdent l'influence minoritaire.

Influence minoritaire : Vous avez l'influence minoritaire dans un bar clandestin si vous avez au moins un marqueur d'influence dans ce bar clandestin sans avoir le contrôle de l'influence ou l'influence majoritaire. Notez qu'il est possible que tous les truands aient l'influence minoritaire dans un bar clandestin.

Si vous avez l'influence minoritaire dans un bar clandestin :

- Vous (et tous les autres truands ayant l'influence minoritaire) pouvez placer vos camions au quai minoritaire (2 étoiles) dans l'ordre des cartes Impact.
- Le bar clandestin doit acheter vos caisses s'il y a de la demande pour elles et après que les premiers achats ont eu lieu au truand (s'il existe) possédant le contrôle de l'influence ou l'influence majoritaire.
- Les caisses sont achetées aux truands ayant l'influence minoritaire dans l'ordre d'arrivée des camions (c'est-à-dire l'ordre des cartes Impact).

Aucune Influence : Vous n'avez aucune influence dans un bar clandestin si vous n'avez aucun marqueur d'influence dans ce bar clandestin.

Si vous n'avez aucune influence dans un bar clandestin :

- Vous (et tous les autres truands sans influence) pouvez placer vos camions au quai public (1 étoile) dans l'ordre des cartes Impact.

Bootleggers (Les trafiquants) – Règles

- Le truand (s'il existe) possédant le contrôle de l'influence ou l'influence majoritaire dans ce bar clandestin décide si

vous vendez vos caisses pour satisfaire la demande.

Exemple :

Texas Lil's Diner

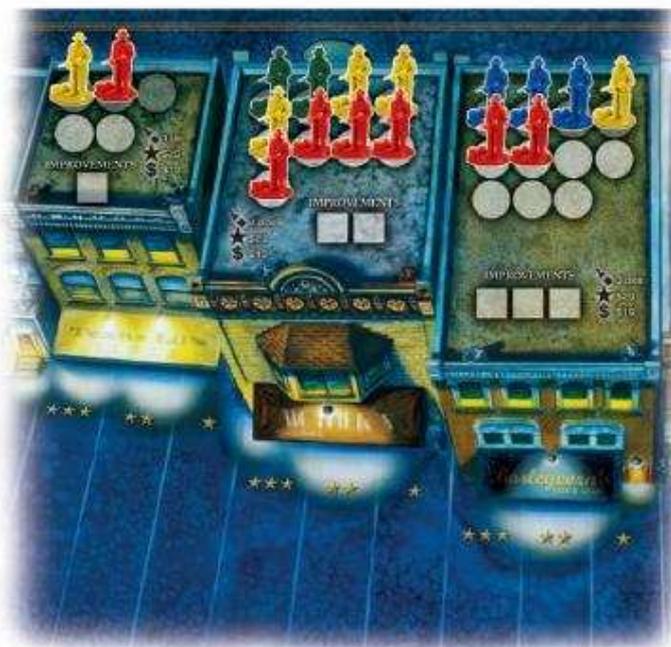
- Charlie a un marqueur d'influence.
- David a un marqueur d'influence.
- Texas Lil n'est pas encore ouvert car il reste au moins un cercle d'influence ombré non recouvert (voir les règles de la phase 5 "Quel est le mot de passe ?").

Mother's Dry Goods

- Bob a 2 marqueurs d'influence et possède une influence minoritaire.
- Charlie a 3 marqueurs d'influence et possède une influence minoritaire.
- David a 4 marqueurs d'influence et possède une influence majoritaire (il a plus d'influence que Bob et que Charlie mais moins que Bob + Charlie).
- Mother's est ouvert car tous les cercles d'influence ombrés sont recouverts.

Barleycorn's Feed & Grain

- Alice a 3 marqueurs d'influence et possède le contrôle de l'influence (Elle a autant d'influence que Charlie + David).
- Charlie a 1 marqueur d'influence et possède une influence minoritaire.
- David a 2 marqueurs d'influence et possède une influence minoritaire.



Phase 3 : Les alambics crachent du whisky

(Phase de production)

1. Chaque truand lance les Dé-6 pour chaque alambic (familial et délocalisé) afin de déterminer le nombre de caisses produites cette manche-ci. Un nombre de caisses égal au total des Dé-6 est placé dans l'arrière-salle de la famille (note : Les joueurs doivent laisser les Dé-6 montrant la production de caisses sur les mini-plateaux des alambics. Ils seront pris en compte pour le déplacement de la police).
2. Si un truand a la figurine police à côté de sa famille (à partir de la manche 5) et qu'il sort un **5 sur n'importe lequel des Dé-6 de son alambic familial**, cet alambic ne produit aucune caisse de whisky cette manche-ci. La police ne peut être placée qu'à côté d'un alambic familial. Les alambics délocalisés ne sont pas affectés par la police et produisent toujours le nombre approprié de caisses (note : Les alambics délocalisés ne sont jamais comptés dans le total de caisses servant à déterminer où va la police pour la prochaine manche).
3. A partir de la manche 4, déplacez la police à côté de la famille dont l'alambic familial a produit le plus de caisses de whisky cette manche-ci. Les égalités sont résolues en faveur du truand avec le plus d'impact (c'est-à-dire que la police va surveiller celui qui a la carte

Impact **la plus petite!**). La production des alambics délocalisés ne compte jamais dans ce total.

Exemple :

- Alice est espionnée par la police et sort 5-3 sur son alambic familial et 5-2 sur son alambic délocalisé. La production de l'alambic familial est zéro (parce qu'elle a sorti un 5) mais son alambic délocalisé produit 7 caisses (parce qu'il est immunisé contre la police) qu'elle place dans l'arrière-salle de sa famille.
- Bob sort 6 sur son alambic familial et place 6 caisses dans l'arrière-salle de sa famille.
- Charlie sort 5 sur son alambic familial et 6-3 sur son alambic délocalisé. Il place 14 caisses dans l'arrière-salle de sa famille.
- David sort 4-3 sur son alambic familial et place 7 caisses dans l'arrière-salle de sa famille.
- La police sera déplacée vers David car c'est lui qui a produit le plus de caisses à son alambic familial.
 - Charlie avait la plus grande production mais les alambics délocalisés ne sont pas pris en compte.
 - Alice avait sorti plus dans son alambic familial mais sa production était zéro à cause de la présence de la police.

Bootleggers (Les trafiquants) – Règles

Phase 4 : Envoyez le whisky (Phase d'expédition)

1. Les truands peuvent avoir plus de caisses que de places dans les camions ou vice versa. Ils peuvent maintenant essayer de vendre leurs caisses supplémentaires à un autre truand ou louer (voire acheter) un camion inutilisé d'un autre truand. Ceci se produit par une négociation ouverte. Les ventes/locations de camion et les ventes de caisses peuvent être payées en argent, en cartes Gangster et/ou en promesses (par exemple "je te vends mon whisky si tu le livres chez Mother's"). Les truands ne peuvent jamais échanger ou vendre des marqueurs d'influence. Le paiement comptant est irrévocable mais il n'est pas obligatoire de tenir ses promesses.
2. Après que toutes les affaires ont été faites, les truands chargent leurs caisses sur leurs camions. Une fois qu'une caisse a été placée sur un camion, elle ne peut pas être déplacée (exception : la carte Gangster "**Hijack (Détournement de camion)**"). Les truands ne sont pas obligés de charger toutes leurs caisses sur des camions, mais ils ne peuvent pas stocker de caisses. Toutes les caisses qui ne sont pas chargées sur un camion à la fin de la phase 4 sont perdues (exception : La carte Gangster "**Warehouse (Entrepôt)**").

Exemple d'accords et de chargements de camions

- Alice a 7 caisses mais seulement un petit camion, ainsi elle a 3 caisses qu'elle ne peut pas embarquer. Elle vend les 3 caisses à Bob pour \$2G et charge les 4 autres sur son petit camion.
 - Bob a les 6 caisses qu'il a produites plus les 3 qu'il a achetées à Alice. Il a deux petits camions et un camion moyen. Il charge 6 caisses sur son camion moyen, 3 caisses sur un de ses petits camions, et loue l'autre petit camion à Charlie pour \$2G.
 - Charlie a les 14 caisses qu'il a produites. Il a un petit camion et un camion moyen, plus le petit camion supplémentaire qu'il a loué à Bob. Il charge 4 caisses sur son petit camion, 6 caisses sur son camion moyen, et 4 caisses sur le petit camion qu'il a loué. Il met un marqueur influence à côté du camion loué pour indiquer qu'il le loue pour cette manche.
 - David a les 6 caisses qu'il a produites mais seulement un petit camion. Il ne peut pas vendre ses caisses supplémentaires ou louer un camion. Il charge 4 caisses sur son petit camion et renvoie les 2 caisses qu'il ne peut pas transporter dans la réserve.
3. Les camions sont déplacés vers les bars clandestins dans l'ordre décroissant des cartes Impact. Les truands qui ont le contrôle de l'influence ou l'influence majoritaire (se reporter au chapitre Contrôle de l'influence, influence majoritaire et influence minoritaire) placent leurs camions au quai majoritaire (3 étoiles). Les truands ayant

l'influence minoritaire dans un bar clandestin placent leurs camions au quai minoritaire (2 étoiles). Les truands sans influence dans un bar clandestin placent leurs camions au quai public (1 étoile).

Exemple d'expédition vers les bars clandestins

- Alice a le contrôle de l'influence chez Barleycorn's ainsi elle envoie son petit camion au quai majoritaire (3 étoiles) correspondant.
- Bob a l'influence minoritaire chez Mother's ainsi il envoie son camion moyen au quai minoritaire (2 étoiles) correspondant. Il n'a aucune influence chez Barleycorn's mais envoie son petit camion au quai public (1 étoile) correspondant.
- Charlie a l'influence majoritaire chez Mother's et l'influence minoritaire chez Barleycorn's. Il envoie son camion moyen au quai minoritaire (2 étoiles) de Barleycorn's, le petit camion qu'il a loué au quai majoritaire (3 étoiles) de Mother's et son petit camion chez O'Malley's.
- David a l'influence minoritaire chez Mother's. Il envoie son petit camion au quai minoritaire (2 étoiles) correspondant où il s'aligne derrière le camion moyen de Bob (parce que David a une carte Impact inférieure). Il a également l'influence minoritaire chez Barleycorn's mais n'a aucun camion à envoyer là.

Conseils sur l'expédition

- Un truand peut choisir de louer un de ses camions. Il fait ceci en mettant de côté un camion disponible pour la location (comme décrit ci-dessus). Si un camion reste vide, il reste en attente.
- Les truands ne peuvent pas louer un camion partiellement ou porter les caisses d'un autre truand. Un truand doit acheter ou vendre des caisses, ou louer un camion pour la manche.
- Note : Si un truand loue un camion appartenant à un autre truand, le locataire place un de ses marqueurs d'influence (un "libre" de la réserve, pas un de l'arrière-salle) à côté du camion pour indiquer qu'il a loué le camion. Ce camion agit exactement comme si il était possédé par le locataire (c'est-à-dire qu'il va vers le quai majoritaire si le locataire a le contrôle de l'influence ou l'influence majoritaire dans le bar clandestin et vers le quai minoritaire si le locataire a l'influence minoritaire dans le bar clandestin). Chaque camion loué est rendu à son propriétaire à la fin de la phase 5 après que toutes les caisses ont été vendues.
- Chaque bar clandestin peut être fermé si son nombre de marqueurs d'influence descend au-dessous du nombre de cercles ombrés. Dans ce cas, aucun whisky n'est vendu à ce bar clandestin cette manche-ci. Il n'est pas permis à des camions déjà devant ce bar clandestin de changer de destination.

Bootleggers (Les trafiquants) – Règles

Phase 5 : "Quel est le mot de passe ?"

(Phase de vente)

L'achat et la vente de whisky se produit dans l'ordre du plus petit au plus grand des bars clandestins ouverts. Au début du jeu, seul le plus petit bar clandestin (O'Malley's) est ouvert et peut vendre du whisky. Au fur et à mesure de l'avancement de la partie, chaque autre bar clandestin ouvre quand son influence atteint ou excède le niveau exigé indiqué par les cercles ombrés. Un bar clandestin peut également fermer si l'influence chute au-dessous du niveau exigé.

Processus d'achat et de vente pour chaque bar clandestin :

1. Un truand lance le nombre indiqué de Dé-6 pour déterminer la demande. Chaque amélioration de bar clandestin ajoute 1 à chaque Dé-6 de consommation pour ce bar clandestin (par exemple : +1 au total chez Texas Lil's Diner, +5 au total chez Volstead Imports).
2. Le Bar clandestin achète juste assez de caisses pour remplir la demande.
 - a. Le Bar clandestin achète d'abord des caisses au(x) camion(s) du quai majoritaire en payant le prix d'achat de gros au fournisseur des caisses. Si le nombre de caisses disponibles au quai majoritaire excède la demande, les caisses supplémentaires deviennent des invendus et sont perdues. (Note : L'argent vient de la banque, aucun bar clandestin n'a d'argent).
 - b. Si la demande n'a pas été remplie, le bar clandestin doit continuer à acheter des caisses au(x) camion(s) du quai minoritaire en payant également le prix d'achat de gros au fournisseur des caisses. Les camions sont alignés dans l'ordre des cartes Impact, ainsi les truands avec les plus hautes cartes Impact sont les mieux placés pour vendre leurs caisses. Toutes les caisses excédant la demande deviennent des invendus et sont perdues.
 - c. Si la demande n'a toujours pas été remplie, le truand (s'il existe) possédant le contrôle de l'influence ou l'influence majoritaire peut alors choisir s'il autorise le bar clandestin à acheter des caisses aux camions des autres truands qui attendent au quai public. Ces truands n'ont aucune influence au bar clandestin et sont autorisés à vendre uniquement si le truand ayant le contrôle de l'influence ou l'influence majoritaire le décide. Le fournisseur de chaque caisse reçoit le prix d'achat de gros du bar clandestin. Le whisky est vendu dans l'ordre où les camions sont alignés (qui est, naturellement, l'ordre des cartes Impact). Une fois que la demande est remplie, toute les expéditions vers ce bar clandestin s'arrêtent. Si aucun truand n'a le contrôle de l'influence ou l'influence majoritaire, **aucune caisse ne sera achetée au quai public.**

- d. Si la demande excède l'approvisionnement disponible total, la demande excessive n'est pas remplie.

3. **Les bénéfiques (\$) sont payés uniquement au truand ayant le contrôle de l'influence au bar clandestin.** Rappelez-vous que le contrôle de l'influence est attribué au truand ayant au moins autant d'influence dans le bar clandestin que tous autres truands réunis (se reporter au chapitre Contrôle de l'influence, influence majoritaire et influence minoritaire). Ce truand perçoit la marge bénéficiaire sur CHAQUE caisse qui traverse le bar clandestin cette manche-ci, y compris ceux vendus par d'autres truands (il a la main dessus !). Si deux truands sont à égalité dans un bar clandestin (ceci peut se produire s'il y a seulement deux truands avec de l'influence dans le bar clandestin), utiliser alors la carte Impact (le truand avec la carte Impact la plus élevée cette manche-ci obtient le bénéfice).
4. Passer maintenant au prochain bar clandestin ouvert.

Exemple O'Malley's

- Pas de lancer de Dé-6, la consommation à O'Malley's est illimitée.
- Bob vend 4 caisses de son petit camion et touche \$1G par caisse, prix unitaire de vente de gros (total \$4G).

Mother's

- Charlie sort 3-2 aux Dé-6 pour un total de 5.
- Charlie vend 4 caisses du petit camion qu'il a loué et touche \$2G par caisse, prix unitaire de vente de gros (total \$8G).
- Bob vend 1 caisse de son camion moyen et touche \$2G par caisse, prix unitaire de vente de gros (total \$2G).
- David ne vend aucune caisse de son petit camion.
- Il n'y a pas de bénéfiques chez Mother's car aucun truand n'a le contrôle de l'influence.

Barleycorn's

- Alice sort 3-5-6 aux Dé-6 pour un total de 14.
- Alice vend 4 caisses de son petit camion et touche \$2G par caisse, prix unitaire de vente de gros (total \$8G).
- Charlie vend 6 caisses de son camion moyen et touche \$2G par caisse, prix unitaire de vente de gros (total \$12G).
- Bien qu'il y ait une demande additionnelle qui pourrait être remplie par le petit camion de Bob au dock public, Alice choisit de ne pas autoriser Bob à vendre ses caisses
- Alice récupère également un bénéfice additionnel de \$1G sur chacune des 10 caisses vendues (pour un total de \$10G en plus des \$8G qu'elle a déjà perçus).

Quand cette phase est terminée, chaque camion loué est rendu à son propriétaire et chaque marqueur d'influence provisoire retourne dans sa réserve. Chaque caisse de whisky retourne dans la réserve.

Bootleggers (Les trafiquants) – Règles

Conseils sur l'influence dans un bar clandestin

- Tous les truands peuvent négocier de manière ouverte, mais ne sont pas liés par ces accords ! Renoncer à n'importe quel accord conclu par des discussions autour de la table est légal (et encouragé... "Vous cherchez un jeu où les adversaires sont honnêtes ? Trouvez un jeu au sujet des nonnes. Celui-ci met des truands aux prises entre eux").
- Il n'y a aucune influence dans le plus petit bar clandestin et donc aucun bénéfice payé. O'Malley's n'est jamais fermé (exception : si la carte Gangster "**G-Men—Close a Speakeasy (Agents du F.B.I.- Fermeture de bar clandestin)**" est jouée sur O'Malley's).
- Un truand ayant l'influence majoritaire (pas le contrôle de l'influence) dans un bar clandestin ne perçoit pas de bénéfices.

Phase 6 : Les Flics !

(Phase du bras de la loi)

1. *A la fin des manches 4 et 8*, chaque truand prend un marqueur d'influence de sa réserve et le place dans l'arrière-salle de son alambic familial.
2. En outre et toujours à la fin des manches 4 et 8, le truand dernier au classement (le truand avec le moins d'argent) reçoit un marqueur d'influence supplémentaire (en cas d'égalité, celui ayant la carte Impact la plus basse est considéré comme étant dernier). Notez que ceci signifie que vous devez annoncer votre score à la table à la fin des manches 4 et 8 ! Vous ne pouvez pas éviter l'obligation d'annoncer vos points en renonçant à votre droit sur le marqueur d'influence supplémentaire (si vous pensez être en train de gagner mais ne voulez pas révéler votre main, bonne chance!). C'est cependant le seul cas où vous devez annoncer votre score aux autres truands.
3. A toutes les manches, défaissez toutes les cartes Impact jouées et déplacez le marqueur manche d'une position sur le compteur de manches.

Utilisation des cartes Gangster

Les cartes Gangster peuvent uniquement être jouées quand les cartes Impact sont posées face visible devant tous les truands. Quelques cartes Gangster ont des règles additionnelles (par exemple, la carte Gangster **Hey, Free Truck (Et un camion gratuit, un)** ne peut pas être jouée avant que toutes les caisses soient chargées sur des camions). Ces restrictions spéciales sont toujours imprimées sur la carte Gangster. Référez-vous en outre au chapitre de clarifications pour obtenir des éclaircissements sur les règles spécifiques des cartes Gangster.

Négociation des contrats

Négociation des contrats est une part importante du métier de truand. Les affaires les plus communes impliquent de vendre des caisses de whisky et vendre/louer des camions, mais ce n'est qu'un début !

Par exemple, vous ne devez pas nécessairement jouer vos cartes Gangster pour vous servir d'elles. Parfois il est suffisant de les employer en tant que menace (ou contre menace) contre un autre truand. Vous pouvez également les utiliser pour extorquer de l'argent, des caisses, des camions à d'autres truands, ou obtenir leurs faveurs ("Paye-moi \$5G ou je jouerai "**Mob War (Guerre des gangs)**" sur toi. ").

Les contrats se produisent par une négociation ouverte. Le paiement peut être comptant, des cartes Gangster, des caisses de whisky, des camions ou des promesses (qui peuvent naturellement ne pas être tenues). Les contrats ne peuvent pas impliquer de vendre vos marqueurs d'influence (vos troupes sont fidèles) mais peuvent impliquer des promesses sur le placement de vos marqueurs d'influence.

Fin du jeu et Victoire

Le jeu finit après la phase 5 "Quel est le mot de passe ?" soit de la 12^{ème} manche soit d'une manche précédente où un truand a accumulé au moins \$100G, suivant laquelle se produit en premier. Le truand avec le plus d'argent gagne.

Règles (avancées) facultatives de placement de l'influence

Si vous voulez avoir un jeu plus chaotique, vous pouvez éliminer la phase 2 "Envoyez les gars" et à la place placer les marqueurs d'influence sur des bars clandestins à tout moment quand les cartes Impact sont posées face visible devant tous les truands. Si deux truands souhaitent placer des marqueurs d'influence dans le même endroit en même temps, le truand avec la plus grande carte Impact a la priorité. Notez que ceci permet à un truand avec plus d'impact (et des marqueurs d'influence disponibles dans son arrière-salle) de préempter le placement d'influence d'un truand avec moins d'impact. On ne peut cependant pas faire marche arrière lors d'une préemption. Si un truand préempte et n'est pas lui-même préempté, il est obligé de poser au moins un marqueur d'influence.

Ceci signifie que vous pouvez placer des marqueurs d'influence dans toute la manche, mais ayez vos arguments prêts quand deux truands veulent faire leurs placements en fonction de ce que l'autre va faire. Quand cela arrive, le truand avec le plus d'impact (la carte Impact plus la carte Gangster "**Big City Boys (Gros bras)**" si elle s'applique) obtient de placer d'abord ses marqueurs d'influence.

Bootleggers (Les trafiquants) – Règles

Règles facultatives pour une partie plus courte

Si vous voulez une partie plus courte, vous pouvez jouer 8 manches au lieu de 12. Si vous allez dans ce sens, distribuez seulement huit cartes Impact (2 de chaque quart du paquet de cartes Impact) à chaque truant au début du jeu. Ceci fonctionne mieux à trois ou quatre joueurs.

Description détaillée des composants

1 plateau de jeu principal avec des emplacements pour les offres et des bars clandestins

Il y a une case offre avec un camion et six cases offre additionnelles. Il y a également un emplacement pour le paquet des cartes Hommes de main.

Le plateau de jeu principal montre également six bars clandestins de tailles diverses.

Tous les bars clandestins, excepté celui possédé par le chef de la police, ont des cercles pour les marqueurs d'influence des truands et des emplacements pour les marqueurs amélioration de bar clandestin. Les cercles ombrés indiquent la quantité de marqueurs d'influence exigée pour ouvrir le bar clandestin. De plus, chaque bar clandestin a une petite description indiquant la consommation, le prix d'achat de gros et le bénéfice. Les six Bars clandestins sont :

O'Malley's Dry Goods

Cercles d'influence : Aucune (aucun truant ne peut influencer sur la chasse gardée du chef de la police).

Marqueurs amélioration : Aucun.

Consommation : Illimitée.

Prix d'achat de gros : \$1G par caisse.

Bénéfice : Aucun.

Texas Lil's Diner

Cercles d'influence : 5 (3 ombrés, 2 clairs).

Marqueurs amélioration : 1.

Consommation : 1 Dé-6.

Prix d'achat de gros : \$2G par caisse.

Bénéfice : \$1G par caisse.

Mother's Groceries

Cercles d'influence : 9 (4 ombrés, 5 clairs).

Marqueurs amélioration : 2.

Consommation : 2 Dé-6.

Prix d'achat de gros : \$2G par caisse.

Bénéfice : \$1G par caisse.

Barleycorn's Feed & Grain

Cercles d'influence : 11 (4 ombrés, 7 clairs).

Marqueurs amélioration : 3.

Consommation : 3 Dé-6.

Prix d'achat de gros : \$2G par caisse.

Bénéfice : \$1G par caisse.

The Real McCoy Antiques

Cercles d'influence : 15 (8 ombrés, 7 clairs).

Marqueurs amélioration : 4.

Consommation : 4 Dé-6.

Prix d'achat de gros : \$2G par caisse (\$3G dans une partie avec 3 à 5 truands).

Bénéfice : \$1G par caisse (\$2G dans une partie avec 3 à 5 truands).

Volstead Imports (utilisé uniquement dans une partie à 6 truands)

Cercles d'influence : 17 (11 ombrés, 6 clairs).

Marqueurs amélioration : 5.

Consommation : 5 Dé-6.

Prix d'achat de gros : \$3G par caisse.

Bénéfice : \$2G par caisse.

| Bar clandestin | | | |
|----------------|----------------------|----|-----------------------|
| ★ | Quai public | \$ | Bénéfice |
| ★★ | Quai minoritaire | ★ | Prix d'achat de gros |
| ★★★ | Quai majoritaire | 🔪 | Marqueurs d'influence |
| 🍷 | Dé-6 de consommation | 👮 | Police |

6 Mini-plateaux pour les alambics familiaux

Les mini-plateaux des familles montrent l'image d'un alambic, un emplacement pour le Dé-6 initial de production, trois emplacements pour les Dé-6 d'amélioration, une arrière-salle pour stocker tous les marqueurs d'influence qui attendent d'être assignés à un bar clandestin et un sommaire des cinq phases. Les icônes de Dé-6 indiquent les cases amélioration. Chaque famille commence toujours avec un Dé-6. Les alambics familiaux ne peuvent être ni volés ni détruits par d'autres truands. Ils sont cependant susceptibles de recevoir une visite de la police ou de subir la carte Gangster "Turf war (Guerre de territoire)".

Bootleggers (Les trafiquants) – Règles

6 Mini-plateaux pour les alambics délocalisés

Les mini-plateaux pour les alambics délocalisés sont identiques à ceux des alambics familiaux sauf qu'il y a dessus un cercle de propriété (et pas d'arrière-salle ni de sommaire des cinq phases). Le cercle de propriété est rempli d'un marqueur d'influence (note : ce marqueur d'influence est utilisé uniquement pour indiquer la propriété et est "gratuit") quand un nouvel alambic délocalisé est ouvert. Chaque nouvel alambic délocalisé démarre toujours avec un Dé-6. Il peut cependant être saboté, détruit, ou même amélioré par d'autres truands à l'aide de cartes.

1 Figurine de policier debout

Cette figurine de policier miniature est à placer devant le truand qui avait la production la plus élevée lors de la manche précédente dans son alambic familial (les égalités sont résolues en faveur du truand avec le plus d'impact, c'est-à-dire que le policier va surveiller le truand ayant le **moins** d'impact). Le policier est utilisé pendant la phase de production pour indiquer une rupture potentielle dans la production. Seul l'alambic familial peut être affecté par la police, pas les alambics délocalisés.

12 Marqueurs d'amélioration de bar clandestin

Les marqueurs amélioration augmentent la consommation à un bar clandestin de 1 pour chaque Dé-6 lancé (par exemple, +1 au total obtenu aux Dé-6 au Stork Club, +5 au total obtenu chez Mother's).

20 Marqueur d'influence dans chacune des six couleurs de truands

Les marqueurs d'influence sont utilisés pour indiquer l'influence des truands (compris ?) dans les bars clandestins. Ils sont également utilisés pour indiquer la propriété des camions et des alambics. Les marqueurs d'influence sont les figurines en plastique avec les bases rondes, dans les six couleurs de truand.

20 Camions miniatures

Chaque camion a un nombre sur le toit de la cabine pour indiquer combien de caisses il peut porter, et un espace pour mettre les caisses de whisky transportées par le propriétaire (ou l'opérateur dans le cas d'un camion loué). Il y a trois types différents de camions :

- 12 petits camions (capacité 4 caisses).
- 5 camions moyens (capacité 6 caisses).
- 3 grands camions (capacité 9 caisses).

70 caisses de whisky

Les cubes en bois représentent les caisses de whisky.

Des billets de 1000\$

Les déclinaisons sont \$1G, \$5G et \$10G.

25 Dé-6 (Dés à six faces)

Ils sont utilisés pour générer les consommations et les productions. Ils ne représentent pas une limite aux ressources, ainsi si pour n'importe quelle raison vous avez besoin de PLUS de 25 Dé-6, utilisez librement certains d'eux pour une double fonction ou ajoutez temporairement des Dé-6.

78 cartes Hommes de main

20 cartes Simple influence

Chaque carte Simple influence doit être échangée immédiatement contre un marqueur d'influence que le truand peut ensuite assigner à un bar clandestin. L'influence représente la quantité de "persuasion" que vous possédez dans un bar clandestin donné. L'augmentation de l'influence représente votre capacité à "causer des accidents", "déplacer définitivement des employés hors de ville ... pour leur bien" et "contrôler la quantité de bouteilles". Plus vous êtes plus persuasif, plus vous avez de contrôle sur les décisions, vu ? Avoir le contrôle de l'influence vous permet de prendre les décisions. Note : Les cartes d'influence doivent être échangées immédiatement contre des marqueurs d'influence. Néanmoins, les marqueurs d'influence peuvent être conservés dans l'arrière-salle pour une utilisation ultérieure.

2 cartes Double influence

Les cartes Double influence sont identiques aux cartes d'influence simple, sauf qu'elles sont échangées contre deux marqueurs d'influence.

9 cartes Simple amélioration d'alambic

Chaque carte simple amélioration d'alambic doit être échangée immédiatement contre un Dé-6 d'amélioration que le truand peut ensuite assigner soit à l'alambic familial soit à un alambic délocalisé. Chaque amélioration d'alambic augmente la production de l'alambic de un Dé-6. Note : Les cartes d'amélioration d'alambic doivent être échangées immédiatement contre des Dé-6. Néanmoins, les Dé-6 peuvent être conservés dans l'arrière-salle pour une utilisation ultérieure.

6 cartes Double amélioration d'alambic ou de démarrage de nouvel alambic délocalisé

Les cartes double amélioration d'alambic sont identiques aux cartes simple amélioration d'alambic, sauf qu'elles sont échangées contre des Dé-6 ou un alambic délocalisé. Si l'alambic délocalisé est choisi, il arrive en jeu avec un Dé-6.

8 cartes Amélioration de bar clandestin

Chaque carte amélioration de bar clandestin doit être échangée immédiatement contre un marqueur amélioration de bar clandestin.

Bootleggers (Les trafiquants) – Règles

33 cartes Gangster

- Les cartes Gangster vous sont utiles ou font mal à un autre truand.
- Les conflits de priorité entre des cartes Gangster (c'est-à-dire la résolution quand deux truands souhaitent jouer simultanément des cartes Gangster contradictoires) sont toujours résolus en faveur du truand possédant l'impact le plus élevé.
- Les cartes Gangster sont identifiées par un pistolet et peuvent ne pas être jouées immédiatement.
- Toutes les cartes Gangster sont décrites dans le chapitre "**Description détaillée des cartes Gangster**".

14 cartes camion

Chaque carte Camion doit être échangée immédiatement contre le camion correspondant (en payant le prix d'achat indiqué). Chaque carte Camion montre sa capacité, son prix d'achat et le salaire du chauffeur du camion. Les truands ne peuvent pas conserver des cartes Camion pour un usage ultérieur et ne peuvent pas acheter de camion s'ils n'ont pas l'argent nécessaire (si un truand prend une carte Camion mais ne peut pas acheter le camion, la carte Camion est défaussée). Le paquet des cartes Camions se compose des cartes suivantes :

- 6 Petits camions (4 caisses, prix d'achat \$1G, salaire du chauffeur \$1G).
- 5 Camions moyens (6 caisses, prix d'achat \$1G, salaire du chauffeur \$1G).
- 3 Grands camions (9 caisses, prix d'achat \$3G, salaire du chauffeur \$2G).

72 cartes impact (pour les enchères) numérotées séquentiellement de 1 à 72

Les cartes Impact sont utilisées pour enchérir pour le camion et les cartes Hommes de main pendant la phase d'impact et également pour résoudre les conflits de priorité dans toutes autres phases. Le coût change en fonction du nombre : par exemple, les cartes numéro 1-12 coûtent \$0 à jouer, 13-27 \$1G, 28-45 \$2G, etc. Les cartes sont divisées en 4 sous-paquets (1-18, 19-36, 37-54, 55-72) avec des illustrations uniques par sous-paquet, mais des dos identiques.

Description détaillée des cartes Gangster

(NdT : Reclassées dans l'ordre alphabétique anglais)

- **A Little Vigorish (Racket énergique)**
A jouer sur un alambic. Le propriétaire de cet alambic doit vous payer \$3G par Dé-6 de production ou cet alambic ne produira rien cette manche-ci.
- **Big City Boys (Gros bras)**
A jouer sur une carte impact. Ajoutez 5,5 à la valeur de cette carte pour cette manche-ci.

- **Big Payoff (Gros pot-de-vin)**
A jouer sur un bar clandestin ouvert. Payez \$5G à la banque pour prendre le contrôle de l'influence de ce bar clandestin cette manche-ci. Vous empochez le bénéfice correspondant. Ne peut pas être joué sur O'Malley's.
- **Call in a Big Favor (Grosse faveur)**
Utilisez gratuitement un grand camion cette manche-ci. Ce camion provient de la réserve de camions, pas d'un autre truand.
- **Call in a Little Favor (Petite faveur)**
Utilisez gratuitement un camion moyen cette manche-ci. Ce camion provient de la réserve de camions, pas d'un autre truand.
- **City Politics (Corruption municipale)**
Achetez 1 ou 2 marqueurs d'influence au coût de \$4G chacun.
- **Copper in the House (Flic infiltré)**
A jouer sur un bar clandestin ouvert. Aucune influence, aucun bénéfice, consommation illimitée, prix de gros \$1G par caisse cette manche-ci. Ce bar clandestin est identique à O'Malley's pour une manche. Ne peut pas être joué sur O'Malley's.
- **Double Cross (Traîtrise)**
A jouer sur un bar clandestin. Soit vous détruisez un marqueur d'influence d'un autre truand dans ce bar clandestin soit vous ajoutez un marqueur d'influence (un "disponible" de la réserve, pas un de l'arrière-salle) dans ce bar clandestin.
- **Friendly Union Boss (Connivence avec un patron de syndicat)**
A placer face visible devant vous. Les salaires de vos chauffeurs n'existent pas tant que cette carte est visible devant vous. Ne la défaussez pas à moins que la carte Gangster "Investigation (Enquête)" soit jouée sur cette carte.
- **G-Men— Bust a Shipment (Agents du F.B.I.- Interception de chargement - 2 exemplaires)**
A jouer durant la phase 4 "Envoyez le whisky" sur un camion. Le chargement de ce camion est confisqué (il n'arrive pas jusqu'au bar clandestin). Le camion vide est rendu à son propriétaire.
- **G-Men— Bust a Speakeasy (Agents du F.B.I.- Fermeture de bar clandestin)**
A jouer sur un bar clandestin ouvert. Il est fermé cette manche-ci. Peut être joué sur O'Malley's.

Bootleggers (Les trafiquants) – Règles

- **Hey, Free Truck (Et un camion gratuit, un)**
A jouer sur un camion vide. Volez ce camion. Ne jouez cette carte que pendant la phase 4 "Envoyez le whisky", après que tous les truands ont chargé toutes les caisses sur des camions. Cette carte ne peut pas être jouée pendant les négociations de ventes/locations de camion et les ventes de caisses.
- **Hijack (Détournement de camion)**
A jouer sur un camion chargé pendant la phase 4 "Envoyez le whisky". Vous prenez les caisses de ce camion et les chargez sur un de vos camions vides. Embarquez-les comme si vous les aviez produites. Vous devez avoir un camion vide disponible.
- **Hit (Mitrailage - 2 exemplaires)**
A jouer sur un bar clandestin. Détruisez un marqueur d'influence de votre choix dans ce bar clandestin.
- **Investigation (Enquête)**
A jouer sur une carte Gangster qui vient d'être jouée (ou sur la carte "Friendly Union Boss (Connivence avec un patron de syndicat)" visible devant un truand). Cette carte est annulée.
- **Mob War (Guerre des gangs)**
A jouer sur un bar clandestin. Détruisez deux marqueurs d'influence de votre choix dans ce bar clandestin.
- **Moll (Jolie fille)**
Elle est jolie... distraitement jolie ! Choisissez un autre truand et lancez un Dé-6. Votre copine dépense autant de l'argent de ce truand que le Dé-6 (1 = \$1G, etc.). L'argent dépensé va à la banque, pas à vous.
- **Move Over, Pigeon (Barre toi, pigeon)**
A jouer sur un camion aligné à un Bar clandestin. Vous "empruntez" ce camion et volez sa cargaison. Rendez le camion vide à son propriétaire après la vente. Le camion ne se déplace pas et est déchargé selon la priorité de son propriétaire, pas la vôtre.
- **Muscling In (Intervention musclée)**
A jouer sur un alambic délocalisé. Volez un Dé-6 de cet alambic et placez-le sur un de vos alambics (ou dans l'arrière-salle de votre alambic familial). Cet alambic délocalisé n'est pas détruit même si vous volez le dernier Dé-6.
- **Opportunity Knocks (Une opportunité se présente)**
Déplacez un marqueur amélioration d'un bar clandestin vers un autre. Le bar clandestin d'arrivée doit être ouvert.
- **Packing Heat (Meute de flics)**
A jouer sur un bar clandestin ouvert. Le prix de gros pour les autres truands est de \$1G pas caisse cette manche-ci. Vous le prendrez et l'aimerez ! Ne peut pas être joué sur O'Malley's.
- **Recruiting (Recrutement - 2 exemplaires)**
Lancez un Dé-6. Le résultat indique le nombre de marqueurs d'influence qui deviennent disponibles. Vous obtenez le premier, puis chaque truand en prend un dans l'ordre décroissant des cartes Impact (vous y compris) jusqu'au nombre obtenu. Ainsi, si vous avez le plus d'impact, vous obtenez les deux premiers marqueurs, compris ?
- **Safe house (Planque)**
Prenez jusqu'à trois de vos marqueurs d'influence des bars clandestins. Placez les dans l'arrière-salle de votre alambic familial. Peut être utilisé pour déplacer des marqueurs d'influence entre des bars clandestins. Vous ne pouvez pas replacer ces marqueurs sur des bars clandestins avant la prochaine manche.
- **State Politics (Corruption nationale)**
Achetez 1, 2 ou 3 marqueurs d'influence au coût de \$5G chacun.
- **Thirsty (Assoiffé)**
A jouer sur un bar clandestin ouvert. La consommation de ce bar clandestin est augmentée de un Dé-6 cette manche-ci. Ne peut pas être joué sur O'Malley's.
- **Turf War (Guerre de territoire)**
A jouer sur un alambic. Détruisez entièrement un alambic délocalisé (y compris ses Dé-6 d'amélioration) ou un Dé-6 d'un alambic familial. Vous ne pouvez pas détruire le dernier Dé-6 d'un alambic familial.
- **Warehouse (Entrepôt)**
Stockage temporaire. Vous pouvez conserver les caisses non expédiées jusqu'à la prochaine manche (seulement pendant une manche). Vous ne pouvez pas utiliser cette carte pour conserver des caisses expédiées mais non vendues.
- **Windfall (Bonne aubaine)**
Piochez 1 carte Homme de main face cachée. La carte piochée avec Windfall (Bonne aubaine) peut être jouée quand elle est prise ou pendant la phase d'impact d'une manche future. La carte piochée est jouée selon ses règles habituelles.
- **Word of Mouth (Bouche à oreille)**
A jouer sur un bar clandestin ouvert. Le bénéfice à ce bar clandestin augmente de \$1G par caisse pour cette manche-ci. Ne peut pas être joué sur O'Malley's.
- **You Dirty Rat (Espèce de rat)**
A jouer sur un bar clandestin. Remplacez un marqueur d'influence d'un autre truand par un des vôtres (un "disponible" de la réserve, pas de l'arrière-salle) Le marqueur retiré ne retourne pas dans l'arrière-salle de son propriétaire.

Bootleggers (Les trafiquants) – Règles

FAQ/Clarifications

La carte Gangster "**Hey, Free Truck (Et un camion gratuit, un)**" peut être jouée sur un camion qui vient juste de perdre son chargement à cause de la carte Gangster "**Hijack (Détournement de camion)**" ou de la carte Gangster "**G-Men-Bust a Shipment (Agents du F.B.I.- Interception de chargement)**" afin de porter un coup double. Elle peut également être jouée sur un camion loué qui se trouve être vide.

Jouer la carte Gangster "**Move Over, Pigeon (Barre toi, pigeon)**" sur un camion de modifie pas la priorité de déchargement de ce camion. Il sera déchargé en fonction de sa position dans la file et de l'influence de son propriétaire (si rouge joue cette carte sur un camion jaune, le camion est déchargé comme un camion jaune mais le prix de gros est payé à rouge).

Vous pouvez jouer la carte Gangster "**Hijack (Détournement de camion)**" sur un camion que vous avez loué à un autre truand (il y perd deux fois !).

Vous ne pouvez pas jouer la carte Gangster "**Hijack (Détournement de camion)**" si vous n'avez pas de camion vide ayant une capacité suffisante pour transporter les caisses détournées. Vous ne pouvez pas partager les caisses détournées entre plusieurs camions. Si vous détournez un camion déjà aligné pour le déchargement, ce camion ne se déplace pas (il reste dans la ligne, vide) mais le votre ira au quai approprié derrière tous autres camions déjà alignés (les autres truands ne déplaceront pas leurs camions pour vous !). La carte Gangster "**Big Payoff (Gros pot-de-vin)**" change le contrôle de l'influence dans un bar clandestin pour une manche. Si un autre truand avait le contrôle de l'influence ou l'influence majoritaire, il a maintenant l'influence minoritaire à la place. Vous obtenez le contrôle de l'influence même si aucun truand n'avait le contrôle de l'influence avant que vous ayez joué cette carte. Si vous jouez cette carte après que des camions sont alignés, ils doivent se réaligner en fonction de ce nouveau contrôle de l'influence.

Si vous ne jouez pas la carte Gangster "**Windfall (Bonne aubaine)**" immédiatement, cela ne remplacera pas votre choix de carte Homme de main quand vous la jouerez (c'est-à-dire que vous obtiendrez une carte Homme de main supplémentaire la manche où vous jouerez la carte Gangster "**Windfall (Bonne aubaine)**"). Vous n'avez pas à montrer la carte que vous piochez face cachée aux autres truands.

Chaque marqueur d'influence détruit (par les cartes Gangster "**Mob War (Guerre des gangs)**", "**Double Cross (Traîtrise)**", "**You Dirty Rat (Espèce de rat)**" ou "**Hit (Mitrailage)**") ne retourne pas dans l'arrière-salle de son propriétaire mais est remis dans sa réserve.

Les paiements pour les cartes Gangster "**Big Payoff (Gros pot-de-vin)**", "**City Politics (Corruption municipale)**" et "**State Politics (Corruption nationale)**" sont faits à la banque.

Si la cible de votre carte Gangster "**Moll (Jolie fille)**" n'a pas assez d'argent pour payer, il paye ce qu'il peut sans pénalité ni dette.

La carte Gangster "**Friendly Union Boss (Connivence avec un patron de syndicat)**" reste en effet jusqu'à la fin de la partie à moins que la carte Gangster "**Investigation (Enquête)**" soit jouée dessus.

Les deux Dé-6 obtenus par la carte double amélioration d'alambic "**Double Still Improvements (Double amélioration d'alambic)**" peuvent être placés tous les deux sur l'alambic familial, un alambic délocalisé ou un sur chaque.

Si l'influence dans un Bar clandestin change après que les camions sont alignés, les camions ne se déplacent pas mais sont déchargés dans l'ordre de l'alignement. Les paiements suivent néanmoins l'influence révisée.