

3 Votre gangster veut voler une somme égale à celle du gangster du Boss, alors son braquage est validé. Placez votre carte Gangster face visible devant vous. En conséquence, le gangster du Boss rate son braquage, le joueur place la carte de son gangster face cachée devant lui.



Les gangsters choisis par le Boss réussissent toujours leur braquage SAUF lorsque le gangster d'un autre joueur a choisi de voler la même somme.

Le jeton Boss passe au joueur suivant en sens horaire et une autre manche peut démarrer.

FIN DU JEU

La partie se termine au bout de 12 manches (10 manches à 5 joueurs). Ainsi, tous vos gangsters auront participé à un braquage. Additionnez la valeur totale de vos braquages validés (toutes les faces visibles) : le joueur qui a obtenu la plus grosse somme d'argent est déclaré vainqueur !

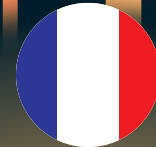


=36 M\$

En cas d'égalité, additionnez le nombre de braquages validés pour vous départager. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

© 2020 Blue Orange Edition. 12 Gangsters et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Edition, France. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. www.blueorangegames.eu

12 GANGSTERS™



RÈGLES



EMI YUSUKE
SIMON DOUCHE

INTRODUCTION

Vos 12 gangsters doivent participer à 12 braquages pour se faire valoir auprès du grand Boss.

À chaque braquage, le Boss est présent dans l'une des équipes de gangsters. La règle est claire : il est interdit de voler plus d'argent que le gangster du Boss !

Arrangez-vous pour envoyer le bon gangster au bon moment. Plus vos gangsters amassent de l'argent sans encombre, plus le Boss se frotte les mains.

BUT DU JEU

Sur l'ensemble des 12 manches, assurez-vous de gagner beaucoup d'argent dans les braquages grâce à vos gangsters.

Mais, si vous contrariez le Boss, il ne vous fera pas de cadeaux !

Tant que vous ne tentez pas de voler une somme plus importante que celle de son gangster, tout se passera bien pour vous.

MISE EN PLACE

◆ Triez les 72 cartes Gangster par couleur. Chaque joueur prend les 12 cartes d'une couleur. Laissez les cartes restantes dans la boîte du jeu.

◆ Exception à 5 joueurs, chaque joueur doit retirer le 11^e et le 12^e gangsters. Remettez-les dans la boîte du jeu.

- MATERIEL DE JEU -

1 JETON BOSS

72 CARTES GANGSTER

(12 cartes par couleur, réparties en 6 couleurs)

Les 12 gangsters d'une couleur ont chacun une valeur correspondant aux millions de dollars que le gangster peut voler (le gangster 1 peut voler 1 million)

◆ Le joueur qui s'est déguisé en gangster le plus récemment prend le jeton Boss et le pose devant lui, bien visible de tous les joueurs.



DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Tous les joueurs choisissent un gangster de leur main, y compris le joueur qui a le Boss, puis le dévoilent simultanément sur la table face visible.

Tous les gangsters ainsi dévoilés par les joueurs sont comparés à celui du Boss.

3 CAS SONT POSSIBLES :

- 1 Votre gangster veut voler une somme plus basse que celle du gangster du Boss, alors son braquage est validé. Placez votre carte Gangster face visible devant vous.



- 2 Votre gangster veut voler une somme plus forte que celle du gangster du Boss, alors son braquage est refusé. Placez votre carte Gangster face cachée devant vous.

