

#01 - 6 FEET UNDER

+10 000 \$ pour chaque gangster mort (qui n'est pas de son équipe).



A la fin de la partie.

#02 - THE UNBREAKABLE

Il faut 4 blessures pour vous tuer.



A la 3^{ème} blessure.

#03 - YOU DON'T NEED ANYMORE...

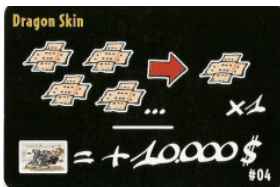
Prenez le flingue et les cartouches du 1^{er} joueur mort et utilisez les 2 armes.



Quand le 1^{er} joueur meurt.

#04 - DRAGON SKIN

Vous n'êtes jamais blessé plus d'une fois par tour.



Quand vous êtes touché par plus d'1 adversaire.

#05 - THE INSANE

Après la révélation, si vous blessé, vous lâchez la grenade et tous les joueurs encore debouts prennent 1 blessure.



Avant de cibler les adversaires lors d'1 tour.

#06 - THE KID

Une fois révélée, choisissez votre cible après tout le monde.



Avant de cibler les adversaires lors d'1 tour.

#07 - THE CUNNING

Choisissez une cartouche après le choix des cibles.



Avant de cibler les adversaires lors d'1 tour.

#08 - SUPER COWARD

+5 000 \$ pour chaque marqueur de honte possédé par le joueur.



A la fin de la partie.

#09 - THE SPECIALIST

Utilisez la carte "Bang ! Bang ! Bang !" 2 fois dans la partie.



A la première utilisation du "Bang ! Bang ! Bang !".

#10 - IT DOES NOT EVEN HURT...

Vous participez à 1 partage, même couché ou blessé.



Juste avant un partage.

#11 - SHOTGUN

Vous pouvez viser 2 ennemis adjacents avec 1 chance sur 2 de blesser chacun.



Avant de placer les billets lors d'1 tour.

#12 - BACKSTAB

Si votre cible est couchée, vous poignardez 1 de vos voisins (non couché).



A la révélation d'1 "Bang ! Bang ! Bang !" ou d'1 "Bang".

#13 - UZI

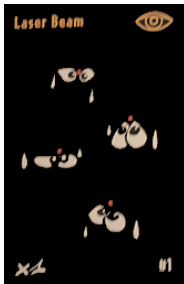
Vous pouvez viser 2 ennemis adjacents avec 1 chance sur 2 de blesser chacun.



Avant de révéler les billets lors d'1 tour.

#01 – LASER BEAM

Si vous tirez un “Bang ! Bang ! Bang !”, vous tirez aussi sur ceux qui vous visent.



Avant de révéler les cartes Balle et Yakuza.

#02 – DUM-DUM BULLET

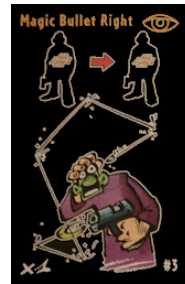
Votre cible reçoit 2 blessures.



Avant de révéler 1 “Bang ! Bang ! Bang !” ou 1 “Bang”.

#03 – MAGIC BULLET RIGHT

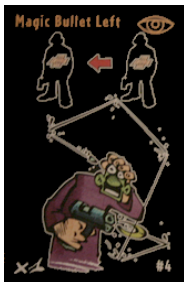
En plus de votre cible, vous touchez le 1^{er} joueur non couché de honte à sa droite.



Avant de révéler 1 “Bang ! Bang ! Bang !” ou 1 “Bang”.

#04 – MAGIC BULLET LEFT

En plus de votre cible, vous touchez le 1^{er} joueur non couché de honte à sa gauche.



Avant de révéler 1 “Bang ! Bang ! Bang !” ou 1 “Bang”.

#05 – FIRST AID KIT

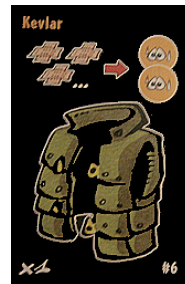
Retirez 2 blessures à n'importe qui.



Avant de révéler les billets lors d'1 tour.

#06 - KEVLAR

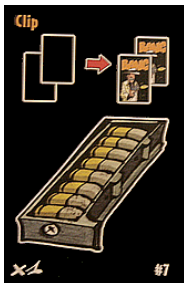
Vous n'êtes pas blessé pendant 1 tour et prenez 2 marqueurs de honte. Vous participez au partage.



Quand vous subissez votre 1^{ère} blessure.

#07 - CLIP

Défaussez 2 “Clic” et reprenez 2 “Bang”. Utilisable avec le pistolet.



Quand vous avez utilisé vos 2 “Bang”.

#08 – FOUR LEAF CLOVER

Prenez les billets visibles restants.



Après un partage.

#09 - DERRINGER

Transformez 1 “Clic” en “Bang”.



Après avoir révélé un “Clic”.

#10 – BLUDGEON

Assommez un adversaire et prenez sa part du butin. Prenez 2 marqueurs de honte.



Pendant 1 partage auquel vous participez.

#11 – X-RAY SUNGLASSES

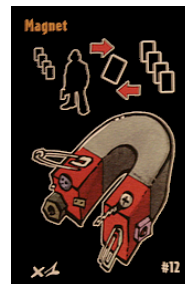
Regardez les cartes Balle, Yakuza, Objet et Pouvoir de 2 adversaires.



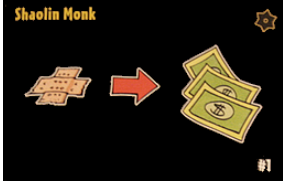



Avant de révéler les billets lors d'1 tour.

#12 - MAGNET







Echangez 1 carte Balle (au hasard) d'un Gangster non allié contre 1 des vôtres.



Avant de révéler les billets lors d'1 tour.

<p>#01 – SHAOLIN MONK</p> <p>Vous participez aux partages si vous êtes blessé.</p>  <p><i>Juste avant un partage.</i></p>	<p>#02 – NINJA</p> <p>Au début de chaque tour, vous pouvez changer de place.</p>  <p><i>A la révélation des billets lors d'1 tour.</i></p>	<p>#03 – SAMOURAI</p> <p>Annulez les attaques contre vous ainsi que votre propre attaque.</p>  <p><i>A la résolution des attaques.</i></p>
<p>#04 – KAMIKAZE</p> <p>Vous infligez 1 blessure à chacun de vos 2 voisins (si pas couchés de honte).</p>  <p><i>Quand vous mourrez.</i></p>	<p>#05 – RONIN</p> <p>Utilisez la carte "Shuriken" 2 fois dans la partie.</p>  <p><i>A la première utilisation du "Shuriken".</i></p>	<p>#06 – GEISHA</p> <p>Vous forcez les joueurs qui vous braquent à braquer 1 joueur de votre choix.</p>  <p><i>Avant de se coucher.</i></p>

OBJETS DES YAKUZAS

<p>#01 – POISONED TANTO</p> <p>Infligez 2 blessures avec votre Tanto.</p>  <p><i>Avant de révéler les cartes Balle et Yakuza.</i></p>	<p>#08 – DOUBLE SHURIKEN</p> <p>Vous pouvez lancer 2 Shuriken (max 1 blessure / joueur).</p>  <p><i>Au moment de lancer 1 Shuriken.</i></p>	<p>#09 – DARK TANTO</p> <p>Vous frappez vos 2 voisins (au Tanto).</p>  <p><i>Avant de révéler les cartes Balle et Yakuza.</i></p>
<p>#10 – SMOKE GRENADE</p> <p>Passez au tour suivant : les billets restent, les cartes Balle et Yakuza sont défaussées.</p>  <p><i>Au début d'1 phase (sauf lors du dernier tour).</i></p>	<p>#11 – ANGRY DRAGON</p> <p>Vous ne mourrez qu'à la fin du tour suivant ou à la fin du tour 8.</p>  <p><i>Quand vous mourrez.</i></p>	<p>#12 – FAKE FINGER</p> <p>Défaussez cet objet au lieu de prendre 1 blessure.</p>  <p><i>Quand vous prenez 1 blessure.</i></p>

AVANT LA PARTIE

[Décidez des équipes.]

Distribuez 1 carte Pouvoir et 1 carte Objet par joueur.

[Distribution des rôles secrets.]

[Règle Yakuza] – 6-9 joueurs

Règle de base – 3-6 joueurs

[Variante Flic] – 5-6 joueurs

PARTIE**1. ETALAGE DU MAGOT**

5 billets [8 billets] sont placés faces découvertes au centre de la table.

2. CHARGEMENT DE L'ARME

Chaque joueur choisit une carte Balle parmi ses cartes non défaussées et la pose face cachée devant lui.

3. BRAQUAGE

1-2-3 : chaque joueur en braque un autre [sauf un équipier].

[Chaque Yakuza cible 1 de leurs 2 voisins.]

4. COJONES [/ BANZAI]

1-2-3 : chaque joueur décide de se coucher ou non.

Un Gangster qui se couche prend un marqueur de Honte.

[Un Yakuza qui se couche prend un marqueur Doigt s'il n'en possède pas un. S'il possède déjà un marqueur Doigt, il le défausse et prend une blessure.]

Les joueurs qui se couchent et les joueurs qui les ciblaient se défaussent de leur carte Balle sans les révéler.

[Si les flics sont prévenus (3 cartes Standard), les marqueurs Honte sont reçus face gyrophare. Le Flic (toujours caché) ne peut avoir qu'un seul marqueur gyrophare à la fin de la partie.]

5. BANG ! BANG ! BANG ! [ET SHURIKEN]

A. BANG ! BANG ! BANG ! : 1 blessure par tireur pour chaque joueur ciblé. Les joueurs blessés par un Bang ! Bang ! Bang ! défaussent leur carte Balle sans les révéler.

B. [SHURIKEN : le yakuza dépose son tanto et prend son shuriken. Il vise (avec 1m de recul) une silhouette de personnage non couchée, non blessé et qui n'appartient pas à un de ses deux voisins (sauf s'il ne reste plus qu'elles). S'il la fait tomber : 1 blessure pour le joueur ciblé. Les joueurs blessés par un Shuriken défaussent leur carte Balle sans les révéler.]

6. BANG ! [ET TANTO]

Toutes les cartes Balles restantes sont résolues simultanément.

BANG ! : 1 blessure par tireur pour chaque joueur ciblé.

TANTO : 1 blessure par tireur pour le premier joueur non couché dans la direction visée.

7. PARTAGE DU MAGOT

Elimination des joueurs totalisant 3 blessures.

Partage égal (sans faire de monnaie) des billets visibles entre chaque joueur non couché et non blessé.

Les billets qui ne sont pas distribuables restent au centre de la table.

[Mi-temps au 4e tour : concertation entre joueurs d'une même équipe.]

8. [FLIC]

La carte Téléphone est passée sous la table entre les joueurs ayant participé au partage. Seul le flic peut la retourner.

Une fois passée entre toutes les mains, on la ressort et on prend 1 carte Standard si la face a changé.

Dès que 3 cartes Standards ont été retournées, les flics sont prévenus et les marqueurs de Honte sont reçus face gyrophare.

APRÈS LA PARTIE

La partie se termine au bout de 8 tours (quand il n'y a plus de billets disponibles).

[Si le flic ne réussit pas à prévenir les renforts, il gagne en étant le seul survivant.]

[Si le flic a réussi à prévenir les renforts avant la fin du 6^{ème} tour, il gagne s'il survit jusqu'à la fin du 8^{ème} tour.]

On retire 5 000\$ par marqueur Honte.

[On retire 20 000\$ / 30 000\$ par mort dans une équipe de 2 / 3 joueurs.]

Le joueur [l'équipe] qui a le plus d'argent gagne la partie si le flic n'a pas gagné.

[Si égalité, c'est l'équipe la moins nombreuse qui gagne.]

Si égalité, c'est le joueur [l'équipe] le plus blessé qui gagne.