



# CAMORRA

Règles du jeu

# UNIVERS

En 2014, à Naples, la mafia sévit et sème la terreur. On l'appelle la Camorra, une organisation très violente mais caractérisée par un manque de hiérarchie, ce qui donne naissance à plusieurs gangs dans cette même mafia. Ces gangs se disputent les différents terrains de la ville afin d'avoir le plus de contrôle possible. Les gangs sont dirigés par un leader, qui est suivi par plusieurs Caporegimes, des sortes de sous-chefs.

## BUT DU JEU

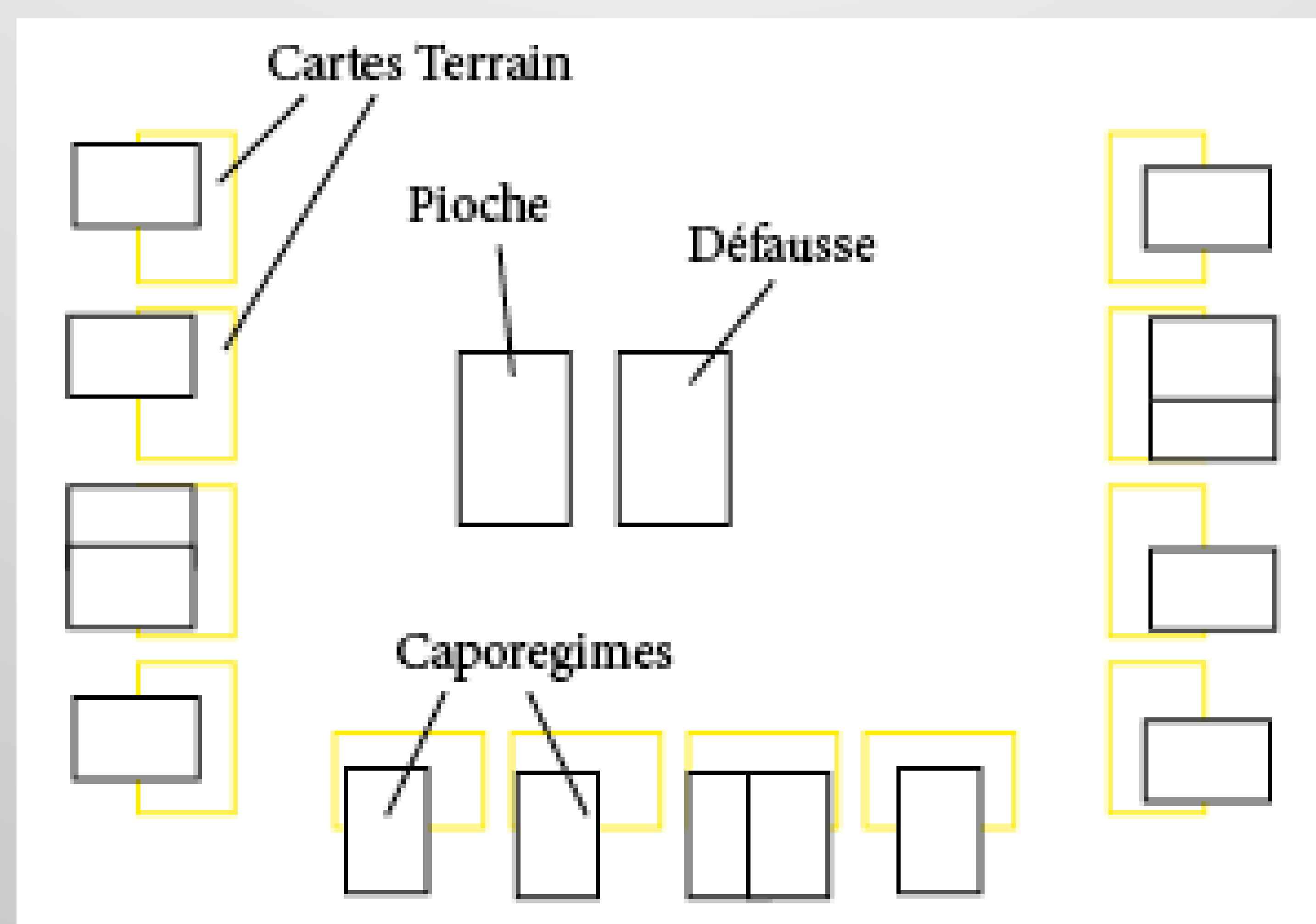
Devenez le gang majeur de la Camorra en ayant le meilleur contrôle de Naples. Pour cela, contrôlez un maximum de terrains et ayez plus de Caporegimes que vos concurrents. La partie s'arrête lorsqu'un joueur ne possède plus de terrains ou de Caporegimes. À ce moment, les gangs restants doivent compter leurs points (voir dans fin du jeu). Celui qui en a le plus est le gang leader de Naples.

## PLACEMENT DU JEU

Préparation : Chaque joueur reçoit 5 cartes Action, 5 Caporegimes différents (1 Caïd, 1 Protecteur, 1 Surnois, 1 Polyvalent, 1 Maniaque), et 4 cartes Terrain (qu'il doit laisser face recto).

Les joueurs placent les Caporegimes sur les cartes Terrain, de manière à ce que chaque Caporegime soit assigné à un terrain.

Éclaté du jeu pour 3 joueurs :





# COMMENT JOUER

Camorra se joue de 3 à 5 joueurs.

Les joueurs lancent le dé. Le joueur qui fait le meilleur score commence.

## Les combats (ou Attaque) :

Lorsqu'un joueur pose une carte Action Attaque, il doit choisir un adversaire et un combat de gang commence entre les deux joueurs. Il procède dans cet ordre :

### Duel de Caporegime :

Le joueur Attaquant choisit une carte terrain adverse. C'est le quartier pour lequel il se bat lors de ce duel. Il envoie un Caporegime dessus, et applique l'effet s'il en a un. Le joueur Défenseur peut envoyer un Caporegime assigné à ce quartier au combat, s'il y en a un.

### Corruption de police :

Le joueur Défenseur peut poser une carte Corruption. Le joueur Attaquant, s'il en a une, peut poser une carte Corruption par dessus, et le joueur Défenseur également, jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de cartes Corruption. Le joueur qui a posé une carte Corruption en dernier a la police dans son camp et gagne le total des points des cartes Corruption.

### Armes :

Le joueur Attaquant peut poser des cartes Armes, et gagne le total des points inscrits sur ces cartes. Puis le joueur Défenseur fait de même.

### Terrain :

Les deux joueurs appliquent les effets des terrains et gagnent les points qui sont indiqués.

### Lancer de dé :

Le joueur Attaquant lance le dé, suivi par le joueur Défenseur.

### Cumul des points :

Le total des points de combat est la somme de :

- Les points d'Attaque ou de Défense des Caporegimes selon si l'on est le joueur Attaquant ou Défenseur
- Les points de corruption
- Les points d'armes
- Les points de terrain
- Les éventuels points de soutien, si un joueur a posé une carte Action Soutien (voir cartes Action)
- Les points indiqués par le dé.

### Conséquences :

- Si le joueur Attaquant a plus de points, il tue le Caporegime assigné au terrain attaqué.
- Si le terrain n'était gardé par aucun Caporegime, le joueur Attaquant s'empare de la carte Terrain.
- Si le joueur Défenseur a plus de points, il tue le Caporegime qui l'attaquait.
- En cas d'égalité, les joueurs relancent les dés.

## MATÉRIEL

- 70 cartes Action
- 20 cartes Terrain
- 25 cartes Caporegimes
- 1 dé

## TOUR

Le joueur a le droit de poser 2 cartes Actions au maximum par tour. À la fin, il pioche uniquement s'il a moins de 5 cartes. Dans ce cas, il pioche autant de cartes qu'il faut pour que sa main soit composée de 5 cartes.



# LES CARTES

## Les cartes Terrain

Il y a 20 terrains, chacun représente un quartier appartenant à une municipalité. Les municipalités comportent 1, 2 ou 3 quartiers. Si le joueur possède toutes les quartiers de la municipalité, il peut alors appliquer l'effet de celle-ci.

Pour obtenir une municipalité, il faut soit utiliser la carte Action Prise de terrain (voir cartes Action), soit gagner une Attaque (voir cartes Action).

Voici la liste des 10 municipalités et des 20 quartiers :

### Municipalité I :

Pouvoir : Confère 1 points de combat.

Quartier :  
Pausilippe

### Municipalité II :

Pouvoir : Confère 4 points de combat.

Quartiers :  
Montecalvario  
Avvocata  
Pendino

### Municipalité III :

Pouvoir : Confère 2 point de combat.

Quartiers :  
Stella  
San Carlo

### Municipalité IV :

Pouvoir : Confère 4 points de combat.

Quartiers :  
San Lorenzo  
Poggioreale  
Vicaria

**Municipalité V :**

**Pouvoir : Confère 2 points de combat.**

**Quartiers :  
Arenalla  
Vomero**

**Municipalité VI :**

**Pouvoir : Confère 1 point de combat.**

**Quartiers :  
Ponticelli**

**Municipalité VII :**

**Pouvoir : Lorsque vous gagnez un combat, vous piochez une carte.**

**Quartiers :  
Miano  
Secondigliano**

**Municipalité VIII :**

**Pouvoir : Confère 4 points de combat.**

**Quartiers :  
Scampia  
Piscinola  
Chiaiano**

**Municipalité IX :**

**Pouvoir : Confère 2 points de combat.**

**Quartiers :  
Pianura  
Soccavo**

**Municipalité X :**

**Pouvoir : Confère 1 point de combat.**

**Quartiers :  
Fuorigrotta**



Carte Terrain

Carte Terrain

Scampia



Municipalité VIII

Confère 4 points de combat.

Effet activable uniquement si vous possédez toutes les cartes terrain de cette municipalité

Municipalité VIII

Scampia

Piscinola

Chiaiano

Nom

Liste des  
quartiers de  
cette  
municipalité

Effet

Carte Action

Ravitaillement x3



Piochez 3 cartes

Nom

Effet



# Les cartes Action

## Cartes Action activables :

Attaque : permet d'attaquer un joueur au choix

Immunité : personne ne peut mettre d'action contre ce joueur pendant 1 tour

Racket : le joueur pioche 1 carte au hasard dans la main

Recrutement: le joueur lance le dé et applique un des effets suivants :

1-2 : le joueur rate et tue un de ses Caporegime au hasard.

3 : le joueur paralyse un Caporegime, celui-ci doit être face verso et ne peut pas être utilisé pendant un tour.

4-5 : le joueur prend un Caporegime mais donne une carte de sa main au hasard à l'adversaire.

6 : le joueur vole un Caporegime.

Ravitaillement : pioche 2 ou 3 cartes, selon écrit sur la carte.

Attaque à la bombe : prenez 1 carte au hasard du joueur de votre choix et mettez la dans la défausse.

Sacrifice : le joueur pioche 3 cartes puis se défausse de 2 cartes.

Prise de terrain : le joueur vole une carte terrain non occupé au joueur de son choix, si celui-ci possède au moins 2.

Chasse : permet de déplacer un Caporegime ennemi sur un autre terrain du même joueur.

## Cartes Action pendant le combat :

Arme : ajoute autant de point qu'écrit sur la carte.

Silence : le joueur qui met cette carte annule l'attaque en cours. Les cartes qui ont été utilisées vont en défausse.

Soutien : confère 2 points à un joueur autre que soi.

Corruption police : carte permettant de corrompre la police (voir Comment jouer > Les combats > Corruption de police)



# Cartes Caporegimes :

Chaque joueur en a 5 différents au début de la partie. Les effets écrits dessus sont à appliquer lors des combats.

## Caïd :

+5 points d'attaque  
+2 points de défense

## Maniaque :

+2 point de défense  
Vos cartes armes doublent de valeur

## Sournois :

+2 points d'attaque  
+2 points de défense  
Avant le combat vous pouvez défausser la main adverse d'une carte

## Protecteur :

+2 points d'attaque  
+5 points de défense

## Polyvalent :

+3 points d'attaque  
OU  
+3 points de défense

# FIN DE PARTIE

La partie se termine lorsqu'un joueur n'a plus de cartes Terrain OU qu'il n'a plus de cartes Caporegime.

À ce moment, les gangs restant comptent leur point de la manière suivante :

- 1 Caporegime en vie = 1 point
- 1 Carte Terrain = 1 point
- 1 Municipalité complète = 2 points

# RÉSUMÉ

Préparation : Chaque joueur reçoit 5 cartes Action, 5 Caporegimes différents (1 Caïd, 1 Protecteur, 1 Surnois, 1 Polyvalent, 1 Maniaque), et 4 cartes Terrain (qu'il doit laisser face recto).

**Les combats se déroulent selon l'ordre suivant :**

Duel de Caporegime

Corruption de police

Armes

Terrain

Lancer de dé