

THE GANG

Le jeu de poker coopératif

**ÉDITION DELUXE
INTÉGRALE**

Pour 3 à 10 gangsters à partir de 10 ans

On nous appelle « The Gang ». Et c'est loin d'être notre premier braquage.

Notre secret ? La coordination. On sait précisément quoi faire... et quand.

Notre but ? Dérober trois lingots d'or avant que ne se déclenche définitivement l'alarme...

*Êtes-vous prêts pour ce casse de légende, où tout se jouera au cours d'une partie de **poker...** coopératif ?*

Cette édition DELUXE INTÉGRALE contient :

- ♦ THE GANG - Le jeu de base pour 3 à 6 gangsters
- ♦ GANGSTERS SUPPLÉMENTAIRES - La micro extension pour 7 à 10 gangsters
- ♦ JOKERS & VARIANTES - La 1^{re} mini extension
- ♦ ÉQUIPEMENTS & COFFRES - La 2^e mini extension
- ♦ LE DEALER - La 3^e mini extension (inédite)

iello™

THE GANG

Le jeu de poker coopératif

Poker

The Gang est basé sur les règles du poker, et en particulier sur la variante du *Texas Hold'em*. Si vous connaissez déjà le *Texas Hold'em*, vous comprendrez vite comment jouer à *The Gang*. Mais pas d'inquiétude, même si vous ne connaissez pas du tout les règles du poker, vous allez facilement apprendre et rapidement vous amuser ! N'hésitez pas à regarder une vidéo explicative du *Texas Hold'em* avant de jouer, cela vous aidera.

REMARQUE : Toutes les règles du *Texas Hold'em* ne sont pas utilisées dans *The Gang*, et de nouvelles règles ont été ajoutées.

Coopération

Vous gagnez ou perdez ensemble. Vous ne pouvez remporter la partie que si vous évaluez correctement les cartes personnelles des autres gangsters.

ATTENTION : Contrairement aux parties de poker habituelles, ici il faut éviter de bluffer.

Communication

Tout le sel du jeu se trouve dans la **contrainte de communication** : vous n'avez **pas le droit de parler de vos cartes ou de celles des autres gangsters ni de les montrer**. Vous ne devez pas non plus révéler d'informations sur votre **combinaison**.

Vous avez donc le droit de discuter entre vous **tant que vous ne révélez pas ce type d'informations**.

La communication stratégique passe uniquement par les **jetons**, qui symbolisent la puissance de vos combinaisons. Ils vous permettront de vous classer (les uns par rapport aux autres) **de la combinaison la plus faible à la plus forte**. Vous évaluez donc votre combinaison **en fonction de vos cartes**, mais aussi **de l'attitude des autres vis-à-vis des jetons** (leur manière de se les échanger, de reprendre toujours le même, etc.).

REMARQUE : Le **niveau de difficulté** de ce jeu est déterminé par les cartes, mais aussi par le nombre de joueurs : **plus vous êtes nombreux, plus vos parties seront difficiles**.

Si vous jouez à 3 et que vous avez l'habitude de jouer au poker, le jeu pourra vous sembler facile en fonction de la répartition des cartes.

Nous vous conseillons de faire une partie standard complète avant de décider d'**augmenter le niveau de difficulté** (en modifiant le nombre de joueurs, ou en vous lançant dans les modes Avancé, Pro, ou Gangster).

MATÉRIEL

LE JEU DE BASE (pour 3 à 6 gangsters)

Règles du jeu à la p. 4



1 tapis



52 cartes de poker



6 cartes Aide de jeu/Classement des combinaisons



3 lingots d'or

(les 2 lingots d'or supplémentaires ne sont utiles que pour la mini extension Equipements & Coffres)



3 alarmes

24 jetons



6 jetons blancs
(de 1 à 6)
pour le **tour 1**



6 jetons jaunes
(de 1 à 6)
pour le **tour 2**



6 jetons orange
(de 1 à 6)
pour le **tour 3**



6 jetons rouges
(de 1 à 6)
pour le **tour 4**

MICRO-EXTENSION « GANGSTERS SUPPLÉMENTAIRES » (pour 7 à 10 gangsters)

Règles p. 12



4 cartes Aide de jeu/Classement des combinaisons supplémentaires

19 JETONS SUPPLÉMENTAIRES



4 jetons blancs
(2x0, 1x7, 1x8)
pour le **tour 1**



4 jetons jaunes
(2x0, 1x7, 1x8)
pour le **tour 2**



4 jetons orange
(2x0, 1x7, 1x8)
pour le **tour 3**



7 jetons rouges
(2x0, 1x7, 1x8, 3xFuite)
pour le **tour 4**

MODE AVANCÉ, MODE PRO, MODE GANGSTER

Règles p. 14



10 cartes Effraction



10 cartes Complice

MINI EXTENSION 1 - « JOKERS & VARIANTES »

Règles p. 17



2 cartes Joker

MINI EXTENSION 2 - « ÉQUIPEMENTS & COFFRES »

Règles p. 18



10 cartes Équipement



5 cartes Coffre-fort
(3 standards et 2 spéciales)



2 lingots d'or supplémentaires

MINI EXTENSION 3 - « LE DEALER »

Règles p. 19



1 jeton Dealer

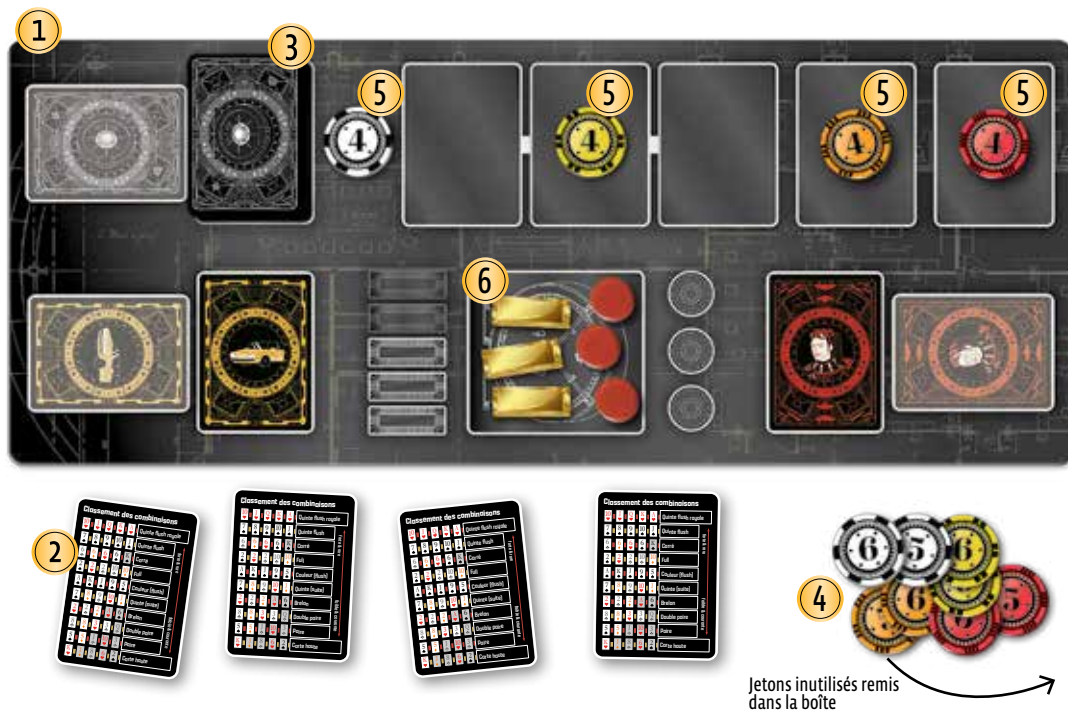
LE JEU DE BASE (pour 3 à 6 gangsters)

MISE EN PLACE

Vous aurez seulement besoin du matériel listé dans la partie « Jeu de base » à la page 2. Les autres éléments peuvent rester dans la boîte.

- 1 Placez le **tapis** au centre de la table.
- 2 Donnez **1 carte Aide de jeu/Classement des combinaisons** à chaque gangster.
- 3 Mélangez les **52 cartes de poker** et placez le paquet face cachée sur l'emplacement du tapis prévu à cet effet.
- 4 Rangez dans la boîte les **jetons** qui indiquent un chiffre plus élevé que le nombre de gangsters dans la partie.
- 5 Empilez en ordre décroissant les **jetons blancs** sur le rond blanc du tapis, les **jaunes** sur le rond jaune, les **orange** sur le rond orange et les **rouges** sur le rond rouge.
- 6 Placez les **3 lingots d'or** et les **3 alarmes** sur la case Coffre-fort du tapis.

Exemple : Votre gang compte 4 membres. Vous aurez donc besoin des jetons 1, 2, 3 et 4 de chaque couleur. Rangez tous les jetons 5 et 6 dans la boîte.



BUT DU JEU

Une partie consiste en 3 à 5 braquages composés de 4 tours chacun. Vous remportez la partie dès que vous avez réussi 3 braquages. Mais si vous en ratez 3, alors vous perdez.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

ÉTAPES D'UN BRAQUAGE

Chaque braquage est composé de 4 tours.

1^{er} TOUR (appelé « Pré-flop » au poker)

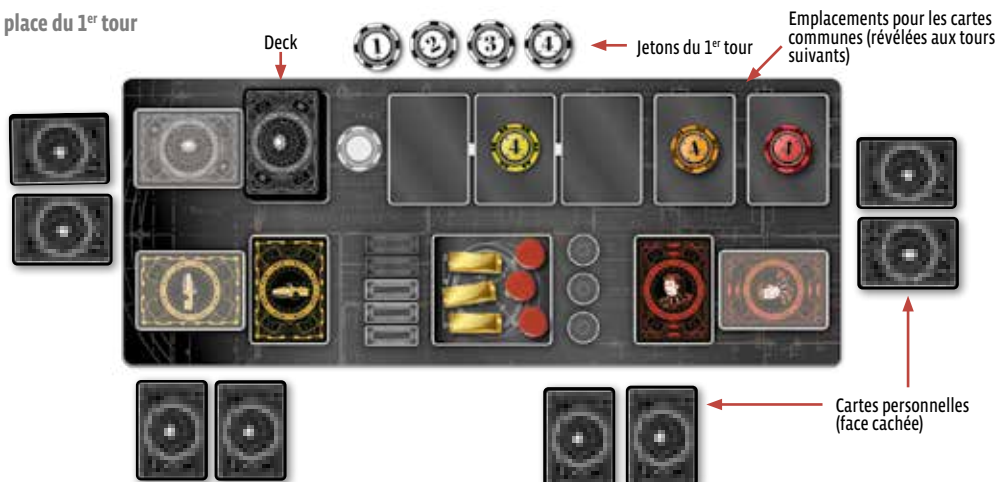
a) Distribution des cartes personnelles

Distribuez 2 cartes **face cachée** à chaque gangster. Ces deux cartes constituent **vos cartes personnelles**. Vous pouvez regarder vos cartes personnelles à tout moment durant la partie, mais vous ne devez pas en parler ni les montrer aux autres. Une fois la distribution terminée, remplacez le paquet à l'emplacement du tapis prévu à cet effet.

b) Préparation et répartition des jetons blancs

Placez les **jetons blancs** à côté du tapis.

Mise en place du 1^{er} tour



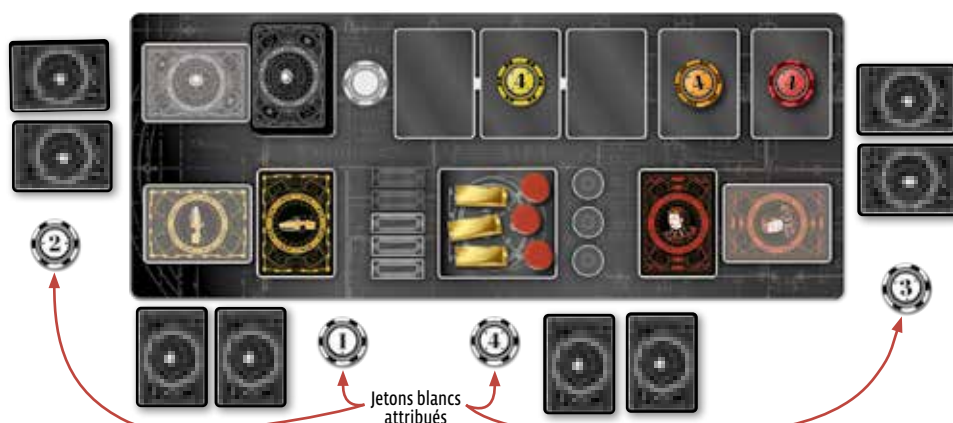
Fonctionnement des jetons : Chaque jeton porte un **chiffre** différent qui indique **sa puissance**. Ces jetons vous permettent de communiquer aux autres la place que vous pensez pouvoir attribuer à **votre meilleure combinaison** de cartes par rapport à celle des autres. Au 1^{er} tour, votre combinaison est composée de vos **2 cartes personnelles**. Au fil des tours s'ajouteront les **cartes communes**, visibles sur le tapis. Vous les prendrez en compte pour déterminer votre meilleure combinaison. Si vous prenez le jeton le plus élevé, vous signalez aux autres que vous pensez avoir la combinaison la plus forte. Et au contraire, si vous prenez le jeton le plus bas, vous indiquez que vous pensez avoir la combinaison la plus faible.

Il n'y a pas d'ordre de tour. Tous les gangsters jouent **simultanément**, en respectant les règles suivantes :

- ♦ Vous pouvez choisir **n'importe quel jeton du tour en cours** à **n'importe quel moment** et le placer devant vous, qu'il soit encore **au centre de la table** ou qu'il se trouve déjà **devant un gangster**.
- ♦ Vous ne pouvez **jamais avoir plus d'un jeton de la même couleur** devant vous. Si vous avez déjà un jeton du tour en cours devant vous et que vous voulez prendre celui d'un autre gangster, remplacez d'abord votre jeton au centre de la table.
- ♦ Si vous ne voulez plus du jeton du tour en cours qui se trouve devant vous, vous pouvez le **remettre au centre de la table**. Mais vous ne pouvez **jamais placer un jeton devant un autre gangster**.

Le 1^{er} tour prend fin dès que tous les gangsters ont 1 jeton devant eux.

Fin du 1^{er} tour



2^e TOUR (« Flop »)

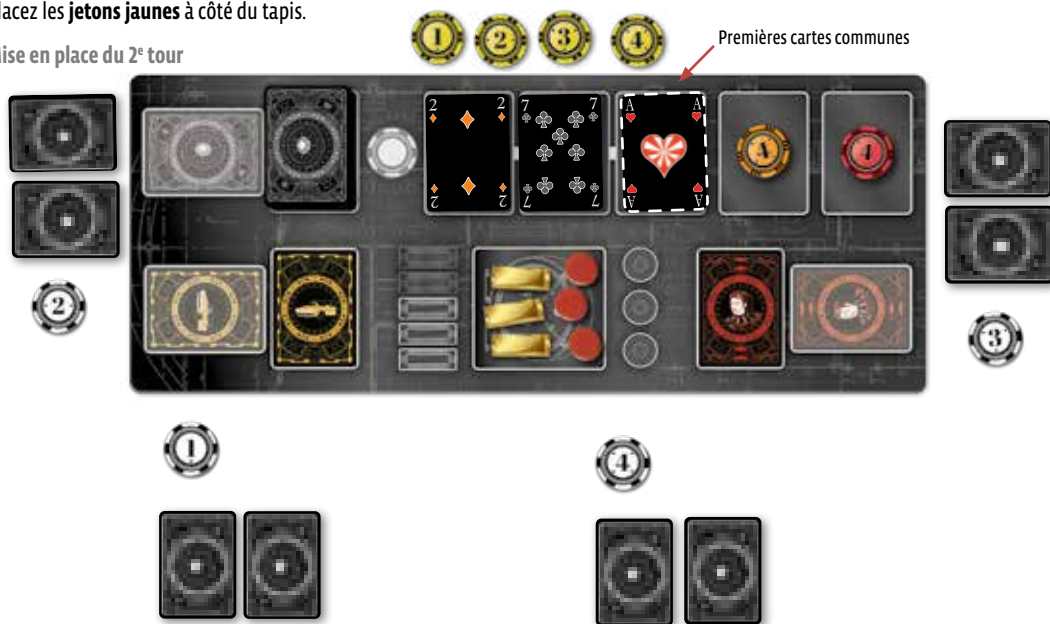
a) Révélation des 3 premières cartes communes

L'un d'entre vous tire **3 cartes** du deck et les place **face visible sur les 3 premiers emplacements du tapis** (en partant de la gauche) **prévus à cet effet**. Les cartes placées sur cette rangée du tapis sont appelées les « **cartes communes** ». Désormais, vous les prendrez aussi en compte pour déterminer votre meilleure combinaison, ce qui peut influencer sur la puissance du jeton que vous allez choisir ce tour-ci.

b) Préparation et répartition des jetons jaunes

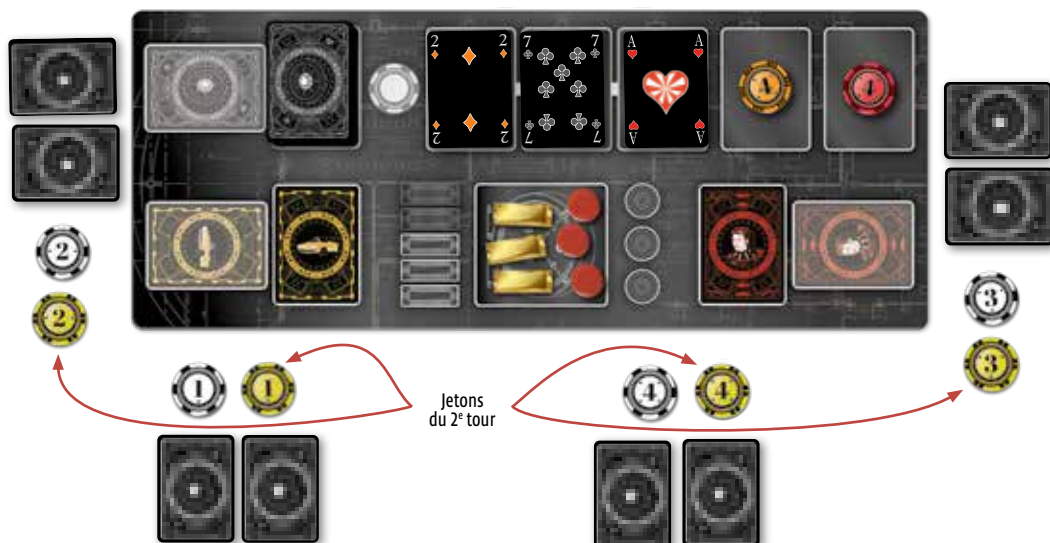
Placez les **jetons jaunes** à côté du tapis.

Mise en place du 2^e tour



Comme au 1^{er} tour, chacun d'entre vous choisit 1 jeton jaune. Celui-ci ne doit pas forcément correspondre à la valeur du jeton blanc que vous avez devant vous. Toutefois, laissez bien devant vous les jetons dans l'ordre des tours, de sorte que les autres puissent voir comment votre estimation évolue durant le braquage.

Fin du 2^e tour



3^e TOUR (« Turn »)

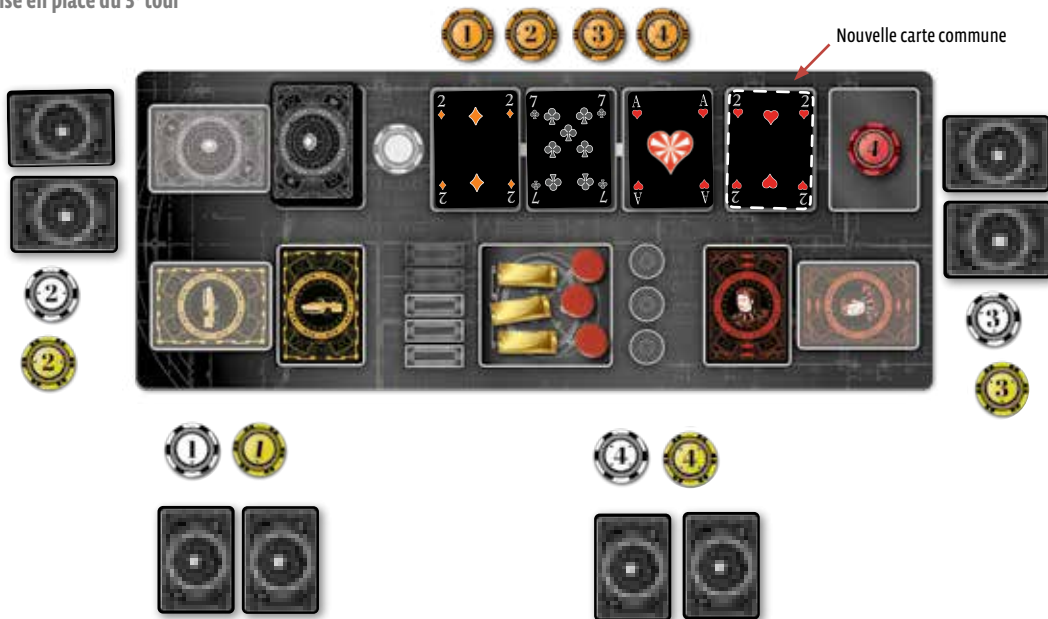
a) Révélation d'1 carte commune

L'un d'entre vous tire **1 carte** du deck et la place, face visible, à la suite des 3 premières cartes communes. Prenez désormais cette nouvelle carte en compte pour déterminer votre meilleure combinaison.

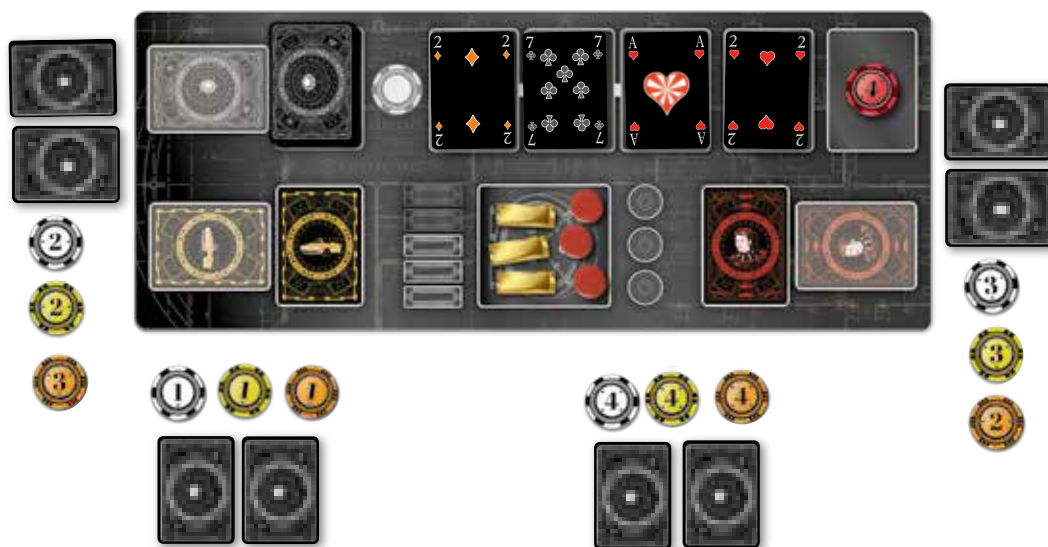
b) Préparation et répartition des jetons orange

Placez les **jetons orange** à côté du tapis. Chacun d'entre vous choisit l'un de ces jetons, comme aux tours précédents.

Mise en place du 3^e tour



Fin du 3^e tour



4^e TOUR (« Rivière »)

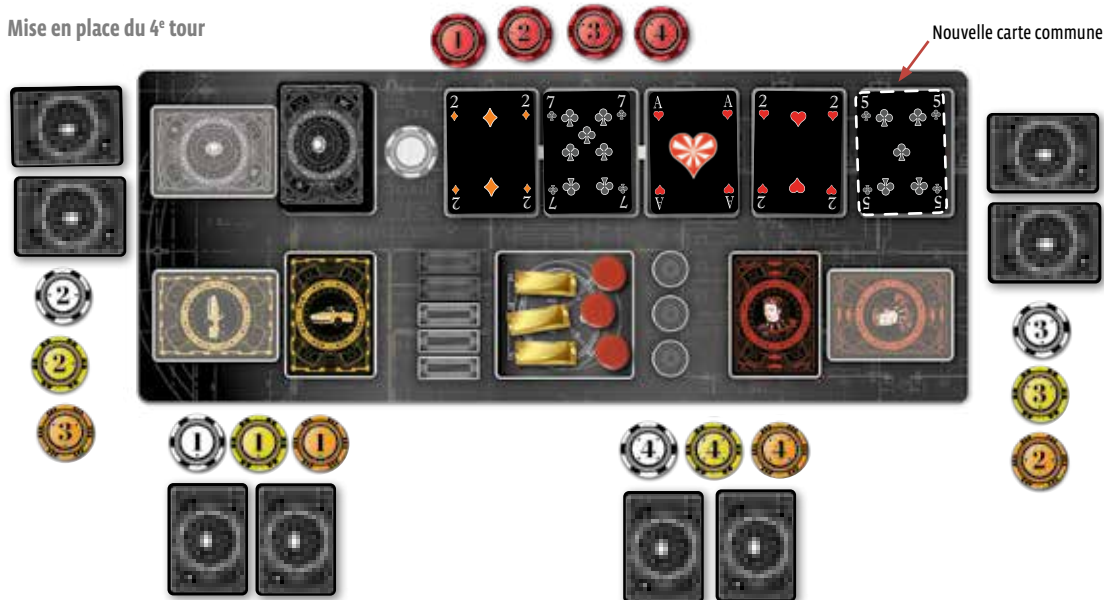
a) Révélation d'1 carte commune

L'un d'entre vous tire **1 carte** du deck et la place, face visible, à la suite des 4 autres cartes communes. Prenez désormais cette nouvelle carte en compte pour déterminer votre meilleure combinaison.

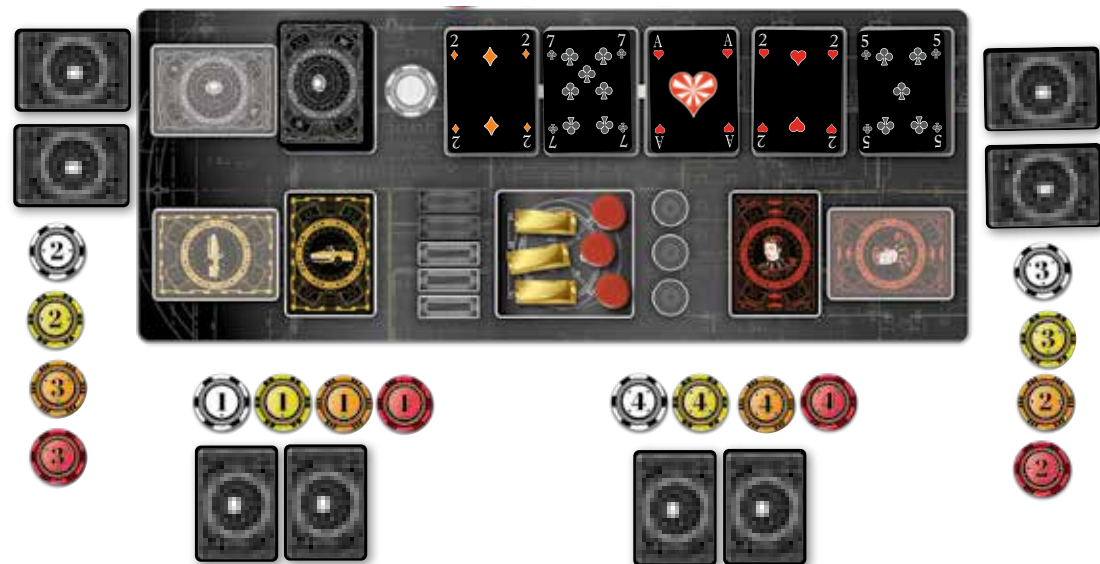
b) Préparation et répartition des jetons rouges

Placez les **jetons rouges** à côté du tapis. Chacun d'entre vous choisit l'un de ces jetons, comme aux tours précédents.

Mise en place du 4^e tour



Fin du 4^e tour



Après le **4^e tour**, procédez à l'abattage.

L'ABATTAGE (« Showdown »)

C'est l'instant de vérité. Les **seuls jetons importants** désormais sont les **rouges**, que vous avez pris au **4^e tour** !

En commençant par le gangster qui a choisi le jeton 1, puis dans l'ordre croissant (jeton 2, jeton 3, etc.), **révélez vos cartes personnelles et annoncez votre meilleure combinaison (composée de 5 cartes maximum).**

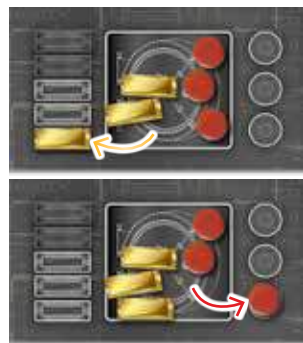
SI LE CLASSEMENT EST CORRECT :

Si vous révélez chacun votre tour une combinaison **aussi forte ou plus forte** que la précédente, le braquage est un succès. Transférez alors **1 lingot d'or** de la case **Coffre-fort** sur l'une des cases **Lingot** (voir ci-contre).

S'IL Y A UNE ERREUR OU PLUS :

Si l'un d'entre vous révèle une combinaison **plus faible** que l'une des précédentes, c'est que vous vous êtes trompés dans l'ordre des jetons. Le braquage échoue. Dans ce cas, transférez **1 alarme** de la case **Coffre-fort** sur l'une des cases **Alarme** (voir ci-contre).

L'abattage marque la fin du braquage en cours. Entamez ensuite le **braquage suivant** en reprenant au **1^{er} tour**.



FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête dès que l'une des deux conditions suivantes est remplie :

- Vous avez **3 lingots d'or** sur vos cases **Lingot** : vous **remportez** la partie.
- Vous avez **3 alarmes** sur vos cases **Alarme** : vous **perdez** la partie.

CLASSEMENT DES COMBINAISONS

Gardez en tête le classement des combinaisons pour évaluer la force de votre meilleure combinaison par rapport à celle des autres. Si vous connaissez les règles du *Texas Hold'em*, vous pouvez ignorer cette partie du livret de règles.

Le principe de base du jeu : Vous devez constituer la **meilleure combinaison possible** (de **5 cartes max.**) à partir des 7 cartes à votre disposition (vos 2 cartes personnelles + les 5 cartes communes).

Il existe 10 types de combinaisons, et vos cartes correspondent forcément à l'une d'elles. Utilisez la carte Classement des combinaisons pour vous rappeler l'ordre du classement.



Classement des combinaisons

RÈGLE DE BASE : HIÉRARCHIE DES CARTES

La carte la plus forte est l'As (A), suivi du roi (K - *King*), de la dame (Q - *Queen*) puis du valet (J - *Jack*). Viennent ensuite les chiffres dans l'ordre décroissant : 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 et 2. Il n'y a pas de hiérarchie au niveau des couleurs : un 10 de cœur est de même rang qu'un 10 de trèfle.

REMARQUE : Comme ce jeu se base sur le poker, nous avons fait le choix de conserver le nom anglais des têtes (*King*, *Queen* et *Jack*).



rang le plus faible

rang le plus fort

COMBINAISONS DES CARTES (DE LA PLUS FAIBLE À LA PLUS FORTE)

Il existe 10 combinaisons possibles, chacune avec une valeur différente. Certaines sont très rares et d'autres un peu moins. La « carte haute » est la combinaison de base, le « brelan » est déjà assez rare, et la « quinte flush royale » n'arrive pratiquement jamais. Voici l'explication des 10 combinaisons de cartes, classées de la **plus faible & courante** à la **plus forte & rare** :



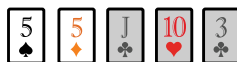
Carte haute

Si l'un de vous n'a aucune autre combinaison, pas même une paire, c'est **par défaut sa carte de rang le plus élevé** qui compte. Si plusieurs gangsters possèdent la même carte la plus haute, on compare alors leur 2^e carte la plus haute pour les départager : cette carte devient le *kicker* (voir encadré ci-dessous). Si ces cartes sont également de même rang, comparez le 2^e *kicker* le plus élevé. Si c'est encore le même, comparez le 3^e, et si nécessaire, le 4^e *kicker*.

Kicker

Le terme « *kicker* » désigne la ou les cartes **les plus hautes** qui viennent **compléter par défaut une combinaison ayant moins de 5 cartes** (carte haute, paire, double paire, brelan et carré). Les **kickers** sont uniquement utilisés pour vous départager en cas d'égalité (si deux gangsters ont la même combinaison de moins de 5 cartes, on regarde leurs *kickers*). Ces cartes **ne comptent pas dans le classement des combinaisons** mais font tout de même partie de votre « meilleure combinaison de 5 cartes ».

RAPPEL : On ne prend jamais plus de 5 cartes en compte pour les combinaisons. Si votre combinaison est déjà constituée de 5 cartes, vous ne pouvez pas y ajouter de *kickers*.



Paire

Une paire est composée de **2 cartes de même rang**. Si plusieurs gangsters possèdent une paire, c'est celle de rang le plus élevé qui l'emporte. Si plusieurs gangsters possèdent une paire de même rang, comparez alors leur *kicker* le plus fort. Si ces cartes sont également de même rang, comparez le 2^e *kicker* le plus fort. Si cela ne suffit pas, comparez le 3^e *kicker*.



Double paire

Si vous avez **2 paires de rangs différents**, vous avez une double paire. Si plusieurs gangsters possèdent une double paire, comparez leur paire la plus élevée. Si ces cartes sont de même rang, comparez leur paire la moins élevée. Si elles sont encore de même rang, c'est la 5^e carte qui permet de les départager (→ *kicker*).



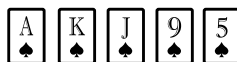
Brelan

Un brelan est composé de **3 cartes de même rang**. Si plusieurs gangsters possèdent un brelan, c'est le brelan de rang le plus élevé qui l'emporte. S'il y a égalité, comparez alors leur *kicker* le plus fort. Si ces cartes sont également de même rang, comparez le 2^e *kicker* le plus fort.



Quinte

Une quinte (ou suite) est composée de **5 cartes de rangs consécutifs**. Si plusieurs gangsters possèdent une quinte, c'est celle de rangs les plus élevés qui l'emporte. Un As peut compter comme la carte la plus forte **ou** la plus faible (par ex. : **As**-2-3-4-5 ou 10-J-Q-K-**As**), mais il ne peut pas être utilisé au milieu d'une suite (par ex. : K-**As**-2-3-4 n'est pas autorisé).



Couleur

Une couleur (ou flush) est composée de **5 cartes de même couleur** (pique, carreau, cœur ou trèfle) **qui ne forment pas une quinte**. Si plusieurs gangsters possèdent la même couleur, départagez-les en fonction de leur carte la plus forte. Si ces cartes sont de mêmes rangs, c'est leur 2^e carte la plus élevée qui les départage, puis la 3^e, etc.

IMPORTANT : Une « couleur » est en fait un symbole (**pique**, **carreau**, **cœur** ou trèfle). ♠ ♦ ♥ ♣



Full

Un full (ou *full house* en anglais) est composé d'**un brelan et d'une paire**. Si plusieurs gangsters possèdent un full, c'est le brelan le plus élevé qui permet de les départager. S'il y a égalité sur le brelan, c'est celui ou celle qui a la paire la plus élevée qui l'emporte.



Carré

Un carré est composé de **4 cartes de même rang**. Si plusieurs gangsters possèdent un carré, c'est le carré de rang le plus élevé qui l'emporte. S'il y a égalité sur le carré, c'est la 5^e carte qui permet de les départager (→ *kicker*).



Quinte flush

Une quinte flush (ou suite couleur) est composée de **5 cartes de rangs consécutifs et de même couleur** (**pique**, **carreau**, **cœur** ou trèfle). Si plusieurs gangsters possèdent une quinte flush, c'est la quinte de rangs les plus élevés qui l'emporte.



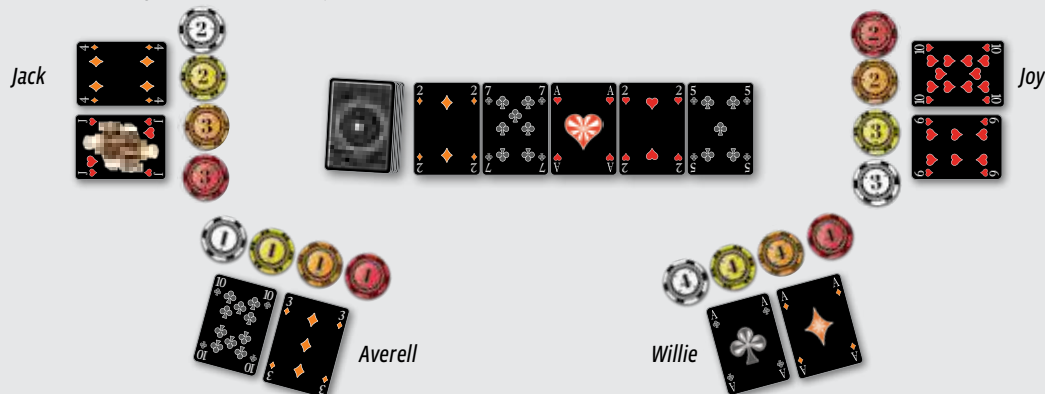
Quinte flush royale

C'est la combinaison la plus forte. Elle est composée d'**une quinte flush** (5 cartes de rangs consécutifs et de même couleur) **qui commence par un 10 et se termine par un As**.

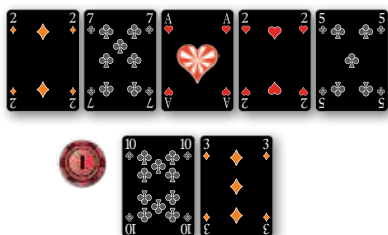
ÉGALITÉ PARFAITE

Il peut parfois arriver que, malgré les *kickers*, les combinaisons de plusieurs gangsters soient **strictement identiques**. C'est notamment le cas lorsque leur meilleure combinaison possible est constituée des 5 cartes communes (sans utilisation de leurs cartes personnelles). Dans ces cas-là, on parle d'*égalité parfaite* et on ne départage pas ces joueurs : leur ordre (déterminé par le chiffre sur leur jeton rouge) n'a pas d'incidence sur le braquage, **tant que cela ne fausse pas le classement des gangsters qui ne sont pas concernés par l'égalité**.

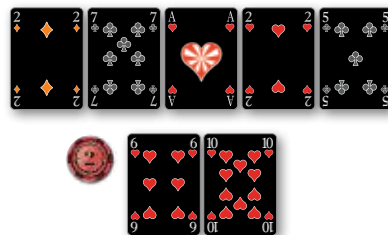
Exemple : Abattage dans une partie à 4 joueurs



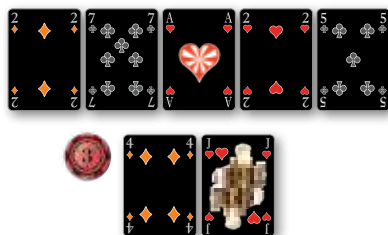
Averell possède la combinaison suivante :
2-2-As-10-7 ainsi que le jeton 1.



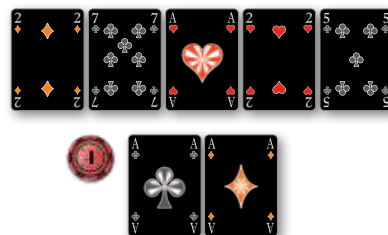
Joy possède la combinaison suivante :
2-2-As-10-7 ainsi que le jeton 2.



Jack possède la combinaison suivante :
2-2-As-J-7 ainsi que le jeton 3.



Willie possède la combinaison suivante :
As-As-As-2-2 ainsi que le jeton 4.



Willie possède un full. Les trois autres ont chacun une paire de 2. Willie est donc correctement classée (jeton 4), puisqu'elle possède la combinaison la plus forte.

Averell, Joy et Jack comparent leur kicker le plus élevé. Il s'agit pour tous les trois de l'As (présent dans les cartes communes). Comme ils sont toujours à égalité, ils comparent leur 2^e kicker le plus élevé. Pour Averell et Joy, il s'agit du 10, et pour Jack, c'est le J. La combinaison de Jack est donc plus forte que celles d'Averell et Joy. Jack est donc classé correctement (jeton 3).

Averell et Joy ont une combinaison et 3 kickers identiques : il s'agit d'une égalité parfaite. On considère alors que les jetons qu'ils ont choisis (1 et 2) sont corrects, puisqu'ils sont classés comme plus faibles que Jack et Willie. Tous les gangsters sont donc classés correctement : le gang peut déplacer 1 lingot d'or sur une case Lingot.

RAPPEL

Vous **ne pouvez pas partager d'informations relatives à vos cartes personnelles** avec les autres. Vous pouvez uniquement spéculer sur les cartes personnelles des autres à partir des informations visibles de tous.

MICRO-EXTENSION – GANGSTERS SUPPLÉMENTAIRES

(pour 7 à 10 gangsters)

Vous aurez besoin du matériel du jeu de base pour 3 à 6 gangsters (voir p. 2) ainsi que du matériel listé dans la partie « Gangsters supplémentaires » (voir p. 3).

Les règles du jeu de base s'appliquent (voir p. 4), avec les modifications suivantes :

RÈGLES DES NOUVEAUX JETONS

Les braquages se déroulent selon la règle habituelle : à chaque tour, chaque joueur prend 1 jeton, puis à la fin des 4 tours, c'est l'abattage.

Cette extension inclut de nouveaux jetons : les **jetons 7 et 8**, les **jetons 0** et les **jetons Fuite**. Les jetons 7 et 8 fonctionnent selon la règle habituelle et suivent le jeton 6 du jeu de base.

Les jetons 0



Ces jetons sont utilisés dans les parties à **9 et 10 gangsters**.

Les **jetons 0** sont les jetons de plus basse valeur, plus faibles que les jetons 1. Par conséquent, au moment de l'abattage, **les gangsters ayant un jeton 0 rouge devant eux doivent avoir une combinaison moins forte que le gangster qui a le jeton 1 rouge**.

Il n'y a que dans les parties à 10 joueurs que deux gangsters ont un jeton 0. **Leurs combinaisons peuvent alors être de puissance égale ou différente, tant que chacune est plus faible que celle du gangster qui a le jeton 1 rouge.**

Les jetons Fuite



Les **jetons Fuite** sont **optionnels** et sont là pour vous aider. Au **4^e tour**, certains parmi vous pourront prendre **1 jeton Fuite**, **en plus** de leur jeton chiffré rouge. Les jetons Fuite se répartissent comme les jetons chiffrés : vous pouvez donc les prendre aux autres gangsters.

Les gangsters qui ont un jeton Fuite devant eux ne participent pas à l'abattage. Vous n'avez donc pas besoin de vérifier si la combinaison de cartes de ces joueurs correspond à la place annoncée par leur jeton (ils peuvent néanmoins révéler leur main, même si elle ne sera pas prise en compte).

Le **4^e tour** prend fin quand **tous les gangsters ont 1 jeton chiffré rouge devant eux**, selon la règle habituelle. Cela signifie que si vous voulez utiliser un **jeton Fuite**, vous devez le prendre **avant** que le dernier jeton chiffré rouge ne soit attribué. Après, c'est trop tard.

MISE EN PLACE

Pour chaque configuration ci-après (7 à 10 gangsters), vous pourrez choisir de jouer une partie **standard**, **difficile** ou **extrême**. Le nombre de jetons Fuite mis en jeu changera en fonction, de même que leur fréquence d'utilisation.

- **« par braquage »** : un braquage est une **tentative de vol de lingot d'or**. Il se compose de **4 tours** et **fini par l'abattage**. Si vous avez droit à un ou plusieurs jetons Fuite par braquage, préparez-le au début du **4^e tour** de chaque braquage de la partie. **Un jeton Fuite non utilisé ne s'ajoute pas à celui ou ceux du braquage suivant.**

OU

- **« pour toute la partie »** : une partie est une **succession de 3 à 5 braquages** et se termine par une **victoire** (3 lingots d'or volés) ou une **défaite** (3 alarmes déclenchées). Si vous n'avez droit qu'à 1 jeton Fuite pour toute la partie, dès lors que vous l'utilisez, **vous n'avez plus de jeton Fuite pour le reste des braquages.**

Mise en place pour 7 gangsters

Vous aurez besoin des 4 jetons 7.

Vous aurez donc des jetons chiffrés allant de 1 à 7.



Ensuite, selon le niveau voulu :

PARTIE STANDARD	1 jeton Fuite par braquage	
PARTIE DIFFICILE	1 jeton Fuite pour toute la partie	
PARTIE EXTRÊME	0 jeton Fuite	

Mise en place pour 8 gangsters

Vous aurez besoin des 4 jetons 7 et des 4 jetons 8.
Vous aurez donc des jetons chiffrés allant de 1 à 8.

Ensuite, selon le niveau voulu :



PARTIE STANDARD	2 jetons Fuite par braquage /braquage
PARTIE DIFFICILE	1 jeton Fuite par braquage /braquage
PARTIE EXTRÊME	2 jetons Fuite pour toute la partie

Mise en place pour 9 gangsters

Vous aurez besoin de 4 jetons 0 (un de chaque couleur), des 4 jetons 7, et des 4 jetons 8.
Vous aurez donc des jetons chiffrés allant de 0 à 8.

Ensuite, selon le niveau voulu :



PARTIE STANDARD	2 jetons Fuite par braquage /braquage
PARTIE DIFFICILE	1 jeton Fuite par braquage /braquage
PARTIE EXTRÊME	2 jetons Fuite pour toute la partie

Mise en place pour 10 gangsters

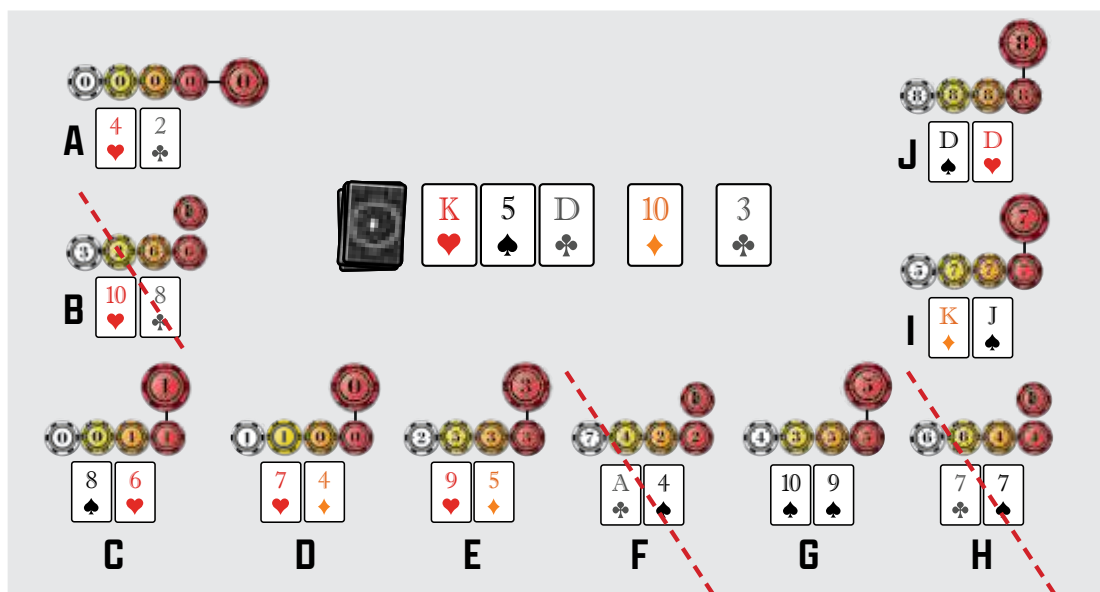
Vous aurez besoin des 8 jetons 0, des 4 jetons 7, et des 4 jetons 8.
Vous aurez donc des jetons chiffrés allant de 0 à 8.

Ensuite, selon le niveau voulu :



PARTIE STANDARD	3 jetons Fuite par braquage /braquage
PARTIE DIFFICILE	2 jetons Fuite par braquage /braquage
PARTIE EXTRÊME	3 jetons Fuite pour toute la partie

Exemple : Abattage dans une partie standard à 10 gangsters



MODE AVANCÉ

Dès que vous êtes à l'aise avec les règles de base de *The Gang*, vous pouvez ajouter les cartes **Complice** et **Effraction** au jeu. Ces cartes modifient quelque peu les règles et ajoutent plus de variabilité aux braquages.

Formez **deux piles distinctes et face cachée**, respectivement avec les cartes **Effraction** et les cartes **Complice**, et placez-les sur les emplacements du tapis prévus à cet effet.

Si vous jouez avec ces cartes pour la **première fois**, placez-les, pour chaque pile, dans l'ordre croissant de 1 (en haut de la pile) à 10 (en bas de la pile) : la première carte révélée sera donc la carte 1, etc.

Le premier braquage de la partie est inchangé : jouez-le sans les cartes Complice ou Effraction. En fonction de l'issue de chaque braquage, 1 carte Complice ou Effraction sera activée.

Braquage réussi ?

Si votre braquage est un succès (lingot d'or obtenu), une **carte Effraction** rendra votre braquage suivant plus difficile : révélez la **1^{re} carte Effraction** de la pile, placez-la sur l'emplacement du tapis prévu à cet effet et lisez-la à voix haute. Cette carte s'applique **uniquement au prochain braquage** : à la fin de celui-ci, remplacez la carte Effraction **sous sa pile**. Retrouvez les explications pour chaque carte Effraction à la page suivante.



Braquage raté ?

Si votre braquage échoue (alarme obtenue), une **carte Complice** rendra votre braquage suivant plus facile : révélez la **1^{re} carte Complice** de la pile, placez-la sur l'emplacement du tapis prévu à cet effet et lisez-la à voix haute. Cette carte s'applique **uniquement au prochain braquage** : à la fin de celui-ci, remplacez la carte Complice **sous sa pile** (que vous l'ayez utilisée ou non).



Certaines cartes Complice vous aideront dès le 1^{er} tour de votre prochain braquage. Pour d'autres, vous devrez décider ensemble **qui l'utilisera et à quel moment** (lors du prochain braquage) : l'un de vous peut proposer d'utiliser la carte Complice à **tout moment (avant l'abattage !)**, et si tous les autres sont d'accord, il l'utilise !

Retrouvez les explications pour chaque carte Complice à la page 16.

Répétez ces étapes **à la fin de chaque braquage** jusqu'à la fin de la partie. À partir du 2^e braquage, il y aura donc toujours **une carte Effraction ou une carte Complice** à prendre en compte.

CONSEIL : Afin de découvrir toutes les cartes Complice et Effraction du jeu, **ne reclassiez pas** les cartes de 1 à 10 à la fin de votre première utilisation : laissez-les telles quelles pour plusieurs parties, afin de toutes les passer. Lorsque vous arriverez à la **carte n°1 pour la deuxième fois**, vous pourrez mélanger la pile pour qu'elles apparaissent en aléatoire.

MODE PRO

Le mode Pro fonctionne comme le mode Avancé, avec les modifications suivantes :

- Retirez la **carte Effraction n°1 Ouverture facile** de la pile : elle n'est pas utilisée pour ce mode.
- Révélez **1 carte Effraction** au hasard au début de la partie. Désormais, cette carte s'appliquera à **tous les braquages de la partie** ! Elle est active dès le 1^{er} braquage et elle le reste pour les suivants. À partir du 2^e braquage, 2 cartes seront donc actives : **soit 2 cartes Effraction, soit 1 carte Effraction et 1 carte Complice**.

MODE GANGSTER

Le mode Gangster fonctionne comme le mode Avancé, avec les modifications suivantes :

- N'utilisez pas les **cartes Complice** pour ce mode.
- Retirez la **carte Effraction n°1 Ouverture facile** de la pile : elle n'est pas utilisée pour ce mode.
- Retirez l'une des 3 alarmes. Vous perdez désormais dès que vous activez **2 alarmes**.
- Révélez **2 cartes Effraction** au hasard au début de la partie. Elles seront actives pour le 1^{er} braquage. Puis, au début de chaque braquage suivant, **défaussez la carte qui porte le plus petit numéro, puis révélez une nouvelle carte Effraction**. Il y aura donc toujours **2 cartes Effraction actives** à chaque braquage.

CARTES EFFRACTION

Aperçu & explications



1) Ouverture facile

Pour ce braquage, mettez les jetons blancs de côté. Lors du 1^{er} tour, distribuez les cartes personnelles puis passez immédiatement au 2^e tour.



2) Capteurs de bruit

Retournez les **jetons 1 des 1^{er}, 2^e et 3^e tours** sur leur **face sombre**. Une fois pris, ces jetons **ne peuvent plus changer de propriétaire**.



3) Détecteurs de mouvement

Si **au moins une carte commune** du 2^e tour est une tête (J, Q ou K), celui ou celle qui a pris le **jeton 1 blanc** (au 1^{er} tour) doit défausser ses cartes personnelles (en les plaçant **face cachée** à côté du deck) et piocher **2 nouvelles cartes** depuis le deck.



4) Scan rétinien

Cette carte impose une **condition supplémentaire** pour réussir le braquage en cours : avant que le **gangster qui a le jeton rouge le plus élevé ne révèle ses cartes personnelles pour l'abattage**, les autres doivent **deviner ensemble le rang (allant de 2 à As)** de l'une de ses cartes personnelles. Le gangster concerné ne peut pas participer à la discussion ni donner d'indices. Si les joueurs se trompent, le braquage échoue, **même si le classement des jetons rouges était correct**.



5) Fuite précipitée

Ne préparez pas et ne vous répartissez pas les jetons orange du 3^e tour. Révélez seulement la 4^e carte commune, puis passez directement au 4^e tour.



6) Grille d'aération

Retournez le **jeton le plus élevé de chacun des 1^{er}, 2^e et 3^e tours** sur sa **face sombre**. Une fois pris, ces jetons **ne peuvent plus changer de propriétaire**.



7) Barrières photoélectriques

Si **aucune des 3 cartes communes du 2^e tour** n'est une tête (J, Q ou K), celui ou celle qui a pris le **jeton blanc le plus élevé au 1^{er} tour** doit défausser ses cartes personnelles (en les plaçant **face cachée** à côté du deck) et piocher **2 nouvelles cartes** depuis le deck.



8) Panne d'électricité

Au **début du 2^e tour**, défaussez tous les **jetons du 1^{er} tour**.

Au **début du 3^e tour**, défaussez tous les **jetons du 2^e tour**.

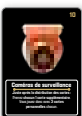
Au **début du 4^e tour**, défaussez tous les **jetons du 3^e tour**.

Vous devez donc essayer de vous souvenir des jetons que possédaient les autres afin d'évaluer au mieux l'évolution des combinaisons.



9) Lecteur d'empreintes digitales

Cette carte impose une **condition supplémentaire** pour réussir le braquage en cours : avant que le **gangster qui a le jeton rouge le plus élevé ne révèle ses cartes personnelles pour l'abattage**, les autres doivent **deviner ensemble la meilleure combinaison de cartes (de « Carte haute » à « Quinte flush royale »)** qu'ils pensent que ce gangster possède. Le gangster concerné ne peut pas participer à la discussion ni donner d'indices. Si les joueurs se trompent, le braquage échoue, **même si le classement des jetons rouges était correct**.



10) Caméras de surveillance

Tout le monde joue avec **3 cartes personnelles** au lieu de 2 ! Au moment de l'abattage, considérez la meilleure combinaison possible à partir de vos **3 cartes personnelles et des 5 cartes communes**, mais toujours dans la limite de 5 cartes maximum.

CARTES COMPLICE

Aperçu & explications

RAPPEL : Sauf précision contraire, ces cartes peuvent être utilisées à **tout moment pendant votre braquage**. Mettez-vous d'accord et utilisez-les au bon moment !



1) Informateur

Décidez qui va montrer **secrètement l'une de ses cartes personnelles** à un autre gangster. Évidemment, ce dernier n'est pas autorisé à dire aux autres quelle carte il a vue.



2) Conductrice

Décidez qui va annoncer sa **meilleure combinaison actuelle** (cartes personnelles + communes). Ce gangster ne peut pas en dire davantage ni la montrer.

Exemple : Le gangster choisi annonce : « J'ai une paire. », mais ne peut pas dire quelle paire il possède.



3) Actionnaire

Après la **distribution des cartes au 1^{er} tour**, chaque gangster indique **combien de têtes** (J, Q ou K) il possède.

Exemple : Averell possède un K et un J. Il fait l'annonce suivante : « J'ai deux têtes. » Joy possède une Q et un 3. Elle annonce : « J'ai une tête. » Jack possède un As et un 10 et annonce : « Je n'ai pas de têtes. »



4) Cerveau de la bande

Décidez qui va indiquer **combien de cartes personnelles d'un rang spécifique** il possède.

Exemple : Vous décidez ensemble que Willie doit révéler combien elle possède de 9. Elle a un 9 et un 3, elle annonce donc : « J'ai un 9. »



5) Hackeuse

Décidez qui va prendre **1 carte du deck** pour l'ajouter à ses cartes personnelles. Ensuite, ce gangster doit défausser **l'une de ses cartes personnelles, face cachée** à côté du deck. Il peut défausser la carte qu'il vient de piocher.



6) Coordinateur

Après la **distribution des cartes au 1^{er} tour**, chacun d'entre vous choisit **l'une de ses cartes personnelles**. Ensuite, donnez tous **simultanément** la carte choisie au **joueur à votre gauche**, qui la prend dans **ses cartes personnelles**.



7) Valet

Décidez qui va ajouter la **carte Valet** à ses cartes personnelles. Le gangster concerné doit ensuite défausser **une autre carte personnelle, face cachée** à côté du deck. Cette carte **Valet** compte comme un **J (Valet)**. Toutefois, elle n'appartient à **aucune couleur**, et ne peut donc pas être utilisée pour un flush. Et si vous avez un carré de valets + cette carte, cette dernière sera votre **kicker**.



8) Génie des chiffres

Après la **distribution des cartes au 1^{er} tour**, chacun d'entre vous indique la **somme de ses cartes personnelles**. Les valeurs des cartes numériques correspondent à leur rang (de 2 à 10). Les têtes (J, Q et K) valent 10. L'As vaut 11.

Exemple : Averell possède un 10 et un 7. Il fait l'annonce suivante : « J'ai un total de 17. » Joy possède une Q et un 3. Elle annonce : « J'ai un total de 13. » Jack possède un As et un 10 et annonce : « J'ai un total de 21. »



9) Arnaqueuse

Après la **distribution des cartes au 1^{er} tour**, et une fois que chacun de vous a regardé ses cartes personnelles, placez-les **face cachée** en une pile au centre de la table, **mélangez-les** et **redistribuez-les**.

IMPORTANT : Ne redistribuez que les cartes qui avaient été distribuées la première fois : aucune ne doit provenir du deck. Vous savez quelles étaient vos précédentes cartes personnelles, donc vous connaissez déjà 2 des cartes personnelles du gang, en plus de vos nouvelles cartes personnelles.



10) Gros bras

Décidez qui va prendre la **carte Gros bras** et la placer devant lui. Au moment de l'abattage, ce gangster l'emporte sur n'importe quelle combinaison de **même classement**.

Exemple : Lors de l'abattage, Averell a 2-2-J-8-7 ainsi que la carte Gros bras. Joy a 2-2-As-8-7, Jack a 8-8-K-7-3, et Willie 7-7-7-8-2. Averell, Joy et Jack ont tous les trois une paire. Averell a d'ailleurs la paire la plus faible, mais comme il a reçu la carte Gros bras, sa paire devient la plus forte. Seule Willie, qui possède un brelan, se classe au-dessus d'Averell. L'ordre de jetons correct est donc : Joy (1), Jack (2), Averell (3) et Willie (4).

MINI EXTENSION 1 – JOKERS & VARIANTES

Cette mini extension contient 2 modules d'extension compatibles avec le jeu de base et la micro-extension *Gangsters Supplémentaires* :

- ♦ Les jokers
- ♦ Les 4 variantes de poker

LES JOKERS

Matériel : 2 cartes Joker

Appliquez les règles du jeu de base, avec les modifications suivantes :
Mélangez les 2 cartes Joker avec les 52 cartes de poker.

Si l'une de vos 2 cartes personnelles est un joker :

Annoncez aux autres que vous avez un joker. Ensuite, défaussez ce joker (en le plaçant **face cachée** à côté du deck). Piochez alors **2 cartes** du deck. Choisissez l'une de ces cartes et ajoutez-la à vos cartes personnelles. Défaussez l'autre face cachée.

Cas particulier : Si, après avoir défaussé votre joker, vous en repiochez un, vous pouvez :

- ajouter l'autre carte piochée à vos cartes personnelles

ou

- défausser les 2 cartes piochées (face cachée) pour en piocher 2 nouvelles. Choisissez l'une de ces cartes et ajoutez-la à vos cartes personnelles. Défaussez l'autre face cachée.

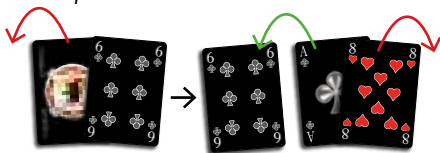
Si l'une des cartes communes est un joker :

Défaussez le joker face cachée et remplacez-le par **2 nouvelles cartes** du deck, que vous placez **l'une par-dessus l'autre** parmi les cartes communes.

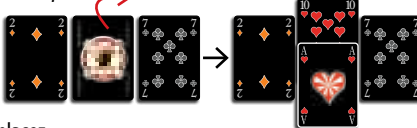
Cas particulier : Si l'une des 2 nouvelles cartes piochées est encore un joker, remplacez à nouveau ce dernier par 2 nouvelles cartes du deck. Les 3 cartes sont alors disposées l'une par-dessus l'autre parmi les cartes communes.

Pour déterminer votre meilleure combinaison, vous ne pouvez utiliser que l'une des 2 (ou 3) cartes ainsi empilées : celle qui vous permet de faire la meilleure combinaison.

Exemple :



Exemple :



LES 4 VARIANTES DE POKER

Le jeu de base fonctionne sur les règles de la variante du *Texas Hold'em*. Vous pouvez également jouer à *The Gang* avec les règles d'une autre variante de poker. Les variantes diffèrent sur les points suivants : le nombre de cartes en main, le nombre de cartes communes, et quelles cartes communes comptent pour qui.

Choisissez l'une des 4 variantes de poker présentées ci-après. Lisez les règles correspondantes, et testez cette variante !

Les variantes peuvent rendre le jeu plus compliqué, plus aléatoire ou plus étrange. Il y en a pour tous les goûts ! Vous pouvez bien sûr inventer vos propres variantes de poker et les tester. Soyez créatifs !

Variante de poker **OMAHA**

Au 1^{er} tour, distribuez 4 cartes à chaque gangster au lieu de 2.

Valable pour tout le monde :

Pour l'abattage, vous devez utiliser **exactement 2 de vos 4 cartes personnelles** dans votre combinaison, même si vous pourriez obtenir une meilleure combinaison en utilisant plus ou moins de cartes personnelles.

Vous devez donc choisir les 2 cartes personnelles qui vous permettent d'obtenir la meilleure combinaison (de 5 cartes) possible lorsqu'elles sont associées à 3 des cartes communes.

Variante de poker **Stud à 7 cartes**

Au 1^{er} tour, distribuez 3 cartes à chaque gangster au lieu de 2.

Dans cette variante, il n'y a pas de cartes communes.

À la place, **chaque gangster pioche 1 carte par tour** (du 1^{er} au 4^e), qu'il place **devant lui face visible**. Ces cartes ne sont pas communes et ne sont utilisables que par le gangster devant qui elles sont placées. À la fin du 4^e tour, il doit donc y avoir 4 cartes face visible devant chaque joueur.

Valable pour tout le monde :

Pour l'abattage, prenez la meilleure combinaison (de 5 cartes) possible parmi les 7 cartes à votre disposition (vos 3 cartes **personnelles** et les 4 cartes **face visible devant vous**) !

Variante de poker *Banana Split*

Au 1^{er} tour, distribuez 2 cartes à chaque gangster.

Dans cette variante, il n'y a pas de cartes communes.

À la place, **aux 2^e, 3^e et 4^e tours, révélez 1 carte venant du deck entre chaque gangster, face visible.** À la fin du 4^e tour, il doit donc y avoir 3 cartes face visible entre chaque gangster.

Valable pour tout le monde :

Pour l'abattage, prenez la meilleure combinaison (de 5 cartes) possible parmi les 8 cartes à votre disposition (vos **2 cartes personnelles**, les **3 cartes face visible entre vous et votre voisin de droite**, et les **3 cartes face visible entre vous et votre voisin de gauche**) !

Variante de poker **8, 2, 1, votez ?**

Au 1^{er} tour, distribuez 2 cartes à chaque gangster.

Après la distribution des cartes au 1^{er} tour, placez 5 cartes communes sur le tapis. Ensuite, au début de chaque tour, vous déciderez d'1 carte commune à défausser pour la remplacer par 1 nouvelle carte du deck.

Cette décision n'est pas prise ensemble : chacun de vous réfléchit à la carte qu'il souhaite retirer. Quand tout le monde a pris sa décision, on passe au vote. Comptez alors à voix haute : « 3, 2, 1... ». Au « 1 », chaque gangster pointe du doigt la carte qu'il souhaite défausser. S'abstenir de voter n'est pas possible. La carte qui comptabilise le plus de votes est remplacée. En cas d'égalité, remplacez les différentes cartes concernées par l'égalité.

Valable pour tout le monde :

Pour l'abattage, prenez la meilleure combinaison (de 5 cartes) possible parmi les 7 cartes à votre disposition (vos **2 cartes personnelles** et les **5 cartes communes restantes au 4^e tour**) !

MINI EXTENSION 2 – ÉQUIPEMENTS & COFFRES

Cette mini extension contient 2 modules d'extension compatibles avec le jeu de base et la micro-extension *Gangsters Supplémentaires* :

- Les équipements
- Les coffres-forts spéciaux

LES ÉQUIPEMENTS

Matériel : 10 cartes Équipement

Appliquez les règles du jeu de base, avec les modifications suivantes :

Avant chaque partie, **mélangez les 10 cartes Équipement et distribuez-en 1 à chaque joueur.** Si vous êtes moins de 10 joueurs, rangez les cartes restantes dans la boîte.

Ne montrez pas votre carte Équipement aux autres tant que vous n'avez pas décidé de la jouer. Vous ne pouvez jouer votre carte Équipement qu'**une seule fois par partie** (et non pas par braquage !). Pour ce faire, révélez-la et appliquez son effet. Après cela, rangez-la dans la boîte.

Plusieurs joueurs peuvent utiliser leur équipement **lors du même braquage.**

Les équipements rendent le jeu plus simple. Nous vous conseillons donc de **ne pas les associer aux cartes Complice**, qui facilitent aussi le jeu (sauf pour la carte *Téléphone jetable*, qui utilise les complices). Nous vous recommandons par ailleurs d'utiliser les équipements avec les **2 cartes Coffre-fort spécial** pour une partie plus équilibrée.



LES COFFRES-FORTS SPÉCIAUX

Matériel : 3 cartes Coffre-fort, 2 cartes Coffre-fort spécial, 2 lingots d'or supplémentaires

Appliquez les règles du jeu de base, avec les modifications suivantes :

Pour remporter la partie, vous devez **voler 5 lingots d'or au lieu de 3.**

Placez les **2 lingots d'or supplémentaires** avec les autres, sur la case prévue à cet effet. Mélangez face cachée les **5 cartes Coffre-fort** et formez un paquet que vous placez **sous l'emplacement des lingots d'or.**

Quand vous réussissez un braquage, transférez alors **l'un des lingots d'or de la case Coffre-fort sur l'une des cases Lingot** (à gauche). Pour les deux lingots supplémentaires, utilisez les 2 cases Lingot du haut (plus sombres).

Retournez ensuite la **1^{re} carte Coffre-fort du paquet sur sa face dorée** et placez-la à côté du paquet.

Si vous révélez **l'une des cartes Coffre-fort spécial**, appliquez la règle suivante au **prochain braquage** :

Après la distribution des cartes, retournez tous les jetons **jaunes ou orange** (en fonction de ce qu'indique la carte) sur leur face sombre. Ces jetons **ne pourront pas changer de propriétaire dès lors qu'ils auront été pris par quelqu'un.**



MINI EXTENSION 3 – LE DEALER

Cette mini extension utilise le **jeton Dealer** et se décline en **3 variantes** compatibles avec le jeu de base et la micro-extension *Gangsters Supplémentaires*.

LE DEALER – VARIANTE 1

Appliquez les règles du jeu de base, avec les modifications suivantes :

Celui ou celle parmi vous qui veut être « **le Dealer** » prend le **jeton Dealer**.



Le Dealer distribue les cartes personnelles de tous les joueurs au tour 1 du braquage. **Cependant, il se donne 5 cartes supplémentaires** (dans le jeu de base, le Dealer aurait donc $2 + 5 = 7$ cartes personnelles. Les autres reçoivent chacun 2 cartes personnelles.)

Aux **tours 2, 3 et 4**, les nouvelles cartes communes ne seront pas piochées depuis le deck. Au lieu de cela, au **tour 2 (« Flop »)**, le Dealer choisit exactement **3 de ses cartes** et les place sur le tapis, en tant que cartes communes.

Au **tour 3 (« Turn »)**, le Dealer **choisit 1 de ses cartes personnelles** qu'il place sur le tapis, en tant que nouvelle carte commune. Il fait de même au **tour 4 (« Rivière »)**.

Au **tour 4**, le Dealer se retrouve donc avec autant de cartes personnelles que les autres joueurs.

Le Dealer a un **rôle particulier**, puisqu'il décide des cartes qui seront jouées comme cartes communes, de leur ordre, et de ses cartes personnelles pour l'abattage.

Au **début du braquage suivant**, le Dealer passe le jeton Dealer à son voisin de gauche. Si cette personne ne souhaite pas jouer le rôle du Dealer, ce n'est pas un problème : elle le passe alors à son voisin de gauche, et ainsi de suite.

Conseil : Si vous jouez avec les cartes Complice et qu'une carte se réfère à vos « cartes personnelles », pour le Dealer, cela comprend l'ensemble des cartes qu'il a en main à ce moment-là. Il est donc possible que le Dealer doive défausser ses 7 cartes personnelles et en piocher 7 nouvelles.

LE DEALER – VARIANTE 2

Appliquez les règles du jeu de base, avec les modifications suivantes :

Celui ou celle qui veut être « **le Dealer** » prend le jeton Dealer.

Le Dealer distribue les cartes personnelles de tous les joueurs au tour 1 du braquage, en donnant **2 cartes à chaque gangster, y compris à lui-même**.

Au **tour 2**, le Dealer tire **4 cartes du deck**, les regarde **discrètement** et en **choisit 3** qu'il place sur le tapis, en tant que **cartes communes**. La carte restante est placée **face cachée** dans la défausse. Le Dealer passe ensuite le jeton Dealer à la **personne à sa gauche**.

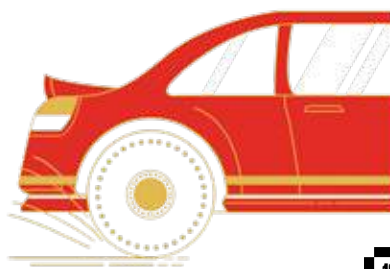
Au **tour 3**, le nouveau Dealer tire **2 cartes du deck**, les regarde **discrètement** et en **choisit 1** qu'il place sur le tapis, en tant que nouvelle **carte commune**. La carte restante est placée **face cachée** dans la défausse. Le Dealer passe ensuite le jeton Dealer à la **personne à sa gauche**.

Au **tour 4**, le Dealer suivant tire **2 cartes du deck**, les regarde **discrètement** et en **choisit 1** qu'il place sur le tapis, en tant que dernière **carte commune**. La carte restante est placée **face cachée** dans la défausse. Le Dealer passe ensuite le jeton Dealer à la **personne à sa gauche**, en préparation du braquage suivant.

LE DEALER – VARIANTE 3

Cette variante fonctionne exactement comme la variante 2, à la différence près que le Dealer ne change pas à chaque tour, mais au **début de chaque braquage**.

Si la personne suivante ne souhaite pas jouer le rôle du Dealer, ce n'est pas un problème : elle le passe alors à son voisin de gauche, et ainsi de suite.





LES AUTEURS

John Cooper est un ingénieur retraité de la NASA. Il vit avec sa femme et leur chien à Greenbelt dans le Maryland, aux États-Unis.

Ingénieur logiciel de formation, **Kory Heath** était un développeur de jeux installé lui aussi à Greenbelt, dans le Maryland. Il nous a quittés en 2024.

À eux deux, ils ont créé des jeux tels que *Zendo*, *Homeworlds* ou *Blockers!*, ainsi que de nombreux autres dont – comme ils le disent eux-mêmes – « vous n'avez certainement jamais entendu parler ». *The Gang* est le dernier jeu qu'ils aient conçu ensemble, et il a marqué le public, atteignant même la liste des jeux recommandés pour le « Spiel des Jahres » connaisseur en 2025.

Remarque : Nos règles se veulent inclusives, mais il est parfois difficile de contourner totalement le masculin générique. Nous nous adressons évidemment également aux joueuses lorsque nous l'utilisons.

Les auteurs, Kosmos et Iello remercient toutes les personnes ayant testé le jeu et relu les règles.

Les auteurs remercient en particulier : Gina Mai Denn, Stephen Glenn, Dominic Crapuchettes, Dave Chalker, Lill Becker, Tim Howe, Janet Morton, Sleevs @Gangstagrass, Leah Kanach, les Bender, Manoj Choudhary, Amanda & Matt Adams, Brett Myers, Greg Frock, Ralph Querfurth, Tobias Gayer et Wolfgang Lüdtké.

Kosmos remercie en particulier : John Cooper, Kory Heath, Christian Fiore & son équipe, Arnd Fischer, Alexandra Kunz, Wolfgang Lüdtké, Christian Sachseneder, Michael Sieber-Baskal, Kilian Vosse, Laura Bach, et toutes les personnes qui ont testé le jeu à la rencontre ludique de Rotenburg.

Auteurs : John Cooper & Kory Heath

Illustration et graphisme : Fiore GmbH

Développement technique : Carsten Engel

Distribution : Florian Michaelis

Édition : Ralph Querfurth

IELLO pour la version française

Gestion de projet : Marie-Laure Faurite

Traduction : Laura Muller-Thoma, Armande Bessire, Marie-Laure Faurite

Relecture : Maëva Debieu Rosas

Graphisme : Doriane Frache

© 2026 KOSMOS Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co.
KG Pfizerstraße 5-7, 70184 Stuttgart, Allemagne
kosmos.de

© 2026 IELLO SAS pour la version française
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341,
54180 Heillecourt, France
iello.fr – contact@iello.fr

Imprimé en Chine.
Tous droits réservés.



KOSMOS

