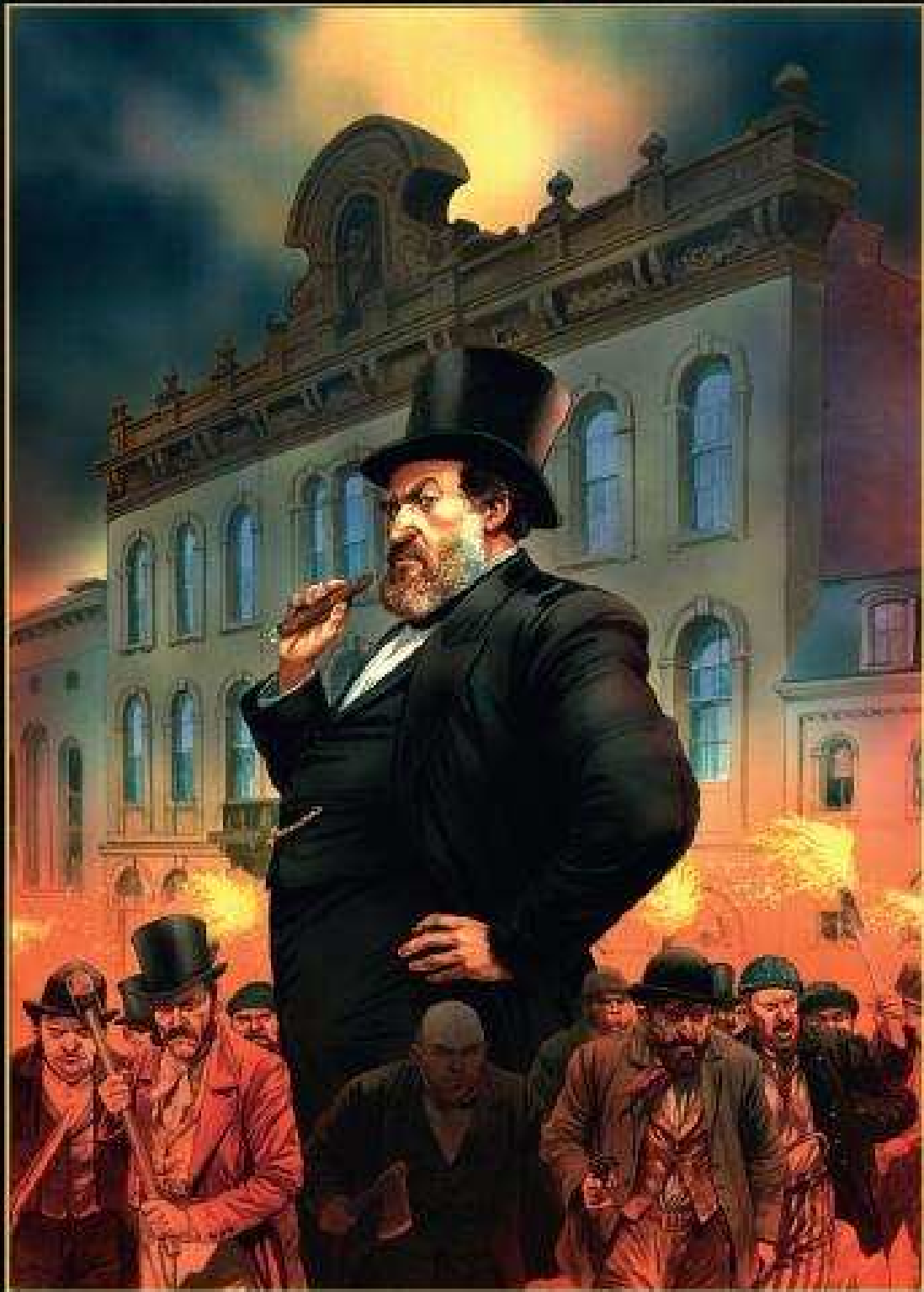


Tammany Hall



Tammany Hall était la machine politique qui a dominé la politique de la ville de New York en organisant l'immigration des populations. Alors que l'influence de l'organisation s'est étendue de sa fondation dans les années 1790 à son effondrement dans les années 1960, ce jeu se positionne grosso modo entre 1850 et 1870, l'ère du boss Tweed. Le plateau de jeu est basé sur une carte de Lower Manhattan à New York. La localisation physique de Tammany Hall s'est déplacée plusieurs fois à travers son histoire et une plus de fois pour notre jeu.

Les douzième et seizième quartiers sont plus loin au nord et pas sur cette carte. Les anglais, les irlandais et les Allemands se sont bien établis dans cette partie de New York, mais vers la fin du 19ème siècle, les italiens ont fait des incursions substantielles. Dans Tammany Hall, les italiens et les autres immigrés peuvent arriver ou pas dans les mêmes proportions qu'historiquement.

Vous êtes un aspirant politicien luttant, pendant l'apogée de Tammany Hall, pour l'influence et les voix dans les quartiers de New York dans le but de devenir maire. Contrôlez les patrons de quartier, calomniez vos adversaires et obtenez des faveurs politiques des immigrés arrivant d'Europe. Tammany Hall est un jeu pour 3-5 joueurs et une partie devrait durer environ 90 minutes.

Vue d'ensemble

Tammany Hall est joué en seize années regroupées en quatre périodes. Chaque année, chaque joueur utilisera la puissance associée à son bureau. Il peut soit placer deux patrons de quartier soit un patron de quartier et un cube immigré sur le plateau. S'il place un cube immigré, il prend également un jeton faveur politique de la même couleur. Chaque joueur a également la possibilité de calomnier les autres joueurs.

Une élection a lieu à la fin de chaque quatrième année. Une élection a lieu dans chaque quartier, le gagnant étant le joueur qui a le plus de patrons de quartier et de jetons faveur. Chaque joueur dépense des jetons faveur dans une enchère à poing fermé, ainsi vous n'êtes jamais tout à fait sûr de ce que l'opposition va faire.

Le joueur qui gagne le plus de quartiers devient le maire. Il assigne alors les bureaux de la ville aux autres joueurs que chacun de ces derniers utilisera à son avantage. Des points de victoire (PV) sont marqués quand vous gagnez une élection de quartier et si vous devenez maire. Après quatre périodes, la partie se termine et des PV de bonification sont attribués pour les jetons faveur en main et les jetons calomnies restants.

Composants

1 plateau de jeu
1 livret de règles

Cubes immigrés



25 Irlandais



25 Anglais



25 Allemands



25 Italiens

Jetons faveur politiques



35 Irlandais



35 Anglais



35 Allemands



35 Italiens

Patrons de quartier



x20



x20



x20



x20



x20



2 jetons Président du Conseil

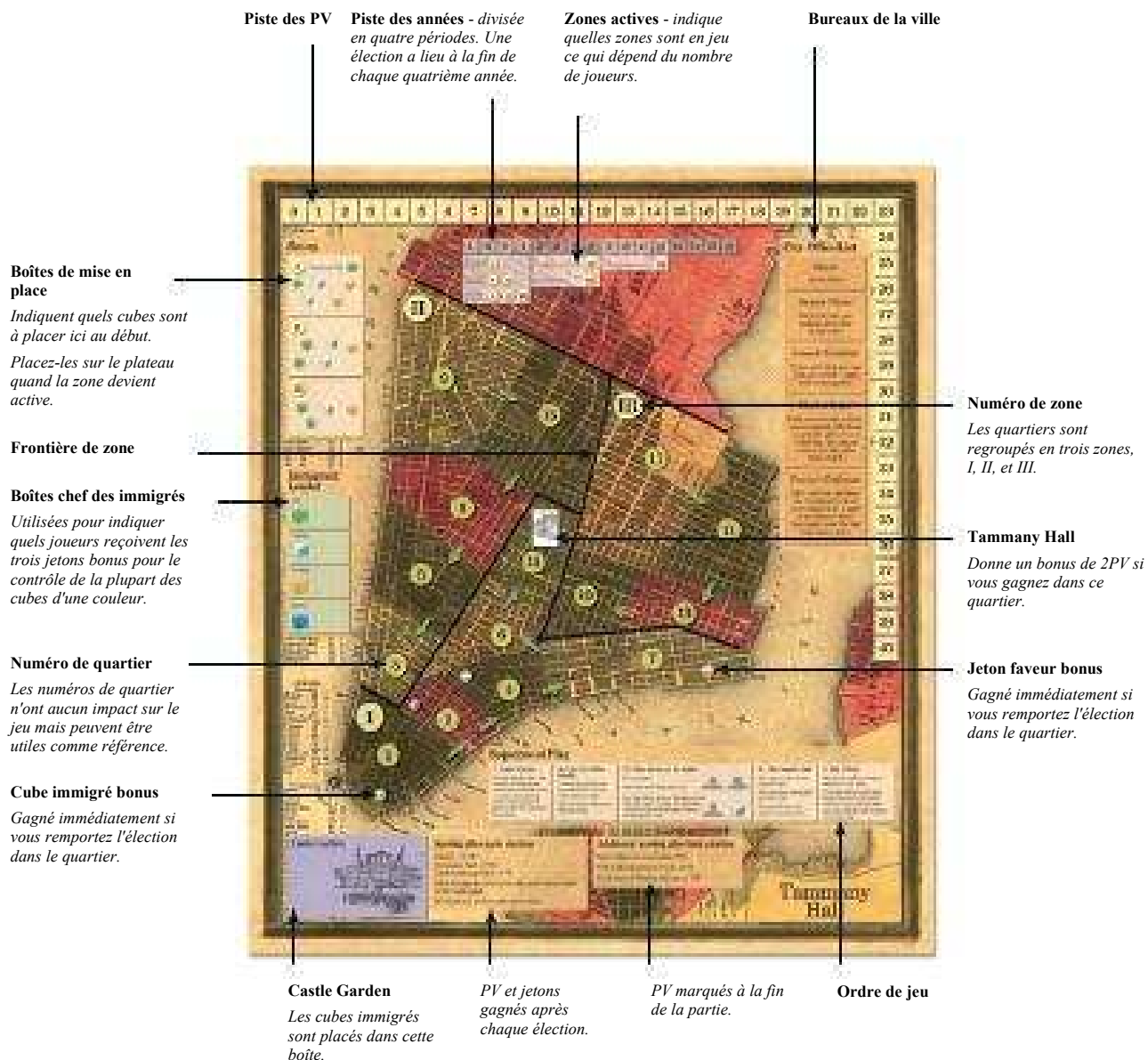


15 jetons calomnies



1 marqueur année

Le plateau



Le plateau est divisé en trois zones : I, II, III. Ces zones entreront en jeu à différents moments en fonction du nombre de joueurs. Chaque zone est divisée en quartiers.

Toutes les élections commencent dans la zone I, puis progressent dans l'ordre dans les zones II et III.

Suivez les flèches sur le plateau pour procéder de quartier en quartier pendant les élections.

Les quartiers sur la côte de la carte donnent des avantages aux joueurs qui les gagnent dans les élections.

Comme indiqué par les icônes sur la carte, le joueur qui gagne le quartier gagne un jeton faveur politique de son choix de la réserve ou place un cube immigré additionnel de son choix de la réserve dans n'importe quel quartier.

Le quartier avec Tammany Hall vaut deux PV mais ne compte que comme un quartier pour déterminer les résultats des élections.

Préparation de la partie

Déterminez aléatoirement le premier joueur.

Chaque joueur choisit une couleur de patrons de quartier et en place un sur le zéro de la piste des PV.

Placez le marqueur année sur la case '1' de la piste des années.

Distribuez trois jetons calomnies à chaque joueur. Ceux-ci ne peuvent être utilisés que pendant les périodes deux à quatre.

Les cubes immigrés sont placés dans les boîtes de mise en place sur le plateau comme indiqué. Les cubes seront pris des boîtes de mise en place et placés dans les quartiers dans la zone indiquée pendant la mise en place de la partie ou plus tard quand la zone deviendra active.



A trois joueurs la partie débute avec des cubes uniquement dans la zone I du plateau. Placez un cube vert sur le quartier Tammany Hall et le placez aléatoirement les autres cubes indiqués dans les autres quartiers de la zone I, un cube par quartier.

Les cubes pour la zone II sont placés au début de la cinquième année. Placez aléatoirement les cubes indiqués sur le plateau un cube par quartier dans la zone II.

Les cubes pour la zone III sont placés au début de neuvième année. Placez aléatoirement les cubes indiqués sur le plateau un cube par quartier dans la zone III.



A quatre joueurs tous les cubes pour les zones I et II sont placés sur le plateau avant le début de la partie. Les cubes de la zone III sont placés avant le début de la cinquième année.

A cinq joueurs tous les cubes indiqués pour toutes les zones sont placés sur le plateau avant le début de la partie.

Seuls les quartiers possédant des cubes sur eux sont en jeu. Les quartiers sans cubes sur eux sont interdits.

Aucun cube bleu immigré italien n'est placé sur le plateau à ce moment-là.

Placez tous les cubes immigrés restants dans le sac.

Déroulement de la partie

Une partie de Tammany Hall est divisée en quatre périodes.

Chaque période dure quatre ans. A la fin de chaque période a lieu une élection.

Dans la première période le premier joueur a déjà été déterminé aléatoirement. L'ordre des joueurs ira dans le sens des aiguilles d'une montre à partir de ce joueur. Dans chaque nouvelle période le premier joueur sera le joueur qui est devenu maire. L'ordre des joueurs va toujours dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du premier joueur.

Déroulement d'une année

Une année comprend les phases suivantes. Dans l'ordre des joueurs chaque joueur effectue les phases un et deux. Après que tous les joueurs ont effectué ces deux phases, procédez à la phase trois.

1. Castle Garden [Jardin du château]
- 2a. Avantage du bureau
- 2b. Placement des éléments sur le plateau
- 2c. Calomnie
3. Fin d'année

La phase deux se compose de trois sous-phases. Chaque sous-phase peut être effectuée une fois. Il incombe au joueur actif de choisir l'ordre dans lequel il souhaite effectuer chaque sous-phase, c'est-à-dire qu'un joueur pourrait calomnier puis utiliser son avantage de bureau puis placer des éléments.

Phase 1 : Castle Garden [Jardin du château]

Si Castle Garden ne contient aucun cube immigré, piocher un nombre de cubes immigrés du sac égal au nombre de joueurs plus deux puis placer les dans la boîte.



Phase 2a : Avantage du bureau

Vous pouvez utiliser l'avantage de votre bureau de la ville une fois par an. Comme ces bureaux ne sont déterminés qu'à la fin d'une élection, vous ne pouvez pas effectuer cette phase pendant les quatre premières années.

Mayor [Maire] - il n'y a aucun avantage à retirer de ce bureau pendant l'année. Cependant, vous ne devriez pas vous plaindre parce que vous avez marqué trois PV et choisi qui a obtenu quel bureau.

Deputy Mayor [Adjoint au maire] - vous prenez un jeton faveur politique de n'importe quelle couleur de la réserve et l'ajoutez à votre main.

Chief of Police [Chef de la police] - vous pouvez retirer un cube immigré de n'importe quel quartier et le remettre dans le sac. Vous ne pouvez pas enlever le dernier cube d'un quartier.

Council President [Président du Conseil] - vous pouvez choisir de 'verrouiller' un quartier. Vous placez un jeton argenté dans le quartier pour indiquer qu'il est verrouillé. Vous ne pouvez placer qu'un maximum de deux jetons de ce type pendant la période et seulement un par année. Aucun patron de quartier ou cube immigré ne peut être placé dans un quartier tant qu'il est verrouillé. Les jetons seront retirés à la fin de la prochaine élection.

Precinct Chairman [Président d'enceinte] - vous pouvez déplacer un cube immigré d'un quartier vers un quartier adjacent. Vous ne pouvez pas déplacer le dernier cube restant dans un quartier. Le cube immigré doit être déplacé vers un quartier qui contient déjà au moins un cube immigré, c'est-à-dire un quartier dans une zone active.

Phase 2b : Placement des éléments sur le plateau

Vous devez choisir :

- a) placer deux de vos patrons de quartier sur le plateau ou,
- b) placer un patron de quartier et un cube immigré de la boîte Castle Garden [Jardin du château] sur le plateau et prendre un jeton faveur politique correspondant à la couleur du cube immigré que vous avez placé en jeu.

Si vous placez deux patrons de quartier, vous pouvez choisir de placer chacun d'eux dans n'importe quel quartier en jeu. Ils peuvent être placés dans le même quartier ou dans différents quartiers. Vous ne pouvez pas en placer un ni dans un quartier qui a été verrouillé par le président du Conseil ni dans un quartier d'une zone qui n'est pas encore active.

Si vous choisissez de placer un patron de quartier et un cube immigré, vous pouvez choisir de les placer dans différents quartiers ou dans le même quartier.

Vous ne pouvez placer des patrons de quartier et des cubes immigrés que dans des quartiers qui contiennent déjà au moins un cube immigré. A trois ou quatre joueurs, il y aura une ou deux zones dans lesquelles vous ne pourrez pas placer de patron ou de cube avant un certain moment de la partie.

Il n'y a aucune limite supérieure au nombre de patrons de quartier qui peuvent être placés dans un quartier. Vous pouvez avoir plus d'un patron de quartier dans un quartier.

Il n'y a aucune limite supérieure au nombre de cubes immigrés qui peuvent être placés dans un quartier.

Phase 2c : Calomnie

Vous pouvez calomnier un autre joueur. Vous ne pouvez calomnier qu'un joueur par période. Vous ne pouvez calomnier un joueur que pendant la deuxième, la troisième et la quatrième période.

Quand vous calomniez, vous ciblez un patron de quartier appartenant à un autre joueur dans un quartier où vous avez également un ou plusieurs patrons de quartier. Le patron de quartier est retiré du quartier et rendu à son propriétaire. Vous pouvez alors effectuer une deuxième action de calomnie dans un quartier adjacent.

Vous devez dépenser un jeton calomnie noir pour initier une calomnie. Si vous choisissez de calomnier ensuite dans un quartier adjacent, vous ne payez pas un deuxième jeton calomnie.

Vous devez également dépenser un jeton faveur politique. Le jeton doit correspondre à la couleur d'un des cubes immigrés du quartier.

Si vous effectuez une deuxième action de calomnie, vous devez dépenser deux jetons faveur politique supplémentaires. Ils doivent être de la même couleur et correspondre à la couleur d'un des cubes immigrés du quartier ET correspondre à la couleur du jeton utilisé dans la première action de calomnie. Ainsi, la calomnie commence dans une population immigrée unique et s'étend alors dans un quartier adjacent dans la même population immigrée et en ciblant le même joueur.

Vous ne pouvez pas effectuer une troisième action de calomnie dans cette phase.



EXEMPLE : Ici Rouge souhaite calomnier Jaune dans le quartier huit. Il dépense un jeton calomnie et un jeton faveur politique allemand. Il souhaite calomnier à nouveau. Il ne peut calomnier que dans le quartier quatorze car le quartier cinq ne contient aucun immigré allemand. Il ne serait pas légal non plus de calomnier dans le quartier dix car il n'est pas adjacent au quartier huit. Il calomnie donc dans le quartier quatorze en dépensant deux jetons faveur allemands supplémentaire. Jaune enlève un patron de quartier de chacun des quartiers.

Phase 3 : Fin d'année

Après que chaque joueur a joué un tour, le marqueur année est déplacé d'un an. La partie continue avec le premier joueur qui joue son tour. La période actuelle se termine après que quatre ans ont été accomplis. Une fois qu'une période de quatre ans est terminée, une élection a lieu.

A ce moment-là tous les cubes restants dans Castle Garden [Jardin du château] sont remis dans le sac.

L'Élection

À la fin de chaque quatrième année, une élection a lieu dans chaque quartier qui contient des cubes immigrés.

L'élection comprend les phases suivantes :

1. Elections de quartier
2. Récompense en jetons faveur politique
3. PV
4. Bureaux de la ville

Elections de quartier

Les élections de quartier sont résolues dans un certain ordre. Commencez toujours par la zone I. Dans cette région résolvez d'abord l'élection dans le quartier un. Les flèches montrent l'ordre dans lequel les élections dans les quartiers restantes sont résolues. Allez ensuite en zone II. La première élection sera dans le quartier neuf. Suivez ensuite les flèches. Enfin, résolvez les élections de quartier dans la zone III, en commençant par le quartier dix-sept et en suivant les flèches. Ne résolvez d'élections que dans les zones qui contiennent des cubes immigrés.

Pour déterminer quel joueur gagne un quartier, comptez le nombre de patrons de quartier que chaque joueur a dans le quartier. Chaque patron compte pour une voix. Chaque joueur peut alors dépenser des jetons faveur politique pour augmenter ce nombre. On ne peut dépenser que des jetons qui correspondent à des couleurs de cubes immigrés dans le quartier. Chaque jeton faveur politique compte pour une voix. S'il y a plusieurs couleurs d'immigrés dans un quartier, chaque joueur peut utiliser des jetons faveur correspondants à toutes les couleurs d'immigrés présentes.

Un joueur sans patron de quartier dans un quartier ne peut pas participer à l'élection dans le quartier.

Les jetons faveur politique sont dépensés par des enchères à poing fermé. Toute les informations sont publiques ainsi chaque joueur annonce le nombre et les couleurs des jetons faveur qu'il possède qui pourraient potentiellement être utilisés comme voix dans le quartier. Chaque joueur détermine secrètement le nombre et les couleurs des jetons faveur politique qu'il utilise et tous révèlent simultanément les jetons enchéris. On peut enchérir zéro.

Chaque joueur ajoute le nombre de jetons qu'il a enchéris au nombre de ses patrons de quartier dans le quartier. Le joueur avec le total le plus élevé gagne le quartier. En cas d'égalité, personne ne gagne le quartier.

Tous les jetons faveur politique enchéris par tous les joueurs sont perdus pour les joueurs et sont remis dans la réserve après que les voix ont été comptabilisées.

Une fois que les résultats de l'élection dans un quartier sont déterminés, chaque patron de quartier est retiré du quartier et rendu à son propriétaire sauf un patron de quartier appartenant au joueur qui a remporté l'élection dans le quartier.

En cas d'égalité, chaque patron de quartier est retiré du quartier et rendu à son propriétaire.

Bonus de quartier

Quatre quartiers confèrent un bonus au joueur qui a remporté l'élection là. Les quartiers un et deux permettent au gagnant de placer un cube immigré de son choix de la réserve dans n'importe quel quartier légitime. Les quartiers quatre et sept permettent au gagnant de prendre un jeton faveur politique d'une couleur de son choix. Chacun de ces bonus est réclamé dès que l'élection de quartier correspondante est résolue.

La partie continue maintenant par la prochaine élection de quartier.

Avant



Après



EXEMPLE : Rouge annonce qu'il a deux jetons faveur politique anglais et deux jetons faveur politique irlandais. Jaune a deux jetons faveur politique anglais et trois jetons faveur politique italiens mais n'annonce que ses deux jetons faveur politique anglais car les jetons faveur politique italiens ne peuvent pas être utilisés dans ce quartier. Rouge enchérit secrètement ses deux jetons faveur anglais et un irlandais tandis que Jaune offre secrètement un jeton faveur anglais. Après la révélation, Rouge a cinq voix (deux patrons de quartier, deux jetons faveur anglais et un jeton faveur irlandais) et Jaune quatre (trois patrons de quartier et un jeton faveur anglais). Rouge gagne le quartier. Les deux joueurs remettent les jetons faveur qu'ils ont dépensés dans la réserve. Jaune enlève ses trois patrons de quartier. Rouge enlève un patron de quartier et en laisse un dans le quartier. Notez que le nombre de cubes immigrés de chaque couleur n'a exercé aucun effet sur l'élection.

Fin de la partie

Récompense en jetons faveur politique

Après que chaque élection de quartier a eu lieu, chaque joueur compte le nombre de cubes immigrés de chaque couleur dans chaque quartier qu'il a gagné. Le joueur avec le nombre le plus élevé de cubes immigrés d'une couleur reçoit trois jetons faveur politique de cette couleur. En cas d'égalité, chaque joueur reçoit trois jetons de cette couleur. Chaque joueur doit placer un patron de quartier dans chaque boîte chef des immigrés correspondante pour indiquer dans quelles couleurs il a gagné des jetons bonus.

EXEMPLE : *Noir gagne six quartiers. Il a un total de cubes immigrés de cinq irlandais, sept anglais et deux italiens dans ses quartiers. Rouge gagne quatre quartiers. Il a un total de cubes immigrés de trois irlandais, deux anglais et cinq allemands dans ses quartiers. Jaune ne gagne que trois quartiers. Mais ils contiennent beaucoup de cubes immigrés. Il a un total de cubes immigrés de six irlandais, cinq allemands et deux italiens. Noir reçoit trois jetons faveur anglais blancs et trois jetons faveur italiens bleus. Rouge reçoit trois jetons faveur allemands orange. Jaune reçoit trois jetons faveur irlandais verts, trois jetons faveur allemands orange et trois jetons faveur italiens.*



La partie se termine à la fin de la quatrième élection.

Chaque joueur marque maintenant des PV additionnels. Le joueur qui a le plus de jetons faveur politique d'une couleur marque deux PV. En cas d'égalité, chaque joueur ex-æquo marque deux PV. Il est possible qu'un joueur marque un bonus dans plus d'une couleur de jetons faveur.

Chaque jeton calomnie inutilisé vaut un PV.

Le joueur avec le plus de PV est le gagnant. En cas d'égalité, les règles de départage utilisées pour déterminer le maire s'appliquent. S'il y a toujours égalité, le maire est le gagnant.

PV

Chaque joueur marque un PV pour chaque quartier qu'il gagne. Le quartier avec Tammany Hall vaut deux PV mais ne compte toujours que comme un quartier.

Le joueur qui gagne le plus de quartiers devient le maire et gagne trois PV additionnels.

Il doit placer un de ses patrons de quartier dans la boîte Mayor [Maire]. En cas d'égalité, utilisez l'ordre de départage suivant pour déterminer qui sera le maire (NdT : Probablement entre les ex-æquo résiduels à chaque étape) :

1. Le joueur avec le plus de jetons faveur politique en sa possession.
2. Le joueur avec le plus de jetons faveur politique verts en sa possession.
3. Le joueur avec le plus de jetons faveur politique blancs en sa possession.
4. Le joueur avec le plus de jetons faveur politique orange en sa possession.
5. Le joueur avec le plus de jetons faveur politique bleus en sa possession.

Si aucune de ces conditions n'a comme conséquence qu'un maire soit choisi, le maire actuel gagne et sert une période supplémentaire. Si ceci se produit à la première période (et continue à se produire), aucun maire n'est choisi, aucun bureau de la ville n'est attribué et la partie continue comme d'habitude.

Chaque joueur utilise un de ses patrons de quartier sur la piste des PV pour enregistrer ses PV.

Bureaux de la ville

Le maire nouvellement élu doit assigner un bureau de la ville à chacun des autres joueurs. Chaque bureau ne peut être assigné qu'à un joueur et un joueur ne peut pas se voir assigner plus d'un bureau. Les bureaux des joueurs peuvent être changés après chaque élection même si le maire actuel est réélu.

Quand un joueur se voit assigner un bureau, il place un de ses patrons de quartier dans la boîte du bureau de ville correspondante.

Les bureaux des joueurs ne peuvent pas être changés jusqu'à après la prochaine élection. A moins de cinq joueurs quelques bureaux resteront non affectés. Ils seront ignorés jusqu'à la prochaine élection. Ils peuvent être attribués ou pas par le maire nouvellement élu.

Crédits

Jeu conçu par Doug Eckhart

Toutes les illustrations par Peter Dennis

Conception graphique de Solid Colour

Développement : Aaron Lauster, Michael maximum, Martin Wallace

Tests : David Duffield, Jeff Curtis, Ross Gerke, Mike Lochtefeld

Merci également à Juli Paini, Nathan et Alex Eckhart pour leur aide et leur patience lors des premiers prototypes très douloureux.

Pain grillé et chocolat : Tim Cockitt

Copyright © 2009 StrataMax Inc.

Tous droits réservés.

Tammany Hall est le nom de marque déposée pour le jeu politique à Manhattan de StrataMax inc.

Traduction en français : Didier Duchon

