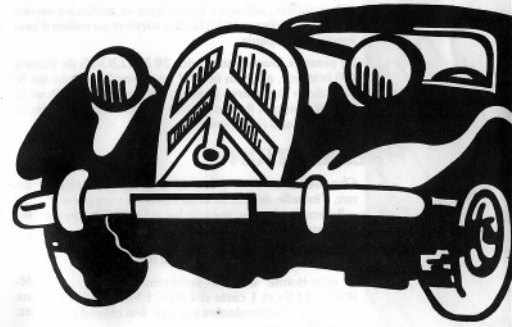


LE GANG DES TRACTION AVANT



MATERIEL

- Un plateau de jeu représentant les «rues chaudes» de la capitale. On y trouve 2 banques, 3 cafés et 15 hôtels.
- 6 lots de 20 pions de couleurs différentes, représentant les hommes de main de chaque joueur.
- 54 cartes «EMBROUILLE» et 24 cartes «SUPER EMBROUILLE», qui doivent être empilées sur leur emplacement du plateau de jeu.
- 120 billets de banque totalisant une somme de 144 millions de thunes.
- Un marqueur «PREMIER JOUEUR».
- 2 dés.
- Un fourgon postal.
- Un sablier.
- Un support en plastique.

BUT DU JEU

Chaque joueur est le chef d'un célèbre gang de l'immédiat après-guerre. Son but: devenir le «Caïd» incontesté de la pègre parisienne.

Il lui faut des thunes, beaucoup de thunes, qu'il gagnera durement en organisant des «casses» avec d'autres truands. «Magouilles», alliances éphémères et trahisons seront son lot quotidien, et il lui faudra survivre au milieu d'une jungle impitoyable.

Le premier joueur qui atteint 20 MILLIONS de thunes (20 briques), avec un écart d'au moins 2 millions sur le plus riche des autres joueurs, gagne la partie. Pour la première partie, il est conseillé de jouer avec un objectif de 16 millions (16 briques).

PREPARATION

Chaque joueur choisit le chef de gang qu'il désire incarner, s'installe devant sa base et installe ses pions:

- 3 dans la réserve, près de lui, à l'extérieur du plateau de jeu
- 15 sur sa base
- 2 dans 2 cafés différents, ceux de son choix

Il sélectionne ensuite secrètement 3 cartes «EMBROUILLE» et 1 carte «SUPER EMBROUILLE» dans les piles correspondantes et reçoit son capital de départ: 750 000 thunes.

AMENAGEMENT POUR 4 ET FOUEURS

- à 5 joueurs: Raymond Naudy ne joue pas et les 2 hôtels les plus proches de sa base sont fermés.
- à 4 joueurs: Ni Raymond Naudy, ni Henri Fefeu ne jouent. 2 hôtels sont fermés près de chaque base inoccupée (donc: 4 hôtels en tout). Symbolisez les hôtels fermés en y plaçant un pion d'une couleur non utilisée.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

La partie s'organise en tours de jeu, divisés en 5 phases successives et indépendantes qui sont:

1. détermination du premier joueur
2. „magouilles” (phase diplomatique)
3. mouvements et combats
4. casses
5. choix des cartes et implantation

1. DETERMINATION DU PREMIER JOUEUR

Elle se fait au hasard au premier tour. Le joueur désigné pose la carte 1 «premier joueur» devant lui et débutera chacune des phases du tour. Les autres joueurs lui succéderont, dans le sens des aiguilles d'une montre. Au début du tour suivant, il donne le marqueur à son voisin de droite qui devient alors premier joueur.

2. MAGOUILLES

- Cette phase ne doit pas excéder 5 minutes (2 sabliers) Elle ne concerne que les joueurs présents dans un ou plusieurs cafés.
- Pendant cette phase, tout – ou presque – est autorisé (tant que les règles du jeu ne sont pas transgressées): achat et ou échange de cartes, vente de renseignements, permutation de pions, échange entre 2 joueurs de leur moment d'intervention pendant le mouvement, pacte de non-agression temporaire et alliances diverses (organiser un casse, s'entendre pour attaquer un autre joueur...)
- Deux joueurs installés dans des cafés différents peuvent se livrer à des magouilles par téléphone, mais les échanges de cartes et d'argent ne sont possibles qu'entre joueurs présents dans le même café.
- Les alliances et magouilles peuvent, bien entendu, être brisées, mais le joueur responsable de la trahison s'expose à des REPRESAILLES de la part de sa victime qui a alors le droit de remplacer 2 des pions du traître – qui retourneront à la réserve – par 2 des siens pris où il veut. Cet échange ne se fait qu'au terme de l'action marquant la rupture de l'accord.
Exemple: l'attaque, lors d'un casse, d'un allié avec lequel on avait conclu un pacte de non-agression dans la banque, entraîne des représailles qui prendront effet à la fin du casse, après le retour à la base.
- A la fin de cette phase, aucun joueur ne doit posséder plus de 4 cartes SUPER EMBROUILLE en main. Les cartes en trop doivent être défaussées sur leur emplacement du plateau de jeu.
- Les magouilles restent possibles pendant la phase de mouvement, mais seulement pendant son temps de jeu et au vu et au su de tous.

3. MOUVEMENTS

- Chaque joueur joue à son tour et dispose de 12 points de mouvement (P. M.) qu'il peut utiliser entièrement ou en partie seulement et qu'il peut répartir à sa convenance entre ses différents pions. Les points de mouvement inutilisés à la fin du tour sont perdus.
- Le joueur qui a besoin de 3 minutes supplémentaires doit donner 150 000 thunes à chacun des autres joueurs.

Chaque joueur peut entrecouper son mouvement de: combats, recrutement, magouilles, etc.

LE RECRUTEMENT

Au début de la partie 3 pions de chaque joueur sont dans leur réserve. Au cours de la partie, tous les pions tués viendront s'y ajouter. Le recrutement d'un homme de main – matérialisé par le passage d'un pion de la réserve, hors du plateau de jeu, à la base, sur le plateau – coûte 4 points de mouvement (P. M.).

LES MOUVEMENTS

Le joueur répartit ses P. M. entre ses différents pions. Le déplacement d'un pion d'une case à une autre case adjacente coûte 1 point de mouvement, quelle que soit la nature de ces cases: rue, café, base, hôtel, banque.

- Cases RUE

On les utilise pour se déplacer; on peut aussi s'y arrêter, cohabiter avec d'autres pions de son propre gang ou de gangs adverses, mais les cases rue n'ont pas de rôle particulier.

- Cases HOTEL

Chaque hôtel ne peut accueillir qu'un seul pion. Si les lieux sont déjà occupés, le joueur devra obligatoirement en déloger le propriétaire. A l'issue du combat, si aucun des deux joueurs n'a réussi à descendre l'autre, l'attaquant doit ressortir de la case.

L'occupation d'un hôtel rapporte une carte EMBROUILLE à la dernière phase de chaque tour.

- Cases CAFE

Les cafés sont souvent très peuplés car c'est là que se trament toutes les alliances, magouilles et promesses... En outre, tout joueur représenté par au moins 3 de ses hommes dans le même café choisira une carte SUPER EMBROUILLE à la dernière phase de chaque tour. Chaque café ainsi occupé rapporte une carte SUPER EMBROUILLE.

- Cases BANQUE

On y entre pendant son tour, mais rien ne se passe à l'intérieur avant la phase 4: CASSE.

Déroulement des combats

(sauf pour les banques: voir phase 4).

Celui qui arrive dans une case a toujours l'initiative du combat. S'il n'engage pas le combat, il laisse alors l'initiative aux pions présents dans cette case.

Les joueurs disposent de 2 types d'armes:

- Le COLT 45 (carte EMBROUILLE) qui tire une seule balle et permet de „descendre” un adversaire.

- La STEN MARK 2 (carte SUPER EMBROUILLE) qui tire 5 balles en UNE ou PLUSIEURS rafales. L'avantage de la rafale est de ne laisser à l'adversaire la possibilité de riposter qu'après la dernière balle.

Ex.: Pierrot rentrant dans un café tire une rafale de 3 balles sur Monmon. Celui-ci laisse mourir ses pions. Pierrot finit sa Sten en envoyant une rafale de 2 balles sur Riton.

Une victime a 3 possibilités:

- Laisser mourir son pion: l'agresseur conserve l'initiative.

- Jouer une carte ESQUIVE pour protéger son pion, en laissant l'initiative à l'agresseur.

- Jouer une carte ESQUIVE et riposter immédiatement avec une arme. Dans le cas d'une rafale de Sten, on ne peut riposter qu'après la dernière balle de cette rafale.

Tant que les joueurs ont des cartes, ils peuvent continuer le combat. A la fin du combat, TOUTES les cartes jouées sont défaussées. Les pions éliminés vont à la réserve de leur propriétaire.

ATTENTION: Les magouilles (achat et échange de cartes) sont interdites pendant les combats.

4. LES CASSES

- Un casse a lieu dès que 3 pions ou plus (même s'ils ne sont pas de la même couleur) sont présents dans la même banque. S'il n'y a qu'un ou deux pions, le casse n'a pas lieu mais ils peuvent attendre tranquillement des renforts au tour prochain.
- Le montant du butin est déterminé à raison d'une brique (1 million de thunes!) par pion présent. La somme correspondante est placée sur la case banque.
- Si, dans un même tour, les 2 banques sont attaquées, le casse mettant en jeu la plus grosse somme d'argent est résolu le premier (en cas d'égalité, celui qui fait intervenir le plus grand nombre de joueurs).

- Après un casse, la seule manière de quitter la banque avec son butin est d'utiliser une TRACTION AVANT (carte EMBROUILLE). Cette carte permet à un joueur de ramener à sa base ses hommes et leur part. Un joueur ne possédant pas de TRACTION envoie ses hommes à la réserve, son fric est perdu.

A l'issue d'un casse, 2 possibilités s'offrent aux joueurs:

- S'enfuir en TRACTION avec leur part de butin.
- Rester et attaquer les autres joueurs afin de récupérer leur fric.
- Les joueurs inscrivent secrètement leur intention sur une feuille de papier:
- S'enfuir avec une TRACTION
- Tirer (avec au maximum une arme par pion): en précisant le type d'arme utilisée, le nombre de balles tirées sur la ou les couleurs visées.
Ex.: Le Mammouth, avec ses 4 pions, inscrit:
1 Sten 3 balles sur Monmon
7 balles 3 balles sur le Gros
2 Colt 1 balle sur le Moko
- Tous les ordres sont dévoilés simultanément:
 - Un joueur qui a décidé de fuir en TRACTION et que personne n'attaque rentre sans problème à sa base avec son butin (une brique par pion).
 - Si un joueur a décidé de fuir et qu'il est attaqué par un ou plusieurs autres joueurs, il a 2 possibilités:
 - sacrifier les pions attaqués — ainsi que leur part de butin — et s'enfuir avec les hommes restants et leur argent.
 - prendre part au combat, en esquivant éventuellement quelques balles. Il pourra participer au round suivant. Il récupère sa TRACTION.
- Les tirs sont simultanés et s'entrecroisent.
- Chacun fait le total des balles dirigées contre lui, et choisit d'esquiver et/ou de laisser mourir autant de pions que de balles qu'il n'esquive pas.
- Un nouveau round de combat a alors lieu et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les joueurs partent en même temps ou qu'un seul joueur reste dans la banque.
- Le partage a alors lieu avec l'argent restant (certains joueurs ayant pu fuir avant en emportant une brique par pion) à raison d'une part par pion.
Ex.: 3 joueurs sont présents dans la banque avec 5 pions chacun (= 15 briques).
 - Au premier round,
 - Monmon joue TRACTION
 - Riton joue une Sten: 2 balles sur Monmon et 3 sur Le Gros
 - Le Gros joue 4 Colt sur Riton
 - 1. Monmon part avec 3 briques: il laisse mourir 2 pions
 - 2. Riton esquive 1 balle et perd 3 pions, il lui en reste 2
 - 3. Le Gros esquive 2 balles et perd 1 pion, il lui en reste 4
- Au deuxième round, Le Gros et Riton préfèrent arrêter les frais et jouent une TRACTION. Ils se partagent les 12 briques restantes comme suit: 8 briques pour Le Gros et 4 briques pour Riton.
- Les survivants rentrent à leur base avec une TRACTION et leur fric. Les morts vont à la réserve.
- Toutes les cartes jouées sont défaussées sur le plateau de jeu.

5. CHOIX DES CARTES ET IMPLANTATION

- Les joueurs CHOISISSENT, dans l'ordre du tour de jeu, autant de cartes EMBROUILLE qu'ils ont de pions dans des hôtels, et autant de cartes SUPER EMBROUILLE qu'ils ont de cafés occupés par au moins trois pions. ATTENTION: le nombre de cartes est limité et il est possible qu'il n'y en ait pas assez pour tous. Les joueurs lésés n'auront droit à aucune autre compensation.

- Les cartes EMBROUILLE

TRACTION AVANT:

Cette carte a deux utilisations distinctes: pendant une phase de mouvement, elle apporte 6 P.M. supplémentaires au joueur qui la pose; à la fin d'un casse, c'est le seul moyen dont disposent les joueurs pour rapatrier hommes et butin jusqu'à leur base.

COLT 45:

permet de supprimer un pion adverse.

ESQUIVE:

annule l'effet d'un Colt ou neutralise une balle de Sten et donne le droit de riposter immédiatement en cas d'esquive d'un Colt. La riposte à une Sten n'est possible qu'à la fin d'une rafale.

– Les cartes SUPER EMBROUILLE (Aucun joueur ne peut en posséder plus de 4.)

STEN MARK 2:

Elle contient 5 balles. Cette carte permet de tirer en rafales successives sur un ou plusieurs hommes de main. On ne peut changer de couleur attaquée qu'entre 2 rafales.

Le pion qui l'utilise le premier est le seul à pouvoir s'en servir pendant le tour de jeu. Une STEN entamée doit être défaussée à la fin du tour de jeu.

Ex.: Un pion ayant lâché une rafale de trois balles dans un café et s'étant déplacé dans la banque pourra se servir des 2 balles restantes lors du casse; s'il ne les utilise pas, la STEN devra être défaussée de toute façon à la fin de la phase casse.

COUP DE FORCE DANS LE MITAN

Cette carte permet à un joueur de transporter directement 3 pions de sa base dans une même case rue. Elle se joue à tout moment pendant son mouvement.

IMPLANTATION DANS LE MITAN

Cette carte doit être jouée et annoncée à la phase 5 juste après l'obtention des cartes. Au tour suivant, le joueur ne pourra pas être attaqué dans les cafés OU dans les hôtels. Ce choix devra être clairement énoncé au moment où la carte est jouée. Pour se protéger dans les cafés ET dans les hôtels, il faut jouer deux cartes

IMPLANTATION.

REGLES OPTIONNELLES

Ces règles sont indépendantes les unes des autres. Leur ajout peut apporter un piment au jeu. Il est déconseillé de les introduire lors d'une première partie.

LE FOURGON POSTAL

Un fourgon postal venant du parking au centre du plateau se déplace dans les rues et peut être attaqué par tous les joueurs qui se trouvent sur son chemin. Il intervient après les casses.

Déplacement

Le premier joueur lance 2 dés pour déterminer le nombre de cases de rues que parcourra le fourgon. S'il n'est pas déjà sur le plateau, le fourgon sort du parking et le premier joueur le déplace dans la direction de son choix. Le fourgon ne peut ni reculer ni faire demi-tour.

S'il est attaqué, il repartira du parking au tour suivant, sinon il restera dans la rue et continuera son déplacement au tour suivant.

Attaque

Le fourgon n'est attaqué que pendant son déplacement, dans deux cas:

S'il passe sur une case occupée par au moins un pion, le joueur possesseur de ce pion peut l'attaquer avec une Sten seulement.

S'il termine son mouvement dans une case occupée par un pion au moins, le joueur peut l'attaquer avec un Colt. L'attaque est automatiquement réussie.

Butin

Le premier joueur lance 2 dés et multiplie le nombre obtenu par 200 000 Thunes. Le butin varie donc entre 400 000 et 2 400 000 Thunes. Le pion rentre à sa base directement avec une Traction.

LA ROULETTE RUSSE

Lors d'un combat, tout joueur ayant l'initiative peut proposer une roulette russe. Si son adversaire accepte, les deux joueurs lancent chacun à leur tour 1 dé, en commençant par celui qui a proposé le combat. Le premier qui

tire un 1 est mort. Cette résolution de combat permet d'économiser des cartes.

TRACTION AVANT EN SERIE

Une carte TRACTION AVANT donne 6 points de mouvement supplémentaires. Une deuxième carte jouée en même temps en donne 7, une troisième 8, etc...

PERSONNALISATION DES JOUEURS

Chaque joueur incarne un chef de gang et bénéficie de ses pouvoirs et spécialités, fidèles à la réalité historique.

PIERROT LE FOU:

qui n'hésitait pas à «défourailler», dispose d'une Sten gratuite à chaque tour. La carte Sten est placée face visible et est retournée jusqu'au tour suivant si elle est jouée. Elle vient en plus des 4 cartes SUPER EMBROUILLE autorisées.

Un pouvoir très puissant. Utiliser la Sten à chaque tour est tentant mais le danger n'est – il justement pas là...

LE MOKO:

est l'homme le plus raisonnable et le plus posé du groupe: il peut interdire une fois par tour les combats sur une case (y compris les cases banque). Le Moko est lui-même soumis à cette interdiction.

Un pouvoir délicat à utiliser qui est souvent décisif pour l'équilibre entre les joueurs.

LE MAMMOUTH:

porte admirablement son nom car tous ses pions en défense comptent double: 2 balles sont nécessaires pour „descendre” chacun de ses pions. Pendant le même tour, si un de ses pions est blessé par un joueur (1 seule balle) un joueur suivant peut l'achever (avec seulement une balle).

Un pouvoir facile à jouer. A conseiller au débutant. **LE GROS:**

est un homme bien informé, toujours averti des casses qui se préparent. A la fin de la phase de mouvement, si une banque va être dévalisée, il peut y amener 2 de ses pions, qu'il prend sur le plateau de jeu, même s'il participe déjà au casse. Si les 2 banques sont attaquées, il peut amener 2 pions dans chaque banque.

Un pouvoir efficace... pour ceux qui aiment participer à tous les coups durs.

MONMON:

l'homme de main, l'amoureux du Colt bien graissé... Au DEBUT de chaque phase de choix des cartes, il choisit 2 cartes EMBROUILLE (2 Colt, 2 esquives, ou 1 de chaque) qu'il dévoile aux autres joueurs.

Un petit pouvoir, qui le place en outsider, mais dont on ne se méfie souvent que trop tard...

RITON LE TATOUE:

c'est l'as du volant, le chauffeur du gang. Au DEBUT de chaque phase d'obtention des cartes, il prend 2 TRACTION.

Il est partout... et s'il n'y est pas, il vous apprendra le prix d'une Traction!