


[Accueil](#)
[Citations](#)
[Liste des jeux](#)
[Infos club](#)
[Liens](#)
[Le jeu c'est quoi ?](#)
[Contact](#)
[Livre d'or](#)

Nos partenaires de jeu  
jeux de société, de stratégie et de plateau

Ludik Bazar  
Frais de port  
à partir de 2,5 €

LA GROSSE  
BOÎTE

Ludibay

# SUPER GANG

[Retour présentation](#)

## COMPOSITION DU JEU:

1 plateau de jeu ([voir fin de page](#))

5 dés à six faces (un rouge, un blanc, un noir et deux bleus)

1 feuille de casier judiciaire à photocopier ([voir fin de page](#))

4 séries de figurines en métal (jaune, vert, bleu, rouge) (voir le détail des figurines jaune ci-dessous)

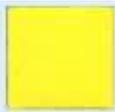


4 séries de 15 jetons de raquette

(jaune, vert, bleu, rouge) (exemple des jetons jaune ci-dessous)



Recto  
(racket)



Verso  
(propriété)

4 série de 20 pions trafic (jaune, vert, bleu, rouge)



2 Figurines de flic en métal



1320 briques en billets de banque



1 pistolet lance fléchettes et ses deux fléchettes



10 cibles pour les duels

1 cible flic "maigre"



recto



verso

1 cible flic "gros"



recto

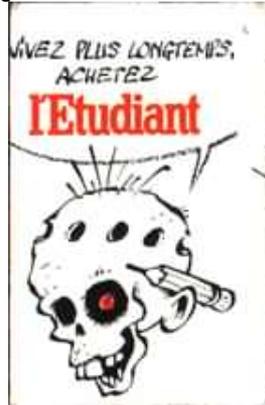


verso

2 cibles gérants



recto



verso

2 cibles trafiquants



recto



verso

2 cibles tueurs



recto



verso

2 cibles vamps



recto



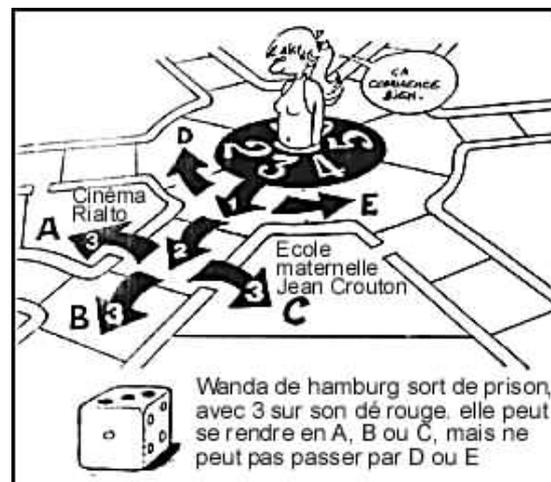
verso

## RÈGLE DU JEU:

### DEMARRAGE

Le joueur qui fait le plus gros total aux dés commence.  
Le premier joueur place ses trois personnages au centre (prison), il lance ensemble les trois dés leur correspondant.  
Il fait partir chaque personnage tout droit, dans la direction indiquée par son dé.

Vous démarrez sans un sous en poche.  
Pendant les trois premiers tours, les gangsters n'ont pas le droit de nuire (ni duel ni vamping), et la police n'entre pas en jeu



### LIEUX ET DEPLACEMENTS

#### Règles générale

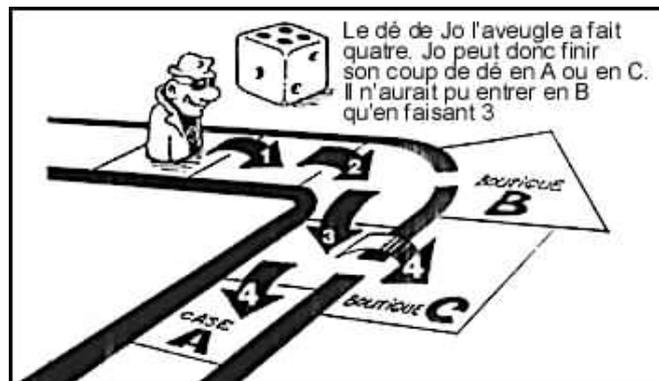
Rues, boutiques et égouts sont accessibles à chaque gangster  
Il peut et doit avancer du nombre de cases indiqué par son dé.  
Il n'opère que sur son lieu d'arrivée.

#### La rue

Un personnage n'a pas le droit de faire demi tour dans la rue; sa direction doit rester constamment visible.  
Il n'y a pas de case sous les ponts.

#### Boutiques

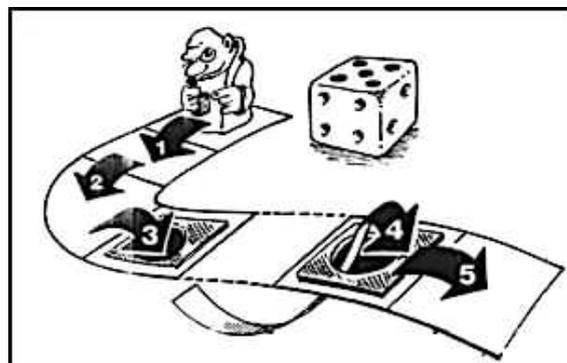
Il y en a 36. Les boutiques contiguës dans un même pâté de maisons communiquent directement entre elles.  
Un personnage s'arrête dans une boutique au dernier chiffre de son coup de dé.  
Les accès aux boutiques sont symbolisés par les encoches sur les trottoirs.  
Quand un personnage s'arrête dans une boutique, il doit obligatoirement y faire quelque chose: braquage, rackett, trafic, achat, règlement de compte... (voir chapitre fric)



Un joueur devenu propriétaire d'une boutique peut l'utiliser exactement comme une case de rue: il peut la traverser, s'y arrêter sans motif, passer dans une boutique contiguë.  
Mais en aucun cas il ne peut utiliser le même passage dans un même tour.  
Sortir d'une boutique avec "un" au dé permet de choisir sa direction au tour suivant (y compris retourner dans la boutique).

#### Egouts

Les cinq bouches d'égouts servent de raccourcis: on peut passer de l'une à l'autre comme si elle étaient voisines, un personnage ne peut utiliser que deux cases égouts dans son tour.  
Stationner sur une plaque d'égout permet au tour suivant de ressurgir par n'importe qu'elle autre case-égout si on le désire.  
Sur une case égout, un personnage ne peut être arrêté (voir flics)



### COMMENT SE FAIRE DU FRIC

Tueurs, vamps, ou trafiquants peuvent racketter, recruter, braquer, acheter, agresser lâchement dans la rue, participer à un règlement de compte, seul ou à plusieurs.  
ces actions ne peuvent se réaliser que sur leurs cases d'arrivée, seul ou à plusieurs.

#### Lâche agression dans la rue.

A l'arrêt dans une case de rue, on peut, si on le désire, arnaquer un touriste, kidnapper un chien de luxe, "trouver" un porte-monnaie ou une liasse de billets, emprunter un tricycle ou une moto.

Les victimes sont sans défense. C'est lâche et cela rapporte 10 briques, versées par la banque à l'agresseur. (pour les risques voir flics).

### Racket

Il suffit de rentrer dans une boutique encore vierge et d'y déposer un jeton R à la couleur de son gang. (Risque, voir flics). Dès lors, à chaque tour, chaque boutique rackettée rapporte 5 briques.

Attention !! Une boutique rackettée reste libre à l'achat.

### Achat

Lorsqu'on pénètre dans une boutique, on peut l'acheter: - 50 briques les boutiques ordinaires;  
- 100 briques les boutiques à un ou deux sigles.

En échange de cette argent, versé à la banque, placez un jeton propriété à la couleur du gang. ce jeton posé dans la boutique rapportera 10 briques à chaque tour.

On peut acheter une boutique rackettée, dans ce cas le pion rackett disparaît.

### Braquage de boutique

Lorsqu'on pénètre dans une boutique, on peut la braquer

Une boutique ordinaire est défendu par un gérant et son braquage réussi rapporte 50 billets.

Une boutique à sigle T V D ou 'étoile' est défendu par deux gérants et son braquage réussi rapporte 100 briques.

Le braquage implique un duel contre ce ou ces gérants (Voir duel)

Si cette boutique n'appartient à personne c'est la banque qui paie, si cette boutique appartient à un gang, c'est celui-ci qui paie.

Une boutique appartenant à un autre gang peut aussi être braquée pour son titre de propriété, l'attaquant précisera au propriétaire s'il braque pour l'argent ou pour la propriété. Si l'attaquant réussit un braquage pour la propriété, la boutique passe à sa couleur.

A son tour d jeu, un gang ne peut réussir qu'une fois le braquage d'une même boutique.

### Règlement de compte

le règlement de compte sert à éliminer un ou plusieurs personnages de gangs adverses. Il est toujours et uniquement l'initiative de celui qui agit. Le règlement de compte a lieu dans la rue ou dans une boutique.

Dans les boutiques, les gérants ne participent au duel que si leurs propriétaires sont impliqués. (voir duel)

### Trafic

Seul le trafiquant peut trafiquer.

Il achète les pions-traffic dans les boutiques marquées d'une étoile, au prix de 5 briques les deux, mais il ne peut en acheter plus de 10 à la fois.

Où va l'argent:

- A la banque quand la boutique n'appartient à personne.
- Au propriétaire de la boutique s'il y en a un.
- Les pions-traffic sont gratuits pour les propriétaires de boutiques marquées d'une étoile.

Chaque pion-traffic posé sur le trottoir rapporte 5 briques à chaque tour.

Le trafiquant peut poser un pion trafic et un seul par portion vide touchant la case où il est arrêté (une portion de trottoir est délimitée par deux encoches blanches). Propriétaire d'une boutique où il se trouve, le trafiquant peut poser un pion-traffic sur chaque portion de trottoir bordant la boutique, les portions mitoyennes appartiennent au premier occupant.

Les pions-traffic non encore placés sont stockés par le joueur en dehors du plateau avec ses billets (et ne rapporte rien). En cas d'acquisition ou de changement de propriété tous les pions-traffic bordant une boutique prennent gratuitement la couleur du nouveau propriétaire. Il est donc impossible de trafiquer sur les trottoirs de la boutique d'un autre.

### Important

On est tenu de réclamer ses revenus à chaque tour de jeu et avant que le joueur suivant lance les dés.

Toute rentrée d'argent est immédiatement disponible pour l'ensemble du gang. Le prêt d'argent entre joueur est formellement interdit. Lorsque tous le gang est neutralisé (prison, cimetière, clinique), il ne perçoit que les revenus des propriétés.

Un gangster ne peut tirer sur un gérant ou un autre gangster, en présence de la police.

Un personnage(s) ne peut acheter lui-même une boutique qu'il vient de braquer.

Lorsqu'il arrive en un lieu, un joueur a le choix de l'ordre et du nombre de ses actions, mais il ne peut faire qu'un jet de dé(s) contre le ou les personnages présents qu'il décide d'affronter (policiers, gérants, gangsters,....)

Tarifs (en briques)		
	COÛT	RAPPORT
Racket		5 à chaque tour
Braquage Boutique ordinaire		50
Braquage Boutique à sigle		100
Agression dans la rue		10
Trafic	5 les 2	5 à chaque tour
Achat Boutique ordinaire	50	10 à chaque tour
Achat Boutique à sigle	100	10 à chaque tour

## LES PERSONNAGES

### Le tueurs

Le tueur bénéficie d'un bonus de deux points aux liés en cas de duel. (Voir duel).

### La vamp

En arrivant sur la même case qu'un pion mâle adverse et seul. la vamp peut le vampirer : elle peut l'utiliser immédiatement, puis elle jouera les trois tours suivants en l'emmenant avec elle.

La présence de la police ou d'un personnage d'un autre gang ne protège pas du vampirage.

Fou amoureux. il mettra tous ses pouvoirs à la disposition de celle-ci; il devient objectivement le quatrième élément du gang de la vamp pour toute action du jeu.

Une vamp ne peut vampirer deux fois de suite le même personnage.

Après le troisième tour de vampirage, le vampiré recouvre sa liberté dès qu'il se déplace. Il ne peut attaquer la vamp ou être vampiré par une autre. avant ce déplacement.

Si au cours d'une action (braquage. arrestation. règlement de compte). la vamp est mise hors de combat. le vampiré recouvre aussitôt sa liberté. mais doit poursuivre lui-même l'action en cours. sauf contre son propre gang.

En cas de braquage ou meurtre, la vamp et son vampiré sont toujours considérés comme complices.

### Le trafiquant

Maître du trottoir, le trafiquant a l'exclusivité du trafic.

Le trafiquant mort, blessé ou emprisonné prive son gang des revenus du trafic, jusqu'à son retour. Les pions-traffic restent en place.

Le trafiquant vampiré peut acquérir et poser des pions-trafics à sa couleur, avec l'argent de la vamp, et donne les revenus de ses pions-trafics à la vamp.

### Recrutement

En cas de mort d'un personnage, on peut recruter:

- un nouveau tueur en allant dans une boutique marquée d'un 'T'
- un nouveau trafiquant en allant dans une boutique marquée d'un 'D'
- une nouvelle vamp en allant dans une boutique marquée d'un 'V'

Un personnage coûte 50 briques; il est gratuit pour le propriétaire de l'endroit.

Tout recruté est opérationnel sur place immédiatement.

le propriétaire d'un lieu de recrutement est libre de fixer ses prix, voire même de refuser de vendre un personnage.

### Les gérants

Il y en a un dans chaque boutique ordinaire.

Il y en a deux dans chaque boutique à sigle(s).

Non matérialisés sur le plateau de jeu, ils défendent les boutiques lors des braquages, à l'aide d'un dé bleu (boutique ordinaire), ou de deux dés bleus (boutique à sigle).

Le ou les gérants sont joués par le propriétaire des lieux braqués.

En cas d'absence de propriétaire ou de pion-rackett, ou si c'est lui-même qui rackette ce lieu, l'attaquant choisit un défenseur parmi les autres joueurs; ce dernier "défendra" les intérêts de la boutique, sans préjudice personnel pour lui.

Lors du braquage d'une boutique rackettée, c'est le joueur racketteur qui défend la boutique. Si le braquage réussit. le pion-rackett du joueur est retiré. Il peut être remplacé par un pion-rackett de l'attaquant.

En cas de règlement de compte dans une boutique, les gérants interviennent uniquement si un gangster propriétaire de cette boutique est présent.

En cas d'arrestation par les flics ils n'interviennent pas.

Lorsqu'ils survivent à un braquage, les gérants témoignent de tous les délits observés: croix sur le casier judiciaire (voir loi).

### LES POLICIERS

Les flics se déplacent par paires, chaque paire selon le chiffre d'un dé bleu.

A son tour de jeu, chaque joueur lance tous les dés à la fois (flics plus gangsters en service), il joue d'abord les flics, puis ses personnages.

En cas de duel, une paire de flics lance deux dés.

### Déplacement

Ils démarrent et se déplacent comme les gangsters (départ du centre, pas le droit de demi tour), toutefois:

- ils n'interviennent qu'à partir du quatrième tour
- ils ne peuvent traverser une boutique
- ils ne peuvent passer directement d'une boutique à une autre, et n'y rentrent qu'en cas d'arrestation.

Les flics blessés ou morts, sont retirés du jeu, c'est le joueur qui les a blessés ou tués qui les fait repartir du centre au hasard des dés.

Au terme d'un duel, un flic valide suit son collègue blessé ou tué.

Les flics tombés dans les égouts sont retirés du jeu, c'est le joueur qui les y a poussés qui les fait ressortir au tour suivant, de l'égout de son choix.

Un joueur dont tous les gangsters sont indisponibles joue tout de même les flics à son tour.

### Témoignage

Ils témoignent de tous les délits commis sur une case voisine de la leur. Un délit commis dans une boutique n'est visible que d'une case ayant accès à cette boutique (chaque délit est inscrit au casier judiciaire).

Un délit est constatable tant que le gangster se trouve sur la case de ce délit.

### Arrestation

Les flics arrêtent les gangsters si leur casier n'est plus vierge, ou en cas de flagrant délit. Ils doivent aboutir sur la case du gangster fautif.

Les gangsters arrêtés peuvent:

- obtempérer et purger leur peine (flagrant délit et/ou casier judiciaire)
- se rebeller, alors il y a duel (voir duel).

Poser des trafics ou stationner sur une case bordée de trafics à soi constitue un délit. En cas d'arrestation, les pions-traffic concernés retournent à la banque (idem en cas de racket).

### Achat des flics

Lorsqu'arrive son tour de jouer, un joueur peut acheter les flics.

Dans ce monde vénal et sans pitié, les flics peuvent s'acheter 500 briques, c'est leur propriétaire qui les jouera avant chaque joueur, pour tout le reste de la partie (sauf s'il se fait tuer tous ses gangsters, auquel cas la police est à nouveau à vendre).

Tous les gangsters participant à un délit (en cas de témoignage), écopent chacun des peines encourues par leur(s) délit(s). Il n'y a pas de confusion de peine.

Lâches agressions	1 an (=1 tour sans jouer)
Racket	
Tentative de braquage	
Trafic (trafiquant)	
Coups et blessures (gérants ou flics)	
Rébellion a la force publique	
Tout meurtre	2 ans (=2 tours)

## LES DUELS

### Cas de duel

- Braquage de boutique: duel entre gérant(s) et gangster(s).
- Arrestation: duel entre flics et gangster(s) en cas de rébellion.
- Règlement de compte: entre gangsters dans la rue ou dans une boutique.

### Principe du duel

Tous les personnages du jeu sont représentés par une cible.

On commence par placer toutes les cibles des personnages participant au duel à une distance d'environ quatre mètres, attaquants à gauche, attaqués à droite, tous espacés de la largeur d'une cible, au bord d'une planche.

L'attaquant, puis l'attaqué, lancent le ou les dés correspondant à leurs personnages.

On compare les deux totaux.

Le plus fort total est le premier tireur, il tire sur les cibles adverses autant de fléchettes qu'il y a de points de différence aux dés.

Si le premier tireur abat toutes les cibles adverses avec ce nombre de fléchettes, le duel est gagné et l'adversaire (deuxième tireur) n'intervient pas.

Si le premier tireur n'abat pas toutes les cibles adverses (il les rate ou il ne dispose pas d'assez de fléchettes), le duel continue: c'est le deuxième tireur qui dispose de ce même nombre de fléchettes contre les autres cibles.

Et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cibles d'un des partis soient abattues.

Les cibles tombées face contre terre sont mortes.

Les cibles tombées face au ciel sont blessées.

Si une fléchette abat deux cibles à la fois, seule la première touchée compte. Les rebonds sont nuls.

### Issue du duel

Un gangster blessé va à la clinique où il reste allongé jusqu'à son prochain tour de jeu; il est alors placé sur la case centrale d'où il repartira au tour suivant, au hasard des dés. A la clinique, un blessé n'est pas vampable, mais la police peut venir l'arrêter sans résistance possible! Dans ce cas, il gagne la prison à son prochain tour de jeu pour y purger sa peine.

Blessé au cours d'une rébellion contre la police, un gangster va à la clinique avant d'aller purger sa peine en prison.

Les gangsters tués vont s'allonger au cimetière, on pourra les recruter dans les boutiques ad hoc, leur casier judiciaire s'efface.

Les gérants blessés ou tués sont considérés comme remplacés dès le duel suivant.

Les flics blessés ou tués repartiront du centre dès que rejouera celui qui le a blessés ou tués.

### Remarques

Lors d'un duel entre gangster vampé et son propre gang, en cas de décès de la vamp, le gangster dévampé et sa cible rejoignent leur propre camp.

Ne pas oublier que le tueur dispose d'un bonus de deux points aux dés pour les duels.

Chaque joueur peut jouer avec son propre pistolet pourvu qu'il ne tire que des fléchettes.

On peut venir achever un ou plusieurs blessés à la clinique. Le jet de dé de l'attaquant détermine le nombre de flèches à tirer sur la cible du blessé, qui ne se défend pas puisqu'il est sous perfusion. La chute de la cible implique forcément la mort du personnage.

## REMARQUES

N'oubliez jamais qu'un des intérêts de SuperGang, c'est la NEGOCIATION!

### Limites

Le jeu est volontairement limité:

La banque possède 1320 briques pour 4 joueurs, 1000 briques pour 3 joueurs, et pas un sou de plus. Assécher la banque peut être une manière de contrer ses adversaires. Lorsqu'elle est vide, il faut donc se procurer de l'argent chez les autres, une banque vide rallume la guerre des gangs.

Lorsqu'un joueur n'a plus de jetons racket-propriété en réserve, il doit supprimer un racket ou une propriété quelque part s'il veut marquer une nouvelle propriété.

Temps de jeu: Il est recommandé d'imposer un quota de temps à chaque joueur pour le déplacement de l'ensemble de ses



### Plateau de jeu (taille réelle 50 x 50 cm)



**XiTi**

**Retour présentation**