

MATTHIAS CRAMER

PUBLIC ENEMY

REGLES DU JEU



PUBLIC ENEMY

À la fin des années 1920, la ville de Chicago était fermement sous l'emprise de l'Outfit, l'organisation criminelle dirigée par Alphonse « Al » Capone. Ayant amassé une fortune grâce à la contrebande d'alcool, aux jeux d'argent illégaux et à la prostitution, Capone régnait d'une main de fer en semant la terreur et en s'appuyant sur la corruption généralisée de la police, des juges et des responsables politiques locaux.
Le massacre de la Saint-Valentin (14 février 1929) marqua un tournant. L'opinion publique fut choquée par cet acte de barbarie commis en plein jour, et le nouveau président américain, Herbert Hoover, fit de la chute de CAPONE une affaire d'État et une priorité fédérale.

SOCIÉTÉ CIVILE ET GOUVERNEMENT

L'aspect financier (l'enquête fiscale) : menée en coulisses par des agents du ministère des Finances (notamment Frank J. Wilson), dans le but de prouver que CAPONE n'avait jamais payé d'impôts sur ses revenus illégaux.



Section Financière
Frank J. Wilson (Trésort)
- Traque des registres comptables
- Fraudes (Harrison Act)

Operations de terrain
Eliot Ness (Justice)
- Raids sur les Distilleries
- Saisies de camions et de fûts



Le volet « opérations sur le terrain » (perturbation logistique) : confié au ministère de la Justice et dirigé par un agent de 26 ans, Eliot Ness.

LA CHUTE DE AL CAPONE

Comment gagner la partie ?

Victoire de Al CAPONE :

Si CAPONE parvient à poser sa 6e domination de « GANG », il remporte immédiatement la partie.



Victoire de l'ÉTAT :

L'ÉTAT comporte deux conditions de victoire différentes :
- CAPONE est arrêté après que les cinq places réservées au « CHICAGO OUTFIT » ont toutes été occupées.



- L'ÉTAT a 3 cartes "Contrôle Fiscal" dans sa main.



SAC VIDE :
S'il n'y a pas au moins 3 jetons CRIME dans le sac pendant la phase de préparation, la partie se termine. Les joueurs comptabilisent leurs points de victoire.
CAPONE gagne 1 point de victoire pour chaque carte restante dans sa main et sa défausse qui comporte le symbole ◯ situé au bas de la carte.
L'État gagne 1 point de victoire pour chaque carte de sa main et sa défausse (mais pas de sa réserve) portant le symbole ◯ figurant au bas de la carte.



Matériel de jeu + Installation

- 1 Plateau de jeu
- 1 Plateau BANQUE
- 1 sac crime


8 "CAPO"


8 "VOYOU"


12 "POLICIER"


22 jetons CRIME +1 sac


20 PIÈCES (4 couleurs)


6 "GANG" domination


1 marqueur INITIATIVE


1 jeton INITIATIVE


6 jeton BONUS



21 cartes "ÉTAT"



17 cartes "CAPONE"

Placer les 5 cartes DÉPART qui constitue le deck de l'ÉTAT.

DECK

DÉFAUSSE

L'ÉTAT pioche les 4 premières cartes de son deck

L'ÉTAT mélange les 16 cartes de sa pile d'achat.

PILE D'ACHATS

Placer des pièces sur les emplacements des GANGS

Place 8 CAPO, 8 VOYOUS et 8 POLICIERS sur les emplacements des GANGS

réserve de l'ÉTAT

BANQUE

Placez le reste des PIÈCES dans la réserve.

"CAPONE "démarre la partie avec le marqueur INITIATIVE

Réserve de CAPONE

CAPONE démarre la partie avec une PIÈCE de chaque couleur.

CAPONE mélange les 17 cartes de son deck

DECK

DÉFAUSSE

CAPONE pioche les 5 premières cartes de son deck

Placer les 22 jetons CRIME dans le sac

CORBEILLE

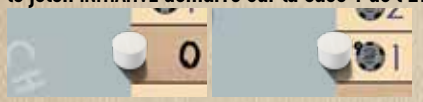
Phases de jeu

Le jeu « Public Enemy » se déroule en manches. Chaque manche comprend 3 phases :

1 - Préparation | **2 - Action** | **3 - Résolution**

1 - Préparation

■ Placez le jeton INITIATIVE sur la case 0. Si l'ÉTAT dispose du BONUS , le jeton INITIATIVE démarre sur la case 1 de l'ÉTAT.



■ CAPONE pioche 3 jetons CRIME du sac, les examine et les place face cachée sur la case 0 de la piste.

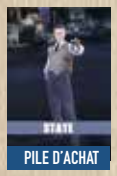


■ L'ÉTAT prend le gain de ses jetons BONUS.



Dans cet exemple, l'ÉTAT place un POLICIER dans un GANG et gagne une PIÈCE au début de chaque tour.

■ L'état pioche les 3 premières cartes de sa pile d'achat et peut acheter une de ces cartes. La carte achetée est placée au-dessus de son deck.



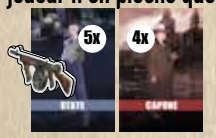


Dans cet exemple, l'état achète "Herbert Hoover" en payant 2 PIÈCES de sa réserve.



L'ÉTAT n'achète aucune carte pendant cette phase lors du premier tour.

■ Le joueur qui détient l'INITIATIVE pioche 5 cartes, tandis que l'autre joueur n'en pioche que 4.



Dans cet exemple, le joueur ÉTAT jouera 5 cartes au cours de ce tour car il dispose de l'INITIATIVE, tandis que le joueur CAPONE n'en jouera que 4.

2 - Action

Les joueurs jouent leurs cartes à tour de rôle, en commençant par celui qui détient l'INITIATIVE.
Chaque carte peut être jouée pour son **Événement** ou sa **Valeur**

Jouer une carte pour son Événement



Appliquez l'effet de cette carte. Si vous ne pouvez pas appliquer toutes les parties de l'effet, appliquez uniquement celles que vous pouvez.

CAPONE comporte plusieurs effets qui font sortir la carte du jeu lorsqu'elle est jouée pour son événement. Ces cartes ne sortent pas du jeu si elles sont jouées pour leur valeur.



CAPONE dispose de plusieurs MAFIEUX. Ces cartes permettent de retirer des CAPO ou des VOYOUS de n'importe quel quartier. Une fois joué, un MAFIEUX doit être payé pour que l'événement puisse le placer dans la pile de défausse.
Si CAPONE ne souhaite pas ou ne peut pas payer le MAFIEUX, celui-ci est retiré du jeu.

Jouer une carte pour sa Valeur (CAPONE)



Dans cet exemple, CAPONE déplace un jeton CRIME de vert ou rouge de 4 cases OU déplace l'INITIATIVE de 4 cases

CAPONE choisit n'importe quelle option (INITIATIVE ou CRIME) et le déplace de x cases, en fonction de la valeur de la carte.
Vous pouvez déplacer un jeton CRIME, quelle que soit sa couleur, d'une distance égale à la valeur indiquée sur votre carte.
IMPORTANT : Les jetons crime sont révélés lors d'un déplacement sauf s'il proviennent de la case 0.
CAPONE donne un indice à l'ÉTAT sur la couleur du jeton CRIME même s'il n'est pas révélé puisqu'il est contraint à 2 couleurs.

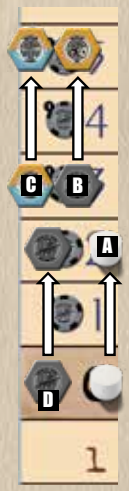
Jouer une carte pour sa Valeur (ÉTAT)



L'ÉTAT dispose de deux possibilités pour utiliser une carte pour sa valeur :

- Choisir de déplacer L'INITIATIVE ou un jeton CRIME visible du nombre de case – ou –
- Annoncer une couleur à CAPONE (CAPONE révèle un jeton CRIME de la couleur demandée (il peut choisir le jeton s'il y en a plusieurs) puis déplacer le jeton CRIME du nombre de case.

Si CAPONE ne dispose d'aucun jeton CRIME de cette couleur, l'état déplace l'INITIATIVE à la place.



Exemple:

L'ÉTAT utilise la valeur indiquée pour déplacer l'un des éléments suivants de 2 cases :

- le jeton INITIATIVE **A**
- L'ÉTAT annonce la couleur jaune **B**. CAPONE déplace un jeton CRIME de cette couleur et le révèle puisqu'il n'est pas sur la case 0.
- L'ÉTAT déplace n'importe quel jeton CRIME visible. **C**
- L'ÉTAT annonce la couleur jaune **D**. CAPONE déplace un jeton CRIME de cette couleur et le laisse masqué puisqu'il provient de la case 0.



Capone peut à tout moment payer 1 pièce pour écarter un POLICIER.

Jouer une carte MAFIEUX (CAPONE)

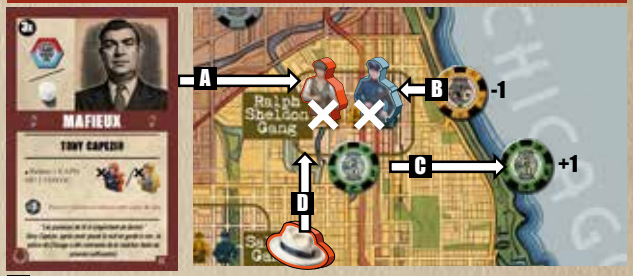
Les cartes MAFIEUX vous permettent de retirer du plateau les figurines des gangs adverses et d'en prendre le contrôle.

- Retirez le CAPO et/ou le VOYOU indiqués sur la carte..
- S'il ne reste plus que des POLICIERS, vous pouvez payer une pièce pour chaque POLICIER encore présent dans le GANG.

S'il ne reste plus aucun jeton dans le GANG, CAPONE en prend le contrôle et pose un marqueur GANG. Il touche immédiatement le bonus de GANG.

- Si CAPONE ne veut pas ou ne peut pas payer le MAFIEUX, il est éliminé du jeu.

Exemple de domination de GANG :



A Tony Capezio élimine le dernier VOYOU encore en vie au sein du GANG.
B CAPONE paie le dernier POLICIER restant du GANG.
C CAPONE empoche la récompense de ce GANG.
D CAPONE places un marqueur de domination.

3 - Résolution

INITIATIVE

Le joueur qui contrôle le jeton INITIATIVE prend le marqueur INITIATIVE pour le prochain tour.

Si le jeton se trouve sur la case 0, l'INITIATIVE change de camp.

CRIMES

La résolution commence toujours du côté de l'ÉTAT et se poursuit le long de la piste vers le côté CAPONE.





- Si un jeton CRIME est visible du côté de l'ÉTAT. Placez 1 PIÈCE de votre choix sur la piste « Chicago Outfit ». Ces PIÈCES peuvent provenir de la BANQUE ou de celle de l'ÉTAT. À partir de ce moment, ces PIÈCES sont mises de côté jusqu'à la fin de la partie.
- Pour chaque jeton CRIME face cachée du côté de l'ÉTAT : l'ÉTAT prend 1 PIÈCE dans la réserve.
- Rien ne se passe avec les jetons CRIME sur le 0.
- Pour chaquejeton CRIME du côté CAPONE : CAPONE reçoit des PIÈCES de la couleur du jeton CRIME depuis la BANQUE, en fonction de son emplacement (par exemple, 3 pièces si le « CRIME » se trouvait sur l'espace 5 de CAPONE).

Annexes STATES



F.A.Q.

Si tous les jetons CRIME sont face visible dois-je en retourner un?
Non, vous pouvez ignorer cette étape.
S'il n'y a plus de PIÈCES dans la BANQUE, put-on en prendre dans la réserve de CAPONE?
Non, si la BANQUE est vide, ignorez cette étape.



F.A.Q.

Puis-je placer des POLICIERS sur un GANG avec un marqueur de domination?
Non, ce GANG est sous le contrôle de manière permanente.
Puis-je placer des POLICIERS si ma réserve est vide?
Non, dans ce cas vous pouvez déplacer un POLICIER vers un autre GANG.



F.A.Q.

Quand CAPONE retire un POLICIER, celui-ci est-il retiré du jeu ?
Non, le POLICIER rejoint la réserve de l'ÉTAT.



F.A.Q.

Si je n'ai pas assez de PIÈCES pour acheter une carte, dois-je en piocher 3 autres ?
Non, dans ce cas la carte est jouée pour sa valeur uniquement.



F.A.Q.

S'il n'y aplus de pièces dans la BANQUE, puis-je en prendre une dans la réserve de CAPONE ?
Non, ignorez cette étape s'il n'y a plus de pièce dans la BANQUE.



F.A.Q.

Si la couleur annoncée ne figure pas parmi les couleurs des jetons CRIME, puis-je en choisir une autre ?
Non, s'il n'y a pas cette couleur, tant pis !



F.A.Q.

La carte s'applique-t-elle si la condition de déclenchement n'est pas remplie ?
Non, si cette condition n'est pas remplie, cette carte ne peut être jouée que pour sa valeur.



Event

Dans quelle direction Capone devrait-il déplacer le jeton CRIME qu'il a choisi ?
CAPONE déplace le jeton CRIME vers lui-même.



Event

Qui dois jouer après qu'Eliott Ness ait été utilisé pour son événement ?
C'est au tour de CAPONE.



Event

Puis-je déplacer un jeton CRIME qui est face visible ?
Oui, mais il n'est pas retourné, même s'il ne commence pas sur la case 0.

Annexes STATES



F.A.Q.

Est-il possible d'ajouter un VOYOU, un CAPO ou un POLICIER s'il n'y a pas de figurines disponibles et qu'elles se trouvent toutes sur le plateau de jeu ?
Non, le nombre de figurines de chaque type est limité. S'il n'y a plus de figurines disponibles, cette règle n'est pas appliquée.



F.A.Q.

Peut-on jouer cette carte pour son événement si c'est la dernière de ce tour ?
Non, vous devez avoir au moins une autre carte en main pour effectuer l'échange.



F.A.Q.

Le fait de piocher des jetons CRIME dans le sac raccourcira-t-il la partie ?
Oui, la durée normale d'une partie est de 7 tours au maximum. Si cette carte est jouée plusieurs fois, elle peut réduire le nombre de tours de la partie.



F.A.Q.

Si Capone a joué une carte MAFIEUX pour sa valeur et non pour son événement, puis-je quand même déplacer un jeton CRIME ?
Oui, ce qui compte, c'est que CAPONE ait joué une carte MAFIEUX au tour précédent.



F.A.Q.

Puis-je déplacer l'autre jeton CRIME s'il est face visible ?
Oui, ce jeton peut être déplacée, qu'il soit face visible ou face cachée.



F.A.Q.

Puis-je jouer cet événement si l'un des 3 GANGS est composé uniquement de POLICIERS ?
Non, car dans ce cas, CAPONE ne contrôle pas encore de troisième GANG.

F.A.Q.

Can I play the event if the STATE controls multiple face-down crime tokens?
No, no more than 1 crime token—whether face-up or face-down—is required.

F.A.Q.

Puis-je faire l'événement si CAPONE contrôle plus de 1 jeton CRIME ?
Oui, le minimum pour que cette condition soit valable c'est que CAPONE contrôle au moins 1 jeton.

F.A.Q.

Puis-je jouer l'événement si l'INITIATIVE est sur 0 ?
Non, l'INITIATIVE doit nécessairement se trouver dans la zone ÉTAT.



F.A.Q.

Puis-je déplacer un jseul jeton CRIME de 3 emplacements ?
Oui, vous pouvez utiliser cet événement sur un seul jeton CRIME.



F.A.Q.

Si CAPONE n'a pas de PIÈCE dans sa réserve puis-je en prendre une de la BANQUE ?
Non, si c'est le cas, ignorez cette étape.

CONTRÔLE FISCAL Si, au début d'un tour, le joueur ÉTAT a 3 cartes CONTRÔLE FISCAL en main, il pose les 3 cartes et remporte immédiatement la partie.

Annexes CAPONE



F.A.Q.

Puis-je retirer un POLICIER à l place d'un CAPO ou d'un VOYOU ?
Non, la figurine retirée doit nécessairement être un CAPO ou un VOYOU.



F.A.Q.

Puis je retirer un CAPO et un VOYOU de GANGS différents ?
Oui, du moment qu'il s'agit de GANG du district Nord.



F.A.Q.

Puis je retirer un CAPO et un POLICIER de GANGS différents?
Oui, il peut s'agir de GANGS différents.



F.A.Q.

Puis-je retirer un VOYOU à la place d'un CAPO s'il n'y en a plus sur le plateau de jeu ?
Non, la figurine doit nécessairement être un CAPO.



F.A.Q.

Puis je retirer un VOYOU et un POLICIER de GANGS différents?
Oui, il peut s'agir de GANGS différents.



F.A.Q.

Puis je retirer un CAPO et un VOYOU de GANGS différents ?
Oui, du moment qu'il s'agit de GANG du district Sud.



F.A.Q.

Puis-je retirer un CAPO à la place d'un VOYOU s'il n'y en a plus sur le plateau de jeu ?
Non, la figurine doit nécessairement être un VOYOU.



F.A.Q.

Est-ce que les POLICIERS reviennent dans la réserve de l'ÉTAT ?
Non, ils sont retirés définitivement du jeu.
Si le jeton CRIME est déjà masqué, dois-je le révéler ?
Non, le jeton reste masqué.



F.A.Q.

La carte récupérée grâce à « L'héritage de Torrio » va-t-elle dans ma main ou dans ma pile de défausse ?
Non, la carte reste retirée du jeu ; vous ne pouvez qu'appliquer son effet.



F.A.Q.

Est-ce que cette carte est retirée du jeu comme les cartes MAFIEUX ?
Non, cette carte est permanente et rejoint la défausse après utilisation.



Event

Est-ce que cette carte est retirée du jeu comme les cartes MAFIEUX ?
Non, cette carte est permanente et rejoint la défausse après utilisation.



Event

Est-ce que l'ÉTAT prend une carte parmi 3 gratuitement ?
Oui, peu importe sa valeur..
Est-ce que cette carte rejoint la main du joueur ÉTAT ?
Oui, cela signifie un tour supplémentaire pour l'ÉTAT.



Event

Si l'ÉTAT n'a pas de pièce dans sa réserve, puis-je prendre une pièce de la BANQUE ?
Non, ignorez cette étape si l'ÉTAT n'a pas PIÈCE.



Event

Si le POLICIER retiré est la dernière figurine d'un GANG, puis-je placer une domination ?
Oui, dès qu'un GANG n'a plus aucune figurine, CAPONE en prend le contrôle.



Event

Que se passe-t-il si l'ÉTAT n'a aucune PIÈCE sur le Chicago Outfit ?
L'événement ne peut-être joué.
Où va la PIÈCE récoltée ?
La PIÈCE rejoint la réserve de CAPONE..



F.A.Q.

Puis-je déclencher l'événement si l'ÉTAT n'a pas placé de jeton bonus ?
No, in this case, only the card's value effect applies.



F.A.Q.

Si tous les jetons CRIME sont face cachée, dois-je en rendre un visible ?
Non, dans ce cas, seul l'effet lié à la valeur de la carte s'applique.



Speakeasy

Pendant la Prohibition, le trafic d'alcool à Chicago a permis à l'organisation criminelle d'Al Capone, le "Chicago Outfit", de bâtir un empire financier. Entre bars clandestins et distilleries illégales, ce commerce de contrebande a généré des millions, déclenchant des guerres de gangs sanglantes et s'assurant la complicité des autorités locales.



Jeux Clandestin

Pendant la Prohibition, le "Chicago Outfit" a fait des casinos clandestins et des jeux d'argent illégaux une source de revenus considérable. Des salles de poker aux réseaux de paris hippiques, ces tripots assuraient à la mafia un flux constant de revenus tout en finançant la corruption des élus locaux.



Red Light District

Pendant la Prohibition, la prostitution à Chicago est devenue un véritable secteur d'activité placé sous le contrôle direct du "Chicago Outfit" d'Al Capone. Étroitement liée aux bars clandestins et au trafic d'alcool, elle générait d'énormes profits qui alimentaient une corruption généralisée au sein de la police et des autorités locales.



Racket

Pendant la Prohibition, le "Chicago Outfit" a imposé un système de racket généralisé aux entreprises et aux syndicats locaux sous prétexte de "protection". L'extorsion et la violence servaient à punir tout refus, garantissant ainsi à la mafia de maintenir son emprise sur l'économie légale par la terreur.

SOLO RULES

work in progess

SOLO RULES

work in progess



PUBLIC ENEMY



HISTORIUS GAMES

The work is protected by copyright. All uses, including excerpts, are only permitted after concluding an agreement on the rights of use with the author. © 2026 Matthias Cramer