LES ROIS DE NEW YORK

JOUEUR :

NOM :

Dit le :

	Score	Dégradation
BUSINESS :	_____	☐
COMBAT :	_____	☐
FAMILLE :	_____	☐
MENTAL :	_____	☐
PHYSIQUE :	_____	☐
RESEAU :	_____	☐

Expérience : O O O O O O O O O O O O O O O O

DEROULEMENT D'UN COUP

Mise en scène :

Place ton personnage au centre, il est sur le coup.
Mise 1 jeton dans le pot.
Tire autant de cartes fermées que le score de ta caractéristique utilisée.
Le meneur prend ses cartes ouvertes, les regarde et les place face cachées au centre.
Ton personnage est sur place et aide ? Oui : Place ton personnage au centre.
Mise 1 jeton dans le pot.
Tire tes cartes fermées.
Non : Retoune ton personnage, il se protège.

Le flop :

Le meneur dévoile 1 carte ouverte.
Le meneur mise 1 jeton ? Oui : Défausse toi d'une carte.
Non : Tu réussie ton coup mais le meneur prend le pot.
Les acteurs sur le coup suivent ? Oui : Mise 1 jeton dans le pot.
Non : Retourne ton personnage, il est impliqué.

Le tournant :

Le meneur dévoile 1 carte ouverte.
Le meneur mise 1 jeton pour défausser 1 carte aux acteurs ayant une Dégradation.
Mise 1 jeton pour jouer une Aptitude ou un Equipement.
Les acteurs sur le coup suivent ? Oui : Mise 1 jeton dans le pot.
Non : Retourne ton personnage, il est impliqué.

Le showtime :

Le meneur dévoile 1 carte ouverte.
Mise 1 jeton pour rebattre le paquet de cartes.
Mise 1 jeton pour jouer une Aptitude ou un Equipement.
Dévoiler toutes les cartes et constituer une combinaison avec les cartes ouvertes.

« Il y a des propositions
que l'on ne peut pas refuser ! »

BLESSURE

Figure de pique	Test Physique : Echec : 2 Blessures. Inconscient. Réussite : 1 Blessure.
Pique	Test Physique : Echec : 1 Blessures. Inconscient. Réussite : 1 Blessure.
Figure de coeur	Saignement.
Autre	1 Blessure.

CONDITION PHYSIQUE

	Perd la mise +	Contrepartie +	Réussite
Indemne	Q Q	K K Q Q	K K K
O Contusionné	K K Q Q	K K K	10 J Q K A
O Blessé	K K K	10 J Q K A	9 9 9 J J
O Infirme	10 J Q K A	9 9 9 J J	A A A A

RESULTAT

Rien	Le coup échou. Le meneur prend le pot.
Paire	Le coup est réussi. Il y a une contrepartie. Le meneur prend le pot.
Double paire	Le coup est réussi. Il y a une contrepartie. L'acteur ayant la meilleur main réparti le pot.
Brelan	Le coup est réussi. L'acteur ayant la meilleur main réparti le pot.

POSITION

Sur le coup

Carte personnage visible au centre.
La main de l'acteur a une valeur.
Pot : Oui, en cas de réussite.
Effet néfaste : Echec ou contrepartie.

Impliqué

Carte personnage face cachée au centre.
La main de l'acteur a une valeur.
Pot : Non.
Effet néfaste : Contrepartie.

Se protège

Carte personnage face cachée à côté de l'acteur.
La main de l'acteur n'a aucune valeur.
Pot : Non.
Effet néfaste : Non.

JETON

Tu commence avec 3 Jetons.
Tu gagne des jetons grâce au pot.
Tu gagne 1 jeton contre un service.
Tu gagne 2 jetons contre une dette.

"Aussi loin que je me souvienne, j'ai toujours voulu être un gangster"
Les Affranchis, Henry Hill

APTITUDE

S'applique quand

Carte supplémentaire

Expérience : O O O O O

EQUIPEMENT

	Caractéristique relancée	Nombre

MATOS Récupéré

	Caractéristique relancée	Nombre