THE GANG

Le jeu de poker coopératif

Pour 3 à 6 gangsters à partir de 10 ans



KOSMOS

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.
La cible ? Trois coffres-forts, présumés inviolables.
Oui mais voilà : nous sommes The Gang.

Chacun de vous doit trouver sa place dans le gang pour coordonner et réussir votre nouveau casse !

Êtes-vous prêts à participer à ce braquage de légende en jouant une partie de **poker**… **coopératif** ?

ielo™ CARTES

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 évaluerez 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

90 cartes



52 cartes classiques



3 cartes Coffre-fort



3 cartes Alarme



6 cartes Aide de jeu

6 cartes Classement des combinaisons



10 cartes Effraction



10 cartes Complice

24 jetons



6 jetons blancs (1 à 6 étoiles) pour le tour 1



6 jetons jaunes (1 à 6 étoiles) pour le tour 2



6 jetons orange (1 à 6 étoiles) pour le tour 3



6 jetons rouges (1 à 6 étoiles) pour le tour 4

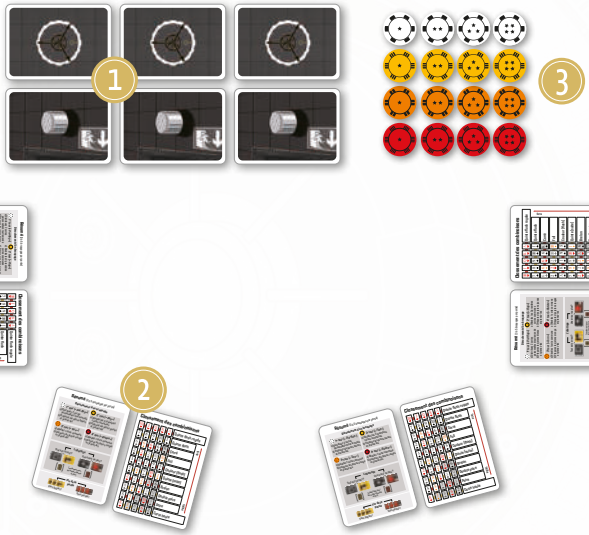
MISE EN PLACE

Les règles suivantes s'appliquent pour une partie standard. Pour votre première partie, rangez les cartes Effraction et Complice dans la boîte : vous n'en aurez pas besoin. Les gangs expérimentés peuvent choisir de jouer en mode Avancé, Pro, ou Gangster (voir p. 14 et 15).

1. Placez les **3 cartes Alarme** et les **3 cartes Coffre-fort face grise visible** sur la table.
2. Chacun d'entre vous prend **1 carte Aide de jeu** et **1 carte Classement des combinaisons**.
3. Rangez ensuite dans la boîte tous les **jetons** qui présentent plus d'étoiles que de joueurs dans votre partie.

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

Triez les jetons restants par couleur et placez-les sur la table, face claire visible (la face sombre n'est pas utilisée dans les parties standards).



PRINCIPE ET BUT DU JEU

Une partie de *The Gang* consiste en 3 à 5 braquages composés de 4 tours chacun. Vous devrez **communiquer** aux autres la **puissance de votre combinaison** pour vous classer **de la combinaison la plus faible à la plus forte**. Pour cela, vous utiliserez des **jetons propres à chaque tour**. Le classement évoluera en fonction des cartes qui seront révélées, et seuls les jetons du dernier tour (rouges) détermineront si vous avez mené à bien votre braquage ou non. 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.

1er tour (appelé « *Pré-flop* » au poker)

Mélangez les 52 cartes classiques.

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, formez un deck (paquet) avec les cartes restantes et placez-le au centre de la table. Laissez suffisamment de place pour pouvoir disposer 5 cartes à côté.

b) Préparation et répartition des jetons blancs

Placez les **jetons blancs** au centre de la table.



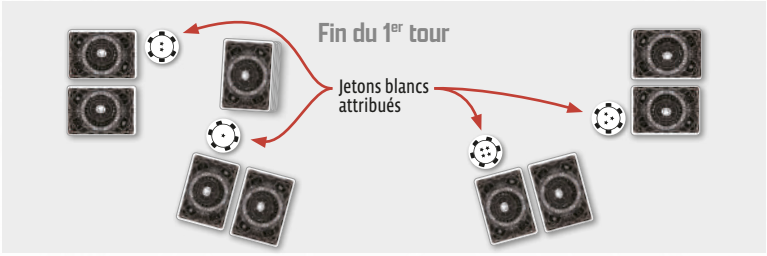
Fonctionnement des jetons : Chaque jeton a un **nombre d'étoiles** différent pour indiquer **sa puissance**. Ces jetons vous permettent de communiquer aux autres la place que vous pensez pouvoir attribuer à **votre meilleure combinaison** par rapport à celle des autres. Au 1er tour, votre combinaison est composée de vos **2 cartes personnelles**. Au fil des tours s'ajouteront les **cartes communes**, visibles au centre de la table. Vous les prendrez en compte pour déterminer votre meilleure combinaison. Si vous prenez le jeton le plus étoilé, vous signalez aux autres que vous pensez avoir la combinaison la plus forte. Et au contraire, si vous prenez le jeton le moins étoilé, 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 autre gangster**.

- Vous ne pouvez **jamais avoir plus d'1 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, replacez 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 1er tour prend fin dès que tous les gangsters ont un jeton devant eux.



2e tour (« *Flop* »)

a) Révélation des 3 premières cartes communes
L'un d'entre vous tire **3 cartes** du deck et les place **face visible au centre de la table**.
Ces cartes sont appelées les **« cartes communes »**. Désormais, vous les prenez en compte pour déterminer votre meilleure combinaison, ce qui peut influer sur la puissance du jeton que vous allez choisir ce tour-ci.

b) Préparation et répartition des jetons jaunes
Placez les **jetons jaunes** au centre de la table.



Comme au 1er tour, chacun d'entre vous choisit un jeton jaune. Le jeton jaune que vous choisissez ce tour-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 2e tour



3e tour (« *Turn* »)

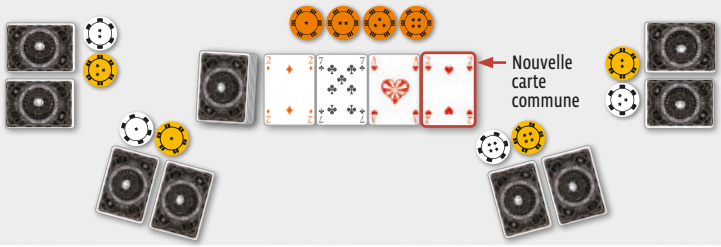
a) Révélation d'1 carte commune

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

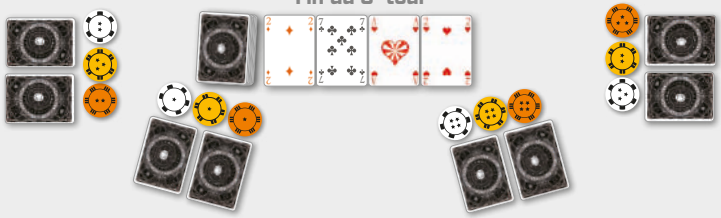
b) Préparation et répartition des jetons orange

Placez les **jetons orange** au centre de la table. Chacun d'entre vous choisit l'un de ces jetons, comme aux tours précédents.

Mise en place du 3e tour



Fin du 3e tour



4e 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** au centre de la table. Chacun d'entre vous choisit l'un de ces jetons, comme aux tours précédents.

Mise en place du 4e tour



Fin du 4e tour



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

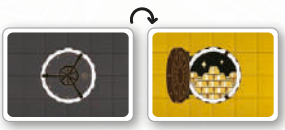
L'abattage (« *Showdown* »)

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

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

Si le classement est correct :

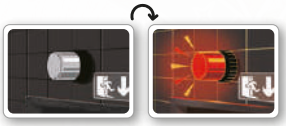
Si vous révélez chacun votre tour une combinaison **aussi forte ou plus forte** que la précédente, le braquage est un succès. Vous pouvez retourner **1 carte Coffre-fort sur sa face dorée**.



Carte Coffre-fort retournée sur sa face dorée

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, retournez **1 carte Alarme sur sa face rouge** (ne retournez qu'une carte Alarme, et ce quel que soit le nombre d'erreurs dans le classement des combinaisons).



Carte Alarme retournée sur sa face rouge

L'abattage marque la fin du braquage en cours.

Entamez ensuite le braquage suivant en reprenant au 1er tour.

FIN DE LA PARTIE

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

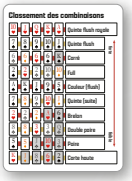
- Vous avez retourné **3 cartes Coffre-fort** sur leur **face dorée** : vous **remportez** la partie.
- Vous avez retourné **3 cartes Alarme** sur leur **face rouge** : vous **perdez** la partie.

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.



Carte 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)



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 2e carte la plus haute pour les départager : cette carte devient le *kicker* (voir définition à la page suivante). Si ces cartes sont également de même rang, comparez le 2e *kicker* le plus élevé. Si c'est encore le même, comparez le 3e, et si nécessaire, le 4e *kicker*.



Paire

Une paire est composée de **2 cartes de même rang**.
Si plusieurs personnes 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 2e *kicker* le plus fort.
Si cela ne suffit pas, comparez le 3e *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 5e carte qui permet de les départager (→ *kicker*).



Brelan

Un brelan est constitué 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 2e *kicker* le plus élevé.

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 ».

Pour 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*.



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 identiques, c'est la 2e carte la plus élevée qui les départage, puis la 3e, etc.

IMPORTANT : Une « couleur » ne désigne pas réellement une couleur, mais 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 constitué 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 5e 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** (trèfle, pique, cœur ou carreau). Si plusieurs gangsters possèdent une quinte flush, c'est la quinte de rang le plus élevé 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**.

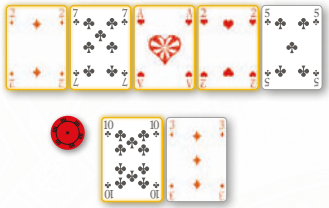
ÉGALITÉ PARFAITE

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 les joueurs : le nombre d'étoiles sur leur jeton rouge n'aura pas d'incidence sur le braquage, **tant que cela reste correct et logique par rapport aux jetons des gangsters qui ne sont pas concernés par l'égalité**.

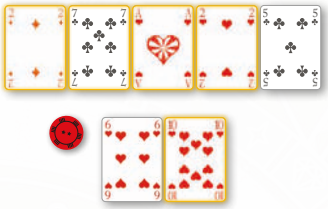
Exemple : Abattage dans une partie à 4 joueurs



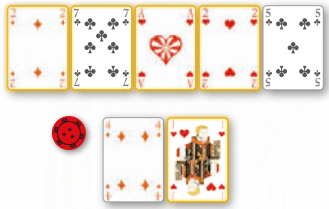
Averell possède la combinaison suivante : **2-2**-As-10-7 ainsi que le jeton à 1 étoile.



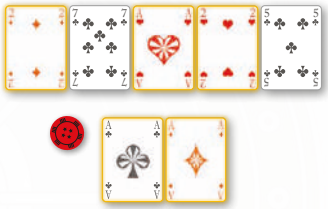
Joy possède la combinaison suivante : **2-2**-As-10-7 ainsi que le jeton à 2 étoiles.



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



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



Willie possède un full. Les trois autres ont chacun une paire de 2. Willie est donc correctement classée (jeton à 4 étoiles), 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 2e* 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 à 3 étoiles).*

Averell et Joy ont une combinaison et 3 kickers *identiques : il s'agit d'une égalité parfaite. On considère donc que les jetons qu'ils ont choisis (à 1 et 2 étoiles) sont corrects, puisqu'ils sont classés en dessous de Jack et Willie. Tous les gangsters sont donc classés correctement : le gang peut retourner 1 carte Coffre-fort sur sa face dorée.*

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.

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.

Formes **deux piles distinctes et face cachée**, respectivement avec les **cartes Effraction** et les **cartes Complice**.

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 (carte Coffre-fort retournée face dorée), une **carte Effraction** rendra votre braquage suivant plus difficile : révélez la **1re carte Effraction** de la pile, placez-la au milieu de la table et lisez-la à voix haute. Cette carte s'applique désormais **au prochain braquage**.

À la fin de ce nouveau braquage, replacez cette carte Effraction **sous sa pile**. Elle n'est active que le temps d'**un** braquage !

Retrouvez les explications pour chaque carte Effraction aux pages 16 et 17 de ce livret.

Braquage raté ?



Si votre braquage échoue (carte Alarme retournée face rouge), une **carte Complice** rendra votre braquage suivant plus facile : révélez la **1re carte Complice** de la pile, placez-la au milieu de la table et lisez-la à voix haute. Cette carte s'applique désormais **au prochain braquage**.

Certaines cartes Complice vous aideront dès le 1er 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 !

À la fin de ce nouveau braquage, replacez cette carte Complice **sous sa pile**. Elle n'est active que le temps d'**un** braquage (et ce que vous l'ayez utilisée ou non) !

Retrouvez les explications pour chaque carte Complice aux pages 18-19 de ce livret.

Répétez ces étapes **à la fin de chaque braquage** jusqu'à la fin de la partie. À partir du 2e 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 reclassez pas** les cartes de 1 à 10 à la fin de votre première partie : laissez les cartes 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 une 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 1er braquage et elle le reste pour les suivants.
  À partir du 2e braquage, 2 cartes seront 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 :

- Retirez la **carte Effraction n° 1** ***Ouverture facile*** de la pile : elle n'est pas utilisée pour ce mode.
- Retirez l'une des 3 cartes Alarme. Vous perdez désormais dès que vous activez **deux alarmes**.
- N'utilisez pas de **cartes Complice** pour ce mode.
- Révélez **2 cartes Effraction** au hasard au début de la partie. Elles seront actives pour le 1er braquage. Au début des braquages suivants, **défaussez à chaque fois la carte qui porte le plus petit numéro, puis révélez une nouvelle carte**. 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 1er tour, distribuez les cartes personnelles puis passez immédiatement au 2e tour.



2) Capteurs de bruit

Retournez les **jetons à 1 étoile des 1er, 2e et 3e tours** sur leur **face sombre**. Ces jetons **ne pourront pas changer de propriétaire à partir du moment où ils auront été pris par quelqu'un**.





3) Détecteurs de mouvement

Si **au moins une carte commune** du 2e tour est une tête (**J, Q ou K**), appliquez la règle suivante : celui ou celle qui a pris le **jeton à 1 étoile blanc** (au 1er 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 ajoute une **condition supplémentaire** pour réussir le braquage en cours : avant que le **gangster qui a le jeton rouge le plus étoilé ne révèle ses cartes personnelles pour l'abattage**, les **autres** doivent **désigner 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 jeton rouge était correctement attribué**.



5) Fuite précipitée

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



6) Grille d'aération

Retournez les **jetons les plus étoilés des 1er, 2e et 3e tours** sur leur **face sombre**. Ces jetons **ne pourront pas changer de propriétaire à partir du moment où ils auront été pris par quelqu'un**.



7) Barrières photoélectriques

Si **aucune des 3 cartes communes révélées au 2e tour** n'est une tête (**J, Q ou K**), celui ou celle qui a pris le **jeton blanc le plus étoilé du 1er 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 2e tour**, **défaussez** tous les **jetons du 1er tour**.

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

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

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



9) Lecteur d'empreintes digitales

Cette carte ajoute une **condition supplémentaire** pour réussir le braquage en cours : avant que le **gangster qui a le jeton rouge le plus étoilé ne révèle ses cartes personnelles pour l'abattage**, les **autres** doivent **désigner ensemble la 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 jeton rouge était correctement attribué**.



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** (au lieu de vos 2 cartes personnelles et 5 cartes communes).

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 révéler sa **meilleure combinaison actuelle** (cartes personnelles + communes) aux autres. Ce gangster ne peut pas en dire davantage.

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 1er 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 vous révéler combien elle possède de 9. Elle a un 9 et un 3, elle annonce donc : « J'ai un 9. »



5) Hackeuse

Décidez qui d'entre vous **prend une 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 **1er 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 1er tour**, chacun d'entre vous indique la **somme de ses cartes personnelles**. Les valeurs des cartes numériques correspondent à leur rang (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 1er 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. Durant l'abattage, ce gangster l'emporte sur n'importe quelle combinaison du **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 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 étoile), Jack (2 étoiles), Averell (3 étoiles) et Willie (4 étoiles).*

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.

Kory Heath est ingénieur logiciel (non retraité). Il vit seul et déménage régulièrement. En 2000, il s'est installé à Greenbelt, afin de développer des jeux de société avec John Cooper.

Avec l'aide de quelques amis, ils ont développé ensemble les jeux suivants : *Zendo*, *Homeworlds*, *Blockers !* et de nombreux autres dont, comme ils le disent eux-mêmes, « vous n'avez certainement jamais entendu parler ». Vingt-trois ans se sont écoulés depuis leur première création, et ils inventent toujours des jeux ensemble. Leur dernier en date est *The Gang*.

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, The Benders, Manoj Choudhary, Amanda & Matt Adams, Brett Myers, Greg Frock, Ralph Querfurth, Tobias Gayer et Wolfgang Lüdtke.

Kosmos remercie en particulier : John Cooper, Kory Heath, Christian Fiore & son équipe, Arnd Fischer, Alexandra Kunz, Wolfgang Lüdtke, Christian Sachseneder, Michael Sieber-Baskal, Kilian Vosse, Laura Wimmer et 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
Édition : Ralph Querfurth & Tobias Gayer
Édition française : IELLO
Gestion de projet version française : Marie-Laure Faurite
Traduction française : Laura Muller-Thoma
Relecture française : Maëva Debieu Rosas

© 2024 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5–7, 70184 Stuttgart, Allemagne
kosmos.de

© 2024 IELLO SAS pour la version française
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt, France
iello.fr

Imprimé en Chine.
Tous droits réservés.