

Gangs



- ASSOCIATION D'IDÉES
- VOTES SECRETS

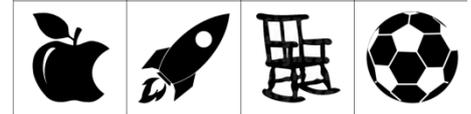
"La vérité est toujours celle du Gang"

Placez vos hommes de main dans les gangs les plus prestigieux, soyez discret pour qu'ils ne se fassent pas descendre et démasquez les imposteurs qui n'ont rien à faire là !

Matériel

240 cartes hommes de main représentant leurs tatouages en noir et blanc

2 jetons pistolet par joueur qui lui serviront à voter



Une carte par joueur pour lui rappeler sa couleur, pour compter les points (recto) et pour voter (verso)

But du jeu : Avoir le meilleur score à la fin du jeu



1- Installation

On distribue 6 cartes à chaque joueur, ces cartes représentent les tatouages de leurs hommes de main.

Exemple d'une partie à 4 joueurs

Cartes chef de gang
1^{ère}, 2^{ème} et 3^{ème} manche

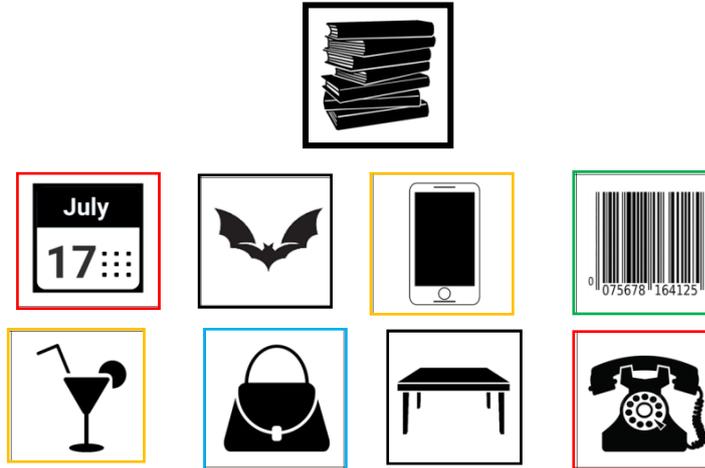
Puis on retourne les 3 cartes suivantes du tas qui constitueront les tatouages des « chefs de gangs » qu'il faudra intégrer, on place le 1^{er} au centre de la table, les 2 autres serviront pour les 2^{ème} et 3^{ème} manches

Les joueurs vont choisir dans les 6 cartes qu'ils ont en main, 1, 2 ou 3 cartes qui pourraient être liées au tatouage du chef du gang .

Rem : si un joueur ne trouve vraiment aucune carte qui correspond dans son jeu, il peut échanger toutes ses cartes contre de nouvelles prises dans la pioche mais il en prendra 1 de moins. Il poursuivra donc la partie avec 1 carte de moins.

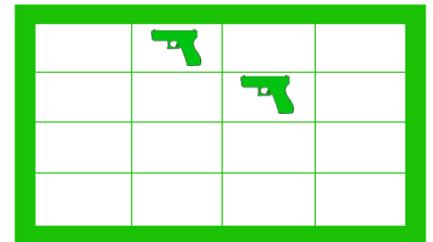
Les cartes choisies par tous les joueurs sont **placées en tas face cachée et on y ajoute les 2 cartes suivantes de la pioche** qui seront les véritables intrus.

On mélange les cartes et on les retourne pour qu'elles soient toutes visibles en formant des lignes de 4.

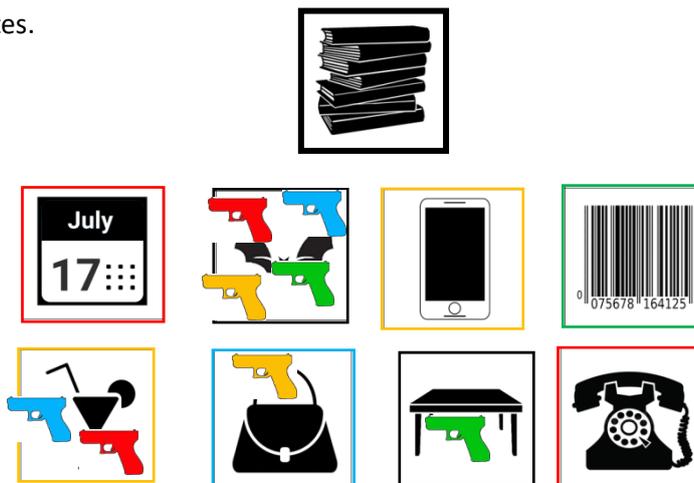


A ce moment là, les joueurs vont devoir identifier les vrais intrus (les 2 cartes qui ont été rajoutées, (ici en noir)

Pour cela chaque joueur va placer ses 2 pions secrètement sur le verso de sa carte aux emplacements correspondant aux cartes pour lesquelles il veut voter.

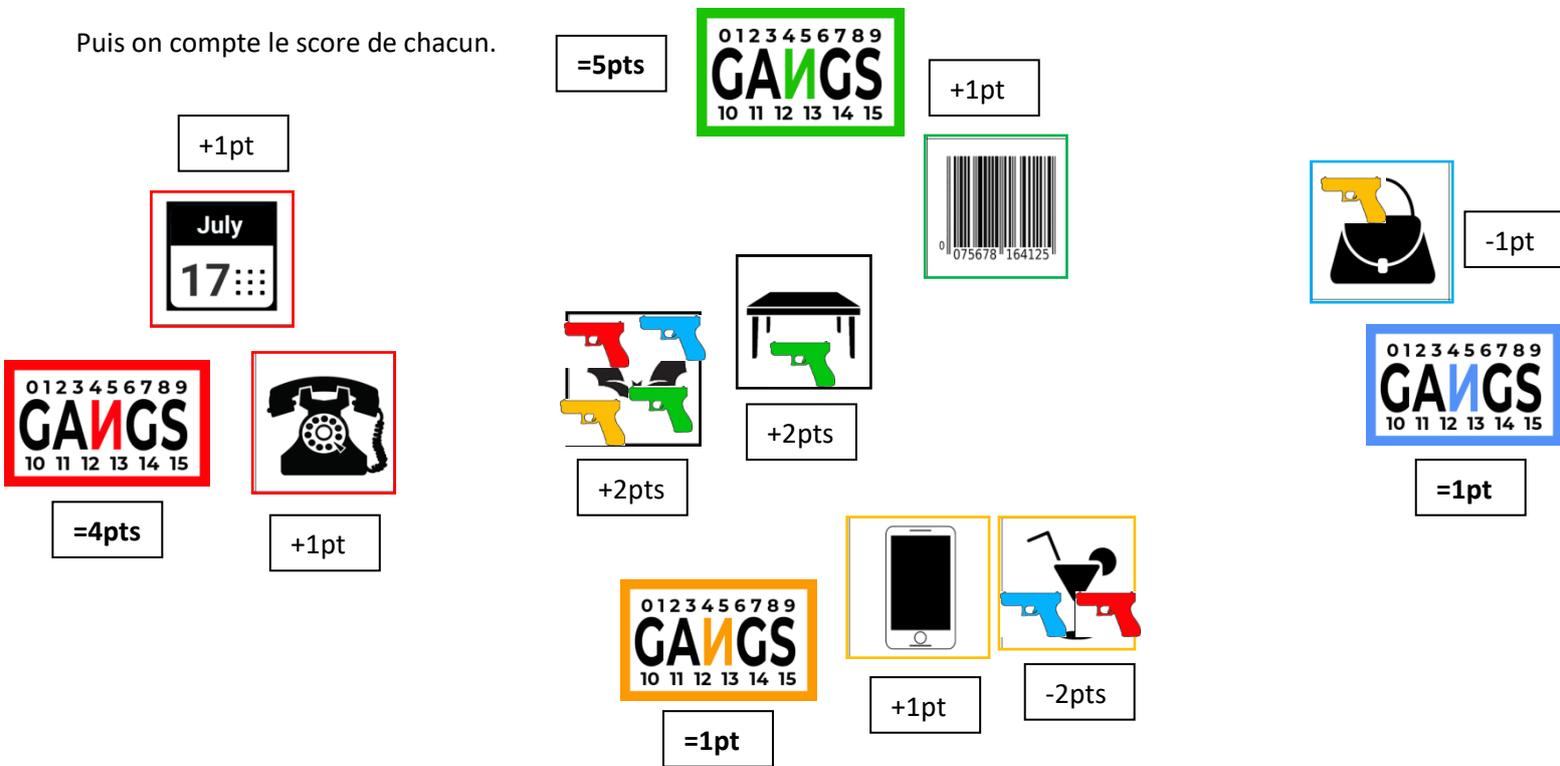


Lorsque que chaque joueur a choisi, on révèle en même temps ses votes et chacun place à tour de rôle ses pions sur les cartes correspondantes.



Lorsque tous les pions ont été posés, chaque joueur récupère devant lui les cartes qu'il avait données, avec éventuellement des jetons dessus. Il reste au centre de la table la carte thème et les 2 cartes intrus.

Puis on compte le score de chacun.



SCORING

- Chaque intrus trouvé rapporte 2 points
- Chaque carte posée par un joueur pour laquelle personne n'a voté, lui rapporte 1 point
- Chaque jeton pistolet sur ses cartes enlève 1 point
- et si tous les joueurs votent pour l'une des cartes d'un joueur, il ne marque pas de points.

Dans notre exemple :

Le **rouge** a trouvé 1 des 2 intrus et personne n'a voté pour aucune de ses 2 cartes, il marquera $1 \times 2 \text{pts} + 2 \times 1 \text{pts} = 4 \text{pts}$

Le **vert** a trouvé les 2 intrus et personne n'a voté pour sa carte, il marquera $2 \times 2 \text{pts} + 1 \times 1 \text{pt} = 5 \text{pts}$

Le **bleu** a trouvé 1 des 2 intrus et 1 joueur a voté pour sa carte, il marquera $1 \times 2 \text{pts} - 1 \times 1 \text{pt} = 1 \text{pt}$

Le **orange** a trouvé 1 des 2 intrus mais 2 joueurs ont voté pour l'une de ses 2 cartes, il marquera $1 \times 2 \text{pts} + 1 \times 1 \text{pt} - 2 \times 1 \text{pt} = 1 \text{pt}$

4- Manche suivante et fin du jeu

Les cartes utilisées sont défaussées, chaque joueur reprend autant de cartes de la pioche qu'il en a utilisées, on prend la carte « chef de gang » suivante, on en remet une nouvelle afin que l'on connaisse à l'avance celles des 2 prochaines manches.

Le jeu prend fin lorsqu'un joueur arrive ou dépasse 15 points A ce moment là, le joueur ayant le plus grand score est désigné vainqueur.