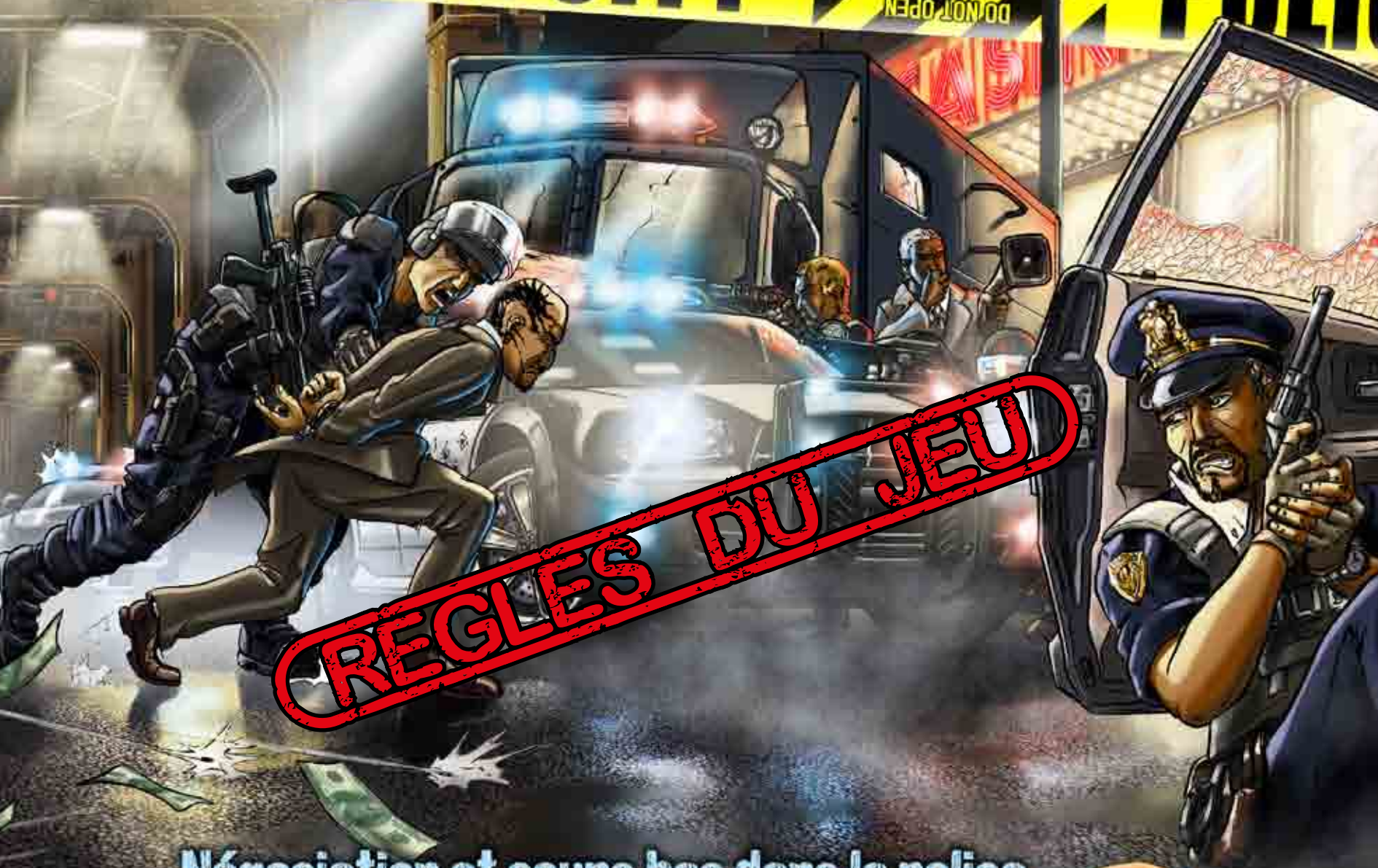


Patrice FAU / Laurent VERRIER



DO NOT OPEN  
**POLICE CITY**  
DO NOT OPEN



**RÈGLES DU JEU**

Négociation et coups bas dans la police



Le chef de la police de New York vient de prendre sa retraite. Le maire cherche son remplaçant et convoque ses meilleurs capitaines dont vous faites partie.

Serez-vous l'homme de la situation ?

Capitaine à la tête d'une petite brigade vous allez devoir vous distinguer.

Vous allez vous rendre sur des lieux avec vos autres collègues et néanmoins concurrents.

Vous devrez vous positionner rapidement pour arrêter les malfrats. Entre policiers, il faudra vous entendre très vite pour savoir qui récupèrera les meilleurs tuyaux sur les quartiers et les saisies effectuées. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, le FBI récupèrera le tout et personne n'aura rien !

Montez en grade et vous pourrez ainsi espérer le poste tant convoité.

Méfiez-vous des flics pourris. Cela pourrait être l'un d'entre vous ! Ne laissez pas un flic corrompu prendre le poste de chef suprême de la police de New York !

## BUT DU JEU

Vous incarnez un policier ambitieux : votre objectif est de monter en grade et de devenir le nouveau chef de la police de New York.

Pour ce faire, vous allez devoir sécuriser les lieux de la ville et réaliser les objectifs du maire et récupérer un maximum de saisies. Afin d'atteindre ces buts, vous serez obligé de collaborer avec vos collègues et néanmoins concurrents...

## FIN DE PARTIE

La partie se termine à la fin d'un tour de jeu, lorsqu'au cours de ce tour, un joueur est arrivé ou a dépassé la case 10 du tableau de progression.

Cela dit, la mafia peut parvenir à ce stade avant. Dans ce cas, la partie s'arrête sur-le-champ, avant même la fin du tour de jeu et personne ne gagne, sauf si l'on joue avec la variante « mafia personnage joueur », voir [Chapitre 6](#).

En cas d'égalité entre joueurs sur le tableau de progression, le gagnant est celui qui a en stock la plus grande quantité de cartes de lieux et de jetons de saisies. S'il y a encore égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

## MATÉRIEL DE JEU

- 1 55 cartes lieux / événements
- 2 20 cartes objectifs
- 3 1 carte bureau du chef de division
- 4 11 cartes de grade (tableau de progression)
- 5 6 cartes de personnage - aide de jeu
- 6 50 jetons de saisies : drogue, armes, alcool, tabac, prostitution
- 7 17 jetons d'actions spéciales
- 8 1 sablier
- 9 6 pions à la couleur des joueurs + 1 pion noir (mafia)
- 10 7 jetons de loyauté pour la règle optionnelle "mafia personnage joueur"
- 11 5 dés d'indics constitués de 2 faces MENOTTES, 2 faces GRADES et 2 faces MAFIA

**Pour chaque joueur, 4 dés de même couleur :**

- 12 **2 inspecteurs de police** : dés constitués de 4 faces MENOTTES et 2 faces GRADES
- 13 **1 sergent** : dé dont les symboles sur les faces sont entourés, constitué de 2 faces MENOTTES, 3 faces GRADES et 1 face double (menotte + grade).
- 14 **1 lieutenant** : dé vierge



# EXEMPLE DE MISE EN PLACE 3 joueurs



## PRÉPARATION POUR CHAQUE JOUEUR

Chaque joueur :

- 1) choisit un personnage (ce choix n'a aucune incidence sur le jeu). Il prend la carte de personnage **5** et récupère les 4 dés de la couleur correspondante : 1 lieutenant **14**, 1 sergent **13** et 2 inspecteurs de police **12**.
- 2) récupère le marqueur de progression à sa couleur **9** et le place sur le grade niveau 0 du tableau de progression **B**.
- 3) chaque joueur pioche au hasard un jeton d'action spéciale **7** qu'il pourra utiliser dans la partie. Les jetons restants sont mis de côté face visible.
- 4) si on joue avec la variante "Mafia personnage joueur" (voir *Chapitre 6*) chaque joueur pioche un jeton de "loyauté" **10**.

## PRÉPARATION DE LA TABLE DE JEU

- Placez les cartes de grades **4** en une ligne par ordre croissant au centre de la table. Cela constitue le "tableau de progression".
  - Prenez 1 jeton de chaque type de saisie **6** mélangez les et placez-en aléatoirement 4 face visible aux niveaux 2, 4, 6 et 8 **A**, du tableau de progression. 1 jeton saisie ne sera donc pas présent et est mis de côté avec tous les autres jetons de saisie du jeu.
  - Placez le pion MAFIA (noir) **9** au niveau 0 du tableau de progression **B**.
  - Mélangez les cartes d'objectifs **2** et placez-les en une pile face cachée. Après quoi révélez-en 3 (quel que soit le nombre de joueurs) et alignez-les du côté droit du tableau de progression.
  - Mélangez les cartes de lieux **1** et placez-les en une pile face cachée du côté gauche du tableau de progression. A côté de cette pile, placez la carte du "bureau du chef de division" **3**. Cette carte restera en place à cet endroit pendant toute la partie.
  - Mettez de côté le sablier **8**, les 5 dés d'indics (blancs) **11** et les jetons d'actions spéciales restants **7**.
- On détermine le niveau de difficulté de la partie (voir *Chapitre 7*).
- On définit ensuite un joueur qui s'occupera du sablier pendant la partie.

**La table de jeu doit donc ressembler au final à l'exemple de la page précédente.**

## TOUR DE JEU

- 1) **Appels pour intervention**
  - Piocher des lieux sur lesquels les policiers doivent intervenir. Une carte par joueur.
- 2) **Envoi des effectifs**
  - Placement des policiers sur les lieux. Temps d'un sablier.
- 3) **Sécurisation et négociations**
  - Reprendre les éléments du bureau de chef de division.
  - Résolution de chaque lieu et évènement.
- 4) **Fin de tour**
  - Défausser les cartes restantes et faire monter le pion mafia éventuellement.
  - Reprendre tous les éléments sauf 1 du bureau du chef de division.

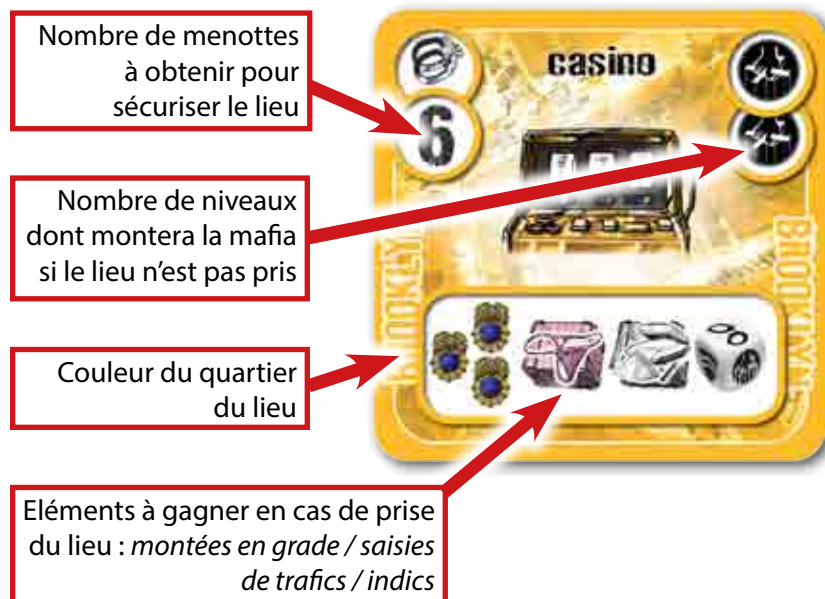




## 1/ APPEL POUR INTERVENTION (pioche des lieux)

On retourne le même nombre de cartes lieu que de joueurs. Ces cartes lieux sont alignées le long du tableau de progression, de bas en haut à partir de la carte du bureau de division.

Sur les lieux figurent les indications suivantes :



## 2/ ENVOI DES EFFECTIFS (placement des dés)



Le temps d'un sablier, les joueurs posent leurs dés de personnages (inspecteurs, sergent, lieutenant et éventuels indicis) en respectant les règles suivantes :

- Il faut placer ses dés un par un. Tous les joueurs simultanément.
- Les personnages d'un même joueur peuvent être placés sur un ou plusieurs lieux.
- Une fois les dés placés, ils peuvent être changés de place avec les mêmes règles tant que le sablier n'est pas fini.
- Plusieurs couleurs de joueurs peuvent se retrouver sur un même lieu.
- Si un joueur utilise un indicis, il ne peut pas le placer tout seul : il doit le placer sur un dé à sa couleur.
- A la fin du sablier, tout le monde doit être placé. Si certains dés ne se trouvent pas sur une carte de lieu les joueurs les récupèrent sur leur carte de personnage. Ces dés ne compteront pas ce tour-ci.

## 1 lieutenant (dé vierge)



■ Pendant la sécurisation d'un lieu :

Les lieutenants n'ont pas à être lancés. Chaque lieutenant présent permet de faire relancer UNE FOIS tous les dés du lieu (même les indicis), au choix des joueurs. Cela signifie que lorsqu'un joueur décide de faire intervenir son lieutenant, tous les joueurs sur le lieu peuvent décider de relancer tout ou partie de leurs dés. Cette action peut se produire autant de fois qu'il y a de lieutenants présents sur le lieu.

Quoi qu'il en soit on ne comptabilise que le dernier résultat des dés.

■ Pendant la négociation :

- Le lieutenant équivaut à un grade d'office en plus.
- Le lieutenant peut aussi relancer les dés de son équipe pour obtenir des grades. Et ce, même si il a fait relancer des dé pendant la sécurisation d'un lieu.

## 1 sergent (chaque symbole est cerlé)



Son dé possède une face à double résultat, menottes ou grade au choix du joueur.

## 2 inspecteurs



Pas de pouvoirs particuliers.

## Eventuels indicis (dés blancs)



■ Les indicis peuvent être récupérés sur certains lieux et **utilisables le tour suivant uniquement**. Ces dés doivent être positionnés obligatoirement SUR un des dés à la couleur du propriétaire. Ils ne peuvent pas agir seuls.

■ Si un de ces dés fait un symbole MAFIA (il y en a 2 par dés, preuve qu'ils ne sont pas tous fiables...), le joueur réussit son action (il choisit donc d'utiliser ce symbole comme une menotte ou un grade selon le cas de figure). Cependant, cela fait monter d'un cran le pion MAFIA sur le tableau de progression. Si il est relancé par un lieutenant, on ne comptabilise que le dernier symbole mafia.

■ Après leur utilisation, ils sont défaussés.

■ Si, cas très rare, il n'y a plus d'indicis à prendre, le joueur prend un jeton saisie de son choix à la place.



## 3) SÉCURISATION & NÉGOCIATIONS

### (résolution des lieux)

On résoud les lieux de bas en haut en commençant par le bureau du chef de division. Les lieux peuvent être des quartiers ou des événements (gris).

#### 3.1/ Bureau du chef de division

Si des dés ont été mis de côté sur le bureau du chef de division le tour précédent, tous les joueurs récupèrent les dés à leur couleur qui s'y trouvent. Ces dés sont inactifs ce tour, mais utilisables le tour prochain.

#### 3.2/ Tentative de sécurisation des quartiers

La première étape consiste à vérifier que les joueurs parviennent à arrêter les malfrats qui y sévissent. Pour ce faire, tous les dés placés sur ces lieux sont lancés par leurs joueurs respectifs. Si le nombre total de menottes obtenu par l'ensemble des joueurs sur le lieu est supérieur ou égal au nombre de menottes indiqué en haut à gauche de la carte, les malfrats sont arrêtés et le lieu est «sécurisé».

#### Exemple de sécurisation :

Les joueurs **vert** et **bleu** ont envoyé des effectifs sur la banque. Pour arrêter les malfrats ils doivent obtenir au moins 4 menottes **A** avec leurs effectifs. Une fois les dés lancés, ils obtiennent le résultat ci-contre.

Le joueur **vert** obtient une menotte sur son inspecteur **B** et une face double (menotte ou grade) sur son sergent **C**.

Le joueur **bleu** obtient une menotte sur son premier inspecteur **D** et un grade sur son autre inspecteur **E**.

Au total, ils cumulent donc 3 menottes. Par contre, le joueur **vert** dispose du lieutenant **F** permettant de relancer une fois les dés que souhaite chaque joueur sur le lieu.

Le joueur **bleu** décide de relancer l'inspecteur qui fait le grade et obtient un nouveau grade. Les 3 menottes déjà obtenues sont insuffisantes. La banque n'est pas sécurisée. S'il avait obtenu une menotte supplémentaire, la banque aurait été sécurisée.



#### 3.3/ Sécurisation ratée

Si l'objectif du nombre de menottes à atteindre est raté, les joueurs récupèrent leurs dés. Pour ne pas les rejouer par erreur ensuite, ils les mettent en évidence sur leur carte de personnage. Il n'y a aucun gain pour les joueurs présents sur ce lieu.

#### 3.4/ Sécurisation réussie et négociations

Si l'objectif du nombre de menottes à atteindre est réussi, les joueurs présents sur la carte doivent se mettre d'accord sur le partage des éléments gagnés sur le lieu. Ces éléments sont constitués par la carte de quartier elle-même plus les autres éléments dans le rectangle blanc au bas de la carte. Voici tous les types d'éléments à se partager :



**Grades :** lorsqu'un joueur récupère un grade, il monte immédiatement d'un cran sur le tableau de progression.



**Jetons de saisies de trafics (drogue, arme, alcool, tabac ou prostitution) :** ces jetons pourront être combinés pour gagner des grades (voir Chapitre 3.9).



**Dés d'indics :** ils constituent des renforts d'effectifs temporaires, à utiliser le tour suivant.



**La carte du lieu elle-même :** cette carte pourra être combinée avec d'autres cartes selon leurs couleurs, afin de remporter les objectifs du maire (voir Chapitre 3.8).

Les joueurs négocient alors librement le temps d'un sablier, en respectant les règles suivantes :



- Un joueur présent n'est pas obligé d'obtenir quelque chose.
- Chaque élément peut être négocié séparément même s'il est présent en plusieurs exemplaires. Par exemple, pour une carte où se trouvent 2 grades, chacun des 2 grades peut être attribué à un joueur différent.
- On ne peut pas négocier avec des éléments autres que ceux qui se trouvent sur la carte.
- Les joueurs non présents sur la carte peuvent parler, mais aucun élément ne peut leur être attribué.
- Des éléments peuvent être écartés (et donc récupérés par personne).

A la fin du sablier, chaque joueur énonce ce qu'il prend :

■ **Si aucun des joueurs présents sur le lieu n'a d'objection** : on effectue le partage. Les éléments gagnés restent visibles pour tous.

■ **Si au moins un des joueurs présent sur le lieu à une objection** : rien n'est partagé et chacun va tenter de récupérer les éléments de force en faisant valoir son niveau hiérarchique dans la police.

### Exemple d'une résolution de partage sans accord :

Les joueurs **vert**, **bleu** et **rouge** ne sont pas d'accord pour le partage des éléments d'un lieu.

1) Ils tirent les dés de leurs effectifs et obtiennent les résultats *figure n°1*. Cette fois, ce sont les symboles de grades qui comptent. Le joueur **bleu** obtient 1 grade, le joueur **rouge** 0 et le joueur **vert** 3. Etant donné que le joueur **rouge** dispose d'un lieutenant, il décide de faire relancer les dés de son équipe. Il décide de relancer le dé de son équipe : celui-ci n'obtient toujours pas de grade.

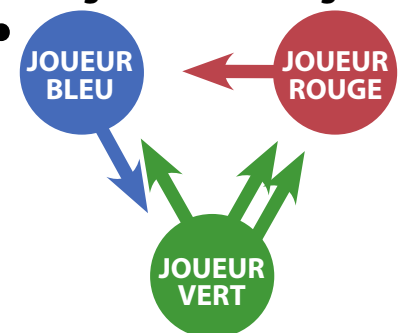
2) Le joueur **bleu** dispose alors de 1 "désignation", le **rouge**, 1 aussi (par le lieutenant) et le joueur **vert** de 3. Ils pointent simultanément leurs doigts conformément à la *figure n°2*. Le joueur **rouge** fait retirer un effectif au joueur **bleu**. Le **bleu** fait retirer un effectif du joueur **vert**. Le joueur **vert** fait retirer 1 effectif du joueur **bleu** et les 2 effectifs du joueur **rouge**. Il a fait ce choix pour éliminer complètement un joueur du partage final.

3) Chaque joueur décide des dés qu'il retire, comme le montre la *figure n°3*.

## 1. Lancer des dés



## 2. Désignations aux doigts



## 3. Retrait des effectifs



## 3.5/ Conflit de partage

Si il n'y a pas d'accord pour la répartition, on procède en 4 phases :

1) Tous les joueurs du lieu relancent simultanément leurs dés. Rappel : les lieutenants (dés vierges) comptent comme un grade et autorisent une relance, **pour son équipe seulement**.

2) Tous les joueurs ayant obtenu au moins 1 grade participent. Un joueur ayant obtenu 1 seul grade désigne 1 seul autre joueur. Un joueur ayant obtenu 2 grades ou plus peut désigner 1 ou 2 joueurs. Dans le cas où il désigne 2 joueurs, il répartit ses grades en utilisant la main droite pour un joueur et la main gauche pour l'autre joueur. Le nombre de doigts tendus représente le nombre de grades. Par exemple, un joueur a obtenu 4 grades. Il tend 1 doigt vers un joueur et 3 doigts de son autre main vers un autre joueur, ce dernier sera ciblé 3 fois. On compte jusqu'à 3 pour que tous les joueurs impliqués se désignent en même temps. Toute désignation après le décompte n'est pas prise en compte.

3) Un joueur ciblé X fois perd X éléments de son équipe de policiers présents sur le lieu (inspecteur, sergent, lieutenant ou indic) qui doivent s'expliquer au bureau du chef de division. Il ne peut pas perdre d'autres éléments que ceux présents sur le lieu. C'est le joueur ciblé qui choisit les éléments qu'il écarte.

4) Après cela, les joueurs qui ont encore au moins un dé sur le lieu, ont le temps d'un nouveau sablier pour tomber d'accord sur la répartition des gains. Si aucun accord n'est trouvé à l'issue de ce second sablier, le FBI débarque et la carte (avec les gains associés) est défaussée. **Si elle comprenait un symbole mafia, le fait d'écarter cette carte ne fait pas monter la mafia pour autant car le lieu est sécurisé.** Les joueurs récupèrent leurs dés et les placent sur leur carte de personnage.



## 3.6/ Les cartes évènements (fond gris) :

Les cartes évènements interviennent lors de la résolution des lieux dans l'ordre de résolution (de bas en haut à partir du bureau du chef de division). Sur ces cartes, on trouve des symboles qui expliquent le mode de résolution :



On peut placer des dés d'effectif sur la carte pour la résoudre.



La carte doit être résolue le temps d'un sablier. Tout le monde peut s'exprimer librement.



On ne place aucun dé sur la carte.



## OBJECTIF ÉLECTORAL sécurisation d'un quartier

Le joueur qui a le plus de carte du quartier concerné gagne un grade (symbole en haut à gauche). S'il y a égalité, les joueurs concernés gagnent chacun un grade. Les cartes lieux comptabilisés pour faire ce total ne sont pas à défausser. Si personne n'a de carte du quartier concerné, le pion mafia monte d'un niveau.



## OBJECTIF ÉLECTORAL bloquer les réseaux

Tous les joueurs comptent le nombre de jetons de saisie qu'ils possèdent du type concerné par l'évènement (symbole en haut à gauche). Chaque joueur présent sur la carte évènement additionne en plus le nombre de MENOTTES qu'il a obtenues sur ses dés. Le joueur qui obtient le plus grand total gagne 1 grade. **Si personne n'a de jeton trafic et n'a de menottes sur ce lieu, le pion mafia monte d'un niveau.** S'il y a égalité, les joueurs concernés gagnent un grade. Les jetons de saisies comptabilisés pour faire ce total ne sont pas à défausser.



Important : un joueur peut très bien gagner sans mettre de dés sur ce lieu. En effet c'est l'addition des dés et des jetons de saisies qui comptent. De plus, un joueur n'est pas obligé de posséder au moins un jeton de saisie, il peut gagner juste avec ses dés en se positionnant sur le lieu.

### Exemple de résolution d'un objectif électoral :

On considère qu'on résoud la carte visible ci-dessus. Les joueurs **bleu** et **rouge** sont les seuls en compétition pour la réalisation de l'objectif d'assécher les trafics d'alcools. Les autres joueurs soit n'ont pas de jeton de saisie d'alcool, soit n'ont pas mis de dés sur la carte évènement.

Le joueur **bleu** a obtenu une menotte sur son indic et un grade sur son inspecteur. Il a donc 1 point.

Le joueur **rouge** possède un jeton de saisie d'alcool et a obtenu une menotte sur son inspecteur. Il a donc 2 points. Comme il a gagné, il grimpe d'un niveau sur le tableau de progression.

## RÉTRIBUTION D'INDICS

Tous les joueurs peuvent collectivement se défausser des jetons saisies par groupe de 2 pour faire baisser la MAFIA d'un niveau. Peut se répéter plusieurs fois. Si rien n'est défaussé, rien ne se passe.



## GRAND PROCÈS

Tous les joueurs peuvent collectivement se défausser des cartes de lieux par groupe de 2 pour faire baisser la MAFIA d'un niveau. Peut se répéter plusieurs fois. Si rien n'est défaussé, rien ne se passe.



## ACCORD AVEC LA MAFIA

Tous les joueurs peuvent collectivement se défausser de 4 jetons de saisies et gagner 4 grades en échange. S'il n'y a pas d'accord dans le temps imparti, la MAFIA monte de 2 niveaux. Si les joueurs n'ont pas 4 jetons de saisies la mafia monte aussi.



## DESCENTE DE FLICS

Lancez les dés sur le lieu et additionnez collectivement les menottes obtenues. Par groupe de 3 menottes, la mafia perd un niveau. Si personne ne s'y place ou si les joueurs obtiennent moins de 3 menottes, rien ne se passe.



## DEAL SUR LES SAISIES

Chaque joueur peut échanger des jetons saisies/cartes quartiers de son choix avec d'autres joueurs. Pour chaque échange effectif, un des 2 joueurs de l'échange doit lancer un dé indic. Si le résultat est un symbole MAFIA, le pion MAFIA monte d'un niveau sur le tableau de progression.





Plusieurs éléments permettent de monter sur le tableau de progression au cours d'un tour de jeu :

### 3.7/ Montée en grades sur les objectifs du tableau de progression

Aux niveaux des grades 2, 4, 6 ou 8 du tableau de progression figurent un jeton d'un type de saisie (installé en début de partie). Dès qu'un pion joueur (pas le pion mafia) atteint l'un de ces grades, on regarde immédiatement si l'un des joueurs détient la majorité de nombre de jetons de la saisie en question :

- Si oui, le joueur gagne sur-le-champ un grade.
- S'il y a égalité, les joueurs concernés gagnent un grade (niveau facile), ou le pion mafia monte d'un niveau (niveau difficile). Le jeton de saisie du tableau de progression est alors retiré.

#### Exemple de progression sur un tour de jeu :

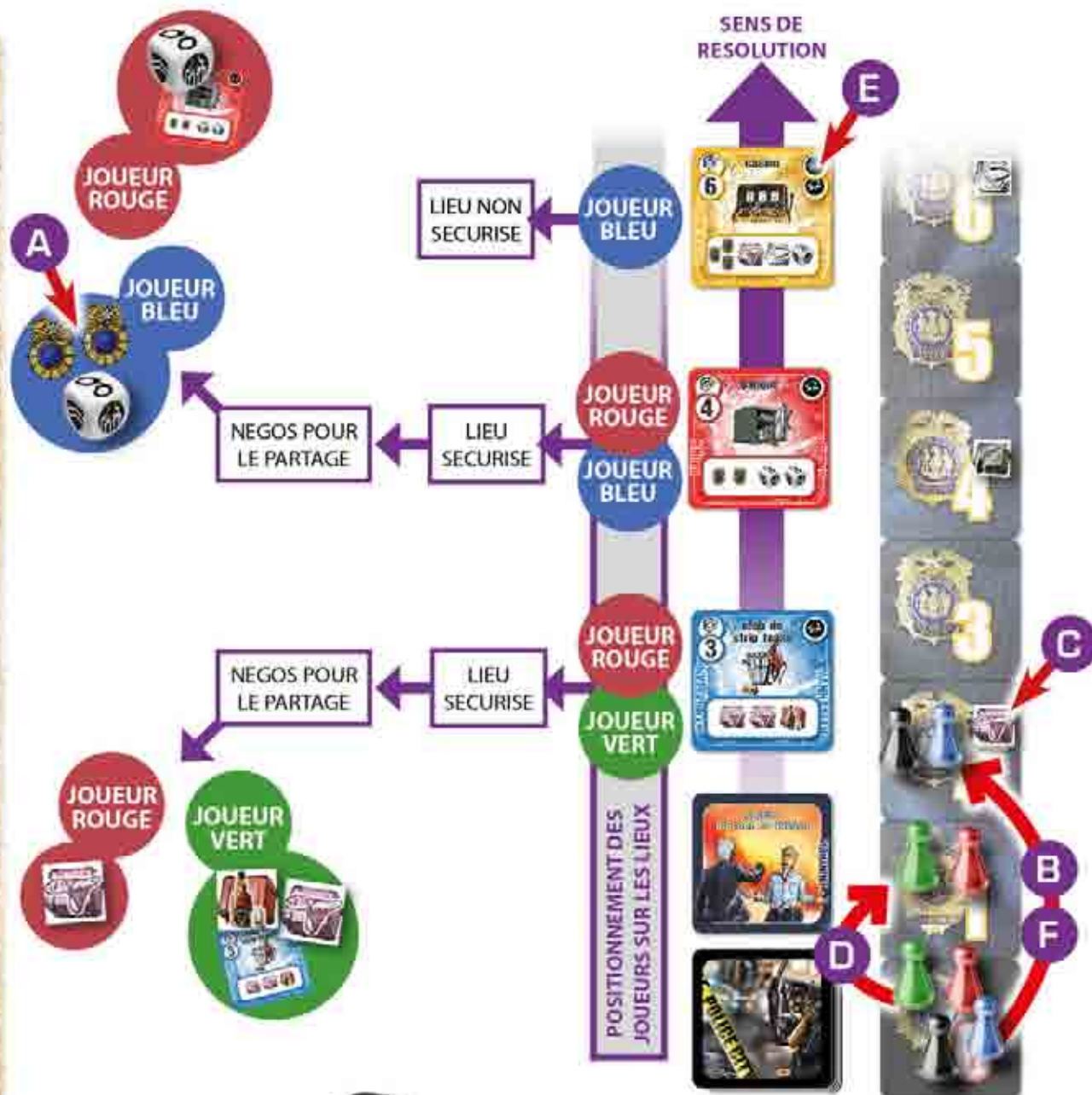
On effectue le premier tour de jeu d'une partie à 3 joueurs. 3 lieux ont donc été tirés et placés au-dessus du bureau du chef de division. Les joueurs **vert**, **bleu** et **rouge** ont positionné leurs effectifs sur les lieux, comme indiqué ci-contre.

On commence la résolution par le premier lieu à partir du bas, soit le club de strip-tease. Le lieu est sécurisé (les joueurs ont obtenu assez de menottes) et ils se partagent les éléments comme on peut le voir à gauche.

On poursuit avec la banque. De même, le lieu est sécurisé et les joueurs effectuent le partage. Le joueur **bleu** récupère les 2 grades **A**, ce qui le fait monter de 2 niveaux **B**. Par contre, arrivé au niveau 2, on voit qu'il y a un objectif sur la prostitution **C**. On regarde alors quel joueur détient le plus de jetons de saisie dans ce domaine. Les joueurs **rouge** et **vert** en détiennent chacun un. Ils montent chacun d'un niveau **D**.

On termine avec le casino. Le joueur **bleu** ne parvient pas à sécuriser seul le lieu. Etant donné que le casino possède 2 symboles mafia **E**, elle monte de 2 niveaux **F**.

Ces policiers sont vraiment des débutants, ils sont fort mal partis. Ils ne se sont pas assez concertés et ont laissé filer les gangsters du casino. A ce rythme, la partie sera vite finie...



### 3.8/ Montée en grades sur :

#### ■ les lieux

Lors de la résolution d'un lieu, il arrive qu'il y ait directement des grades à se partager. Un joueur qui récupère des grades monte aussitôt d'autant de niveaux que de grades gagnés.



#### ■ les cartes évènements

Certaines cartes évènements font également monter en grade sur le tableau de progression. La montée est immédiate, dès la résolution de l'évènement.



#### ■ les objectifs du maire

3 cartes à droite du tableau de progression. Peuvent être résolues à tout moment.

Il faut se défausser d'autant de cartes quartiers que le nombre indiqué sur les cartes. **Une carte lieu bicolore compte pour 2 cartes** (une de chaque couleur qu'il comporte). On gagne immédiatement les grades de la carte (monter sur le tableau de progression).



- Repiocher ensuite une nouvelle carte objectif en remplacement.

- **Chaque joueur peut effectuer plusieurs objectifs du maire par tour de jeu.**



Sur certains objectifs figurent également des jetons d'action (il en existe 5 différents), comme sur la carte visible ci-dessus (ici un gradé). Dans ce cas, le joueur récupère ce jeton en plus.

- Si le jeton d'action n'est pas disponible dans la réserve, le joueur en prend un autre de son choix.

*Par exemple, pour gagner la carte objectif ci-dessus un joueur peut défausser une carte lieu verte et 2 cartes lieu rouges. Il peut aussi défausser une carte bicolore verte-rouge et une carte rouge. Il pourrait enfin défausser par exemple une carte bicolore verte-jaune et 2 cartes rouges. Dans ce cas, il perd l'utilisation potentielle d'une carte jaune.*

### 3.9/ Combinaisons de saisies

Les jetons de saisies récupérés sur les lieux servent aussi à gagner des grades. Pour ce faire, le joueur doit défausser des jetons de saisies afin d'effectuer une combinaison parmi les suivantes (les symboles A et B signifiant des jetons de saisies différents) :



Le joueur gagne immédiatement le nombre de grades correspondants (qui le font monter d'autant sur le tableau de progression).

**Chaque joueur ne peut faire cet échange qu'une fois par tour.**

*Par exemple, le joueur vert peut échanger 3 de ses jetons saisie d'alcool pour gagner 2 grades (combo AAA). Il devra attendre le tour prochain s'il souhaite échanger ses 2 autres saisie d'alcool pour gagner un grade (combo AA).*

JOUEUR VERT



## 4/ FIN DE TOUR

■ Lorsque tous les lieux ont été résolus, les joueurs reprennent tous leurs éléments du bureau du chef de division sauf 1 (de son choix) qui doit s'expliquer pendant un tour complet. Le joueur pourra le reprendre le tour suivant, une fois ses dés placés (voir [Chapitre 3.1](#)).

■ Pour toutes les cartes quartiers restantes (lieux non sécurisés), chaque symbole mafia fait monter immédiatement le pion mafia d'un niveau sur le tableau de progression. Toutes les cartes sont défaussées.

**Rappel : un lieu qui a été écarté par le FBI parce que les joueurs ne se sont pas mis d'accord ne fait pas monter la mafia.**



## 5/ LES ACTIONS SPECIALES



Un jeton d'action spéciale est distribué secrètement en début de partie (voir *préparation pour chaque joueur page 4*) et peut être utilisé par les joueurs quand ils le veulent. On peut également en gagner d'autres par la suite en réalisant certains objectifs du maire (voir *Chapitre 3.8*). Si plusieurs joueurs utilisent des actions spéciales le même tour, on les résoud par ordre d'annonce. Le joueur qui l'a annoncé en premier, joue son action spéciale en premier.



### HÉLICOPTÈRE :

Après le positionnement et avant la résolution des lieux, permet de déplacer tous (ou une partie de) vos dés depuis ce lieu vers un autre lieu.



### GRADÉ :

Lors d'une résolution de lieu, un joueur présent sur un lieu prend directement un élément (jeton de saisie ou carte de lieu) après la prise du lieu mais avant la négociation. Cet élément ne fera plus partie du partage. Même s'il n'y a pas d'accord, l'élément est pris. Le joueur peut tout à fait participer au partage.



### RENFORTS :

Lors d'une résolution de lieu, rajoute une menotte sur le lieu pour le joueur concerné. Il peut être joué à tout moment du jeu. Il peut aussi aider à résoudre des cartes événements.



### CONTRE-ORDRE :

Après le positionnement et avant la résolution des lieux, permet de déplacer jusqu'à 2 dés adverses vers un autre lieu. Le lieu de destination et les dés sont choisis par le joueur qui a posé le jeton.



### DOSSIER TOP SECRET :

A révéler en début de partie. Permet de masquer 3 éléments à la vue des autres joueurs, (jetons de saisies ou cartes de lieux) pendant toute la partie.

## 6/ VARIANTE : MAFIA PERSONNAGE JOUEUR

Dans cette variante un des joueurs policiers peut être ou non un mafieux infiltré. Le doute plane...

Pour gagner, ce joueur doit donc **faire gagner la mafia ou gagner lui-même** avant qu'un des autres policiers ne gagne.

Cette règle peut très bien se jouer avec des joueurs novices ; elle ne nécessite en rien une connaissance approfondie du jeu. Simplement, le choix est laissé aux joueurs.

Si l'on veut jouer avec cette variante, cela se décide dès le début de la partie. Quel que soit le nombre de joueur, on prend les 7 jetons «loyauté» (voir images ci-contre), on les dispose face cachée **1** et on les mélange. Chaque joueur pioche alors au hasard un des jetons et le regarde secrètement pour savoir s'il est le mafieux infiltré ou non. Ce jeton sera ensuite laissé face cachée tout au long de la partie. Les jetons "policier loyaux" comportent le symbole grade **2**. Le jeton "mafieux infiltré" comporte le symbole de la mafia **3**. Tous les jetons non piochés sont écartés du jeu **sans les révéler**. Ce n'est donc pas parce qu'on joue avec cette variante qu'il y aura forcément un joueur mafieux.



1

Jeton de loyauté, verso



2

Policier loyal



3

Mafieux infiltré

La partie se déroule ensuite normalement. Il est interdit aux joueurs loyaux de dévoiler leurs jetons.

Le joueur mafieux éventuel peut donc gagner soit en faisant arriver le pion mafia au niveau 10 (la ville passe sous contrôle des gangs) soit en faisant arriver son pion policier au niveau 10 (la police passe sous le contrôle d'un mafieux).



## 7/ NIVEAUX DE DIFFICULTÉ



### ■ niveau facile

(recommandé pour la 1<sup>ère</sup> partie)

- Ecarter les 7 cartes à double symbole mafia.

### ■ niveau moyen

- On joue avec toutes les cartes.

### ■ niveau difficile

- On joue avec toutes les cartes.

- A chaque fois qu'il y a égalité dans le jeu ce n'est plus les joueurs qui gagnent un grade mais le pion mafia qui monte d'un cran !

Si égalité pour les cartes événements (objectif électoral) *Chapitre 3.6.*

Si égalité pour les objectif du tableau de progression *Chapitre 3.7.*

## TOUR DE JEU

### 1) *Appels pour intervention*

■ Piocher des lieux sur lesquels les policiers doivent intervenir.  
Une carte par joueur.

### 2) *Envoi des effectifs*

■ Placement des policiers sur les lieux. Temps d'un sablier.

### 3) *Sécurisation et négociations*

■ Reprendre les éléments du bureau de chef de division.  
■ Résolution de chaque lieu et événement.

### 4) *Fin de tour*

■ Défausser les cartes restantes et faire monter le pion mafia éventuellement.  
■ Reprendre tous les éléments sauf 1 du bureau du chef de division.

## Jeux en Diptique :

Et n'oubliez pas de vous rendre sur notre site Internet ([www.diptic-games.fr](http://www.diptic-games.fr)) pour obtenir tous les renseignements concernant le concept de nos jeux en Diptiques et découvrir le jeu associé à Police City : **Gangs City**.

Vous pourrez également télécharger la règle du jeu commun : **Police vs Gangs**.



## Remerciements :

**Laurent Verrier** : Je remercie Aymerick R., les joueurs toulousains (Akro jeux, Ludimonde, Ludomonde et Jock ère) et les montpelliérains ....sans oublier tous les festivaliers...

**Patrice Fau** : Je remercie tous les testeurs du proto, en particulier les joueurs du club de la Rouvière. Mes amis des ludochons qui m'ont invité à leur week-end jeu ou Jyann M. qui a kiffé le jeu. Et tous les joueurs rencontrés lors de nombreux salons (Toulouse, Montpellier, Val d'isère, off de Cannes...) qui ont souhaité voir sortir le jeu. Merci à Alexis R. pour son implication très précieuse. Merci aux relecteurs de cette règle : Florence B. et Gilles M. pour avoir évité de nombreuses FAQ !