

Vendetta

Un jeu de Doris Matthaus et Frank Nestel chez Hexagames

Pour 3 à 5 joueurs

Ce petit village de pêcheurs sur les côtes siciliennes était encore récemment un lieu paisible. Malheureusement, le Parrain local nous a quitté et les membres de la Famille se disputent aujourd'hui sa succession. Comme les candidats ne sont pas si nombreux, et afin que la Famille ne soit pas divisée et affaiblie par une élection, une solution un peu plus pacifique est proposée. Le premier candidat qui parviendra à contrôler un certain nombre de quartiers de la ville aura l'honneur de devenir le nouveau Parrain. Mais les affaires courantes de la Famille ne sont pas au mieux, et les candidats voient le nombre de leurs associés décroître rapidement. On dit même que certains membres de la Famille ont dénoncé d'autres membres à la Police. Comment d'ailleurs expliquer autrement l'accroissement spectaculaire de descentes de police ces derniers temps... ?

Préparation

Le joueur le plus âgé sera l'**Intendant** du défunt Parrain. Il mélange les **cartes Quartiers** et en distribue 2 à chaque joueur. Il assigne également une couleur à chacun des joueurs.

Chaque joueur place 2 **gangsters** (petit cube) de leur couleur sur chacun des 2 quartiers désignés par les cartes qu'il vient de recevoir, puis rend ces cartes à l'Intendant.

L'Intendant distribue ensuite 10 gangsters à chaque joueur et place les cubes restants dans la boîte de jeu. Il sera responsable de la distribution des gangsters lorsque les joueurs en gagneront, et de la collecte des gangsters tués lors de **règlements de comptes** (*Vendetta*) ou de **descentes de police** (*Razzia*).

L'Intendant est également le **premier joueur**.

Déroulement

Le premier joueur mélange toutes les cartes Quartiers et en dispose 2, face cachée, sur la **case Descente** (*Razzia*). Il place les 11 cartes restantes, face cachée, sur la **case Racket** (*Schutzgeld*).

En commençant par le premier joueur, puis en sens horaire, chaque joueur **pose des gangsters** sur le plateau de jeu, puis **lance un règlement de comptes** dans un des quartiers de la ville.

Poser des gangsters

À son tour de jeu, le premier joueur peut poser autant de gangsters de sa main qu'il le souhaite dans **1 quartier** de son choix. À leur tour, les autres joueurs pourront poser autant de gangsters de leur main qu'ils le souhaitent dans **2 quartiers** de leur choix.

Si un joueur veut placer des gangsters sur un quartier dans lequel un autre joueur est seul présent, il doit y placer **au moins autant** de gangsters que ce joueur.

Seuls les gangsters de la main du joueur peuvent être posés. Il est interdit de poser les cubes qui se trouvent dans la boîte de jeu ou de déplacer des gangsters déjà posés sur le plateau.

Lancer un règlement de comptes

Après avoir posé des gangsters, le joueur actif retourne une carte de la **pioche Racket** pour désigner le règlement de comptes à résoudre.

Le joueur qui possède **le moins de gangsters** dans le quartier désigné **perd**. En cas d'égalité, le prochain joueur à jouer qui a le moins de gangsters sur le quartier perd. **Tous les gangsters du perdant se trouvent sur ce quartier sont retirés du plateau et remis dans la boîte de jeu.** Tous les survivants présents sur ce quartier **participent au racket**.

Si un seul joueur est présent sur le quartier désigné par la carte Racket, aucun règlement de comptes n'a lieu mais le joueur participe tout de même au racket.

Si aucun joueur n'est présent sur le quartier désigné, il n'y a ni règlement de comptes, ni racket.

Chaque joueur participant au racket reçoit une récompense sous la forme d'**1 nouveau gangster**. Ce dernier est pris dans la boîte et ajouté à la main du joueur.

Descentes de police

Lorsque la pioche Racket est épuisée, le premier joueur révèle une à une les **cartes Descente de police**.

Tous les gangsters se trouvant sur les 2 quartiers désignés sont remis dans la boîte.

Après les 2 descentes de police, chaque joueur reçoit **3 nouveaux gangsters** et un **décompte a lieu**.

Conditions de victoire

Les conditions de victoire varient selon le nombre de joueurs :

Joueurs	Quartiers	Points
3	6	800
4	5	250
5	4	75

Prendre le contrôle d'un maximum de quartiers est le but principal du jeu. Le joueur qui a le plus de gangsters sur un quartier contrôle ce dernier. En cas d'égalité, personne ne le contrôle.

Si un joueur contrôle autant ou plus de quartiers qu'indiqué dans le tableau ci-dessus après les descentes de police, il gagne la partie, quels que soient les points des autres joueurs.

Si aucun joueur ne contrôle assez de quartiers pour gagner immédiatement, mais qu'un ou plusieurs joueurs ont autant ou plus de points qu'indiqué dans le tableau ci-dessus, le joueur qui a le plus de points gagne la partie.

Les égalités sur le nombre de quartiers contrôlés sont départagées par le nombre de points, et vice-versa.

Points

Si aucun joueur ne contrôle assez de quartiers pour gagner, les joueurs marquent des points selon le nombre de quartiers qu'ils contrôlent :

Quartiers	Points
1	1
2	5
3	20
4	75
5	250
6	800
7	1000

Si personne ne remplit de condition de victoire, le joueur qui aurait joué s'il n'y avait pas eu de descentes de police devient le **premier joueur** et un nouveau tour commence.

