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 étoilés 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



Pour ce braquage, les 3 jetons Fuite ont été utilisés. Les gangsters A et D ont chacun pris un jeton 0. Chacune de leurs combinaisons est plus faible que celle de la gangster C, qui a pris le jeton 1. Pour l'instant, le classement est donc correct.

Ce sont les joueurs B, F et H qui ont chacun pris 1 jeton Fuite : on ne prend donc pas en compte leurs combinaisons. Ainsi, même si le gangster B a pris le jeton 6 alors que sa combinaison est plus faible que celle de la gangster G qui a pris le jeton 5, cela n'a pas d'incidence sur le braquage.

Variante plus facile pour 5 à 6 gangsters

The Gang est déjà un jeu relativement difficile à 5 et 6 joueurs (jeu de base). Pour faciliter vos parties, n'hésitez pas à y inclure 1 jeton Fuite de cette extension, par braquage ou pour toute la partie selon le niveau voulu.

CRÉDITS

Conception : John Cooper et Kory Heath
Illustration et graphisme : Fiore GmbH
Développement technique : Carsten Engel
Rédaction des règles : Ralph Querfurth
Édition française : IELLO
Gestion de projet version française : Marie-Laure Faurite
Règles version française : Pierre-François Llorente, Vincent Simonneau et Vianney Courot
Traduction française : Armande Bessire
Relecture française : Maëva Debieu Rosas
Graphisme version française : Charlie Metz

© 2026 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5–7, 70184 Stuttgart, Allemagne
© 2026 IELLO SAS pour la version française
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341,
54180 Heillecourt, France
iello.fr

Imprimé en Chine.
Tous droits réservés.

Gangsters supplémentaires

Extension pour 7 à 10 gangsters



Cette extension vous permet d'avoir **jusqu'à 10 gangsters** autour de la table !
Elle inclut également des modes pour rendre vos braquages **plus complexes**, quand vous jouez de **7 à 10 gangsters !**

Le jeu de base *The Gang* est nécessaire pour jouer avec cette extension.

MATÉRIEL

16 jetons étoilés







3 jetons Fuite



1 règle du jeu



Appliquez les règles du jeu de base en prenant en compte les nouveaux jetons et leurs règles (expliquées ci-après). Ensuite, lisez la mise en place correspondant au nombre de gangsters dans la partie.

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 étoilés 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 4e tour, certains parmi vous pourront prendre **1 jeton Fuite**, **en plus** de leur jeton étoilé rouge. Les jetons Fuite se répartissent comme les jetons étoilés : 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 dans le classement (ils peuvent néanmoins révéler leur main, même si elle ne sera pas prise en compte).

Le 4e tour prend fin quand **tous les gangsters ont 1 jeton étoilé 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 étoilé rouge ne soit pris. Après, c'est trop tard.

MISE EN PLACE

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

- **« par braquage »** : un braquage est **une tentative d'ouverture de coffre**. Il se compose de **4 tours** et **finit par l'abattage**. Si vous avez droit à 1 jeton Fuite par braquage, préparez-le au début du 4e tour de chaque braquage de la partie. **Un jeton Fuite non utilisé** ne s'ajoute pas à 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 coffres-forts ouverts) 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 étoilés allant de 1 à 7.

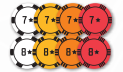


Ensuite, selon le niveau voulu :

PARTIE STANDARD	1 jeton Fuite **par braquage** /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 étoilés allant de 1 à 8.

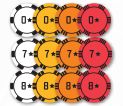


Ensuite, selon le niveau voulu :

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 étoilés 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**