

Pour la petite histoire

7 gangsters sont installés dans l'arrière-salle de leur repaire favori et jouent aux cartes en misant leur butin. Ils comptent, chuchotent, marmonnent, parlent au téléphone, et savent se taire au bon moment. Le premier à se débarrasser de toutes ses cartes gagne la partie !

Préparation

Toutes les cartes sont mélangées, faces cachées, et distribuées équitablement entre tous les joueurs pour former leur pioche. Les cartes restantes sont remises dans la boîte. C'est le plus jeune qui commence. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu

À tour de rôle, les joueurs retournent la première carte de leur pioche face visible, au centre de la table*. Les joueurs vont devoir compter à haute voix de 1 à 7 puis de 7 à 1 et recommencer... jusqu'à l'arrêt de la manche en cours. Quand le joueur actif pose sa carte au centre de la table il doit réagir comme suit :



Si c'est une carte Gangster, le joueur doit dire un seul chiffre. Si c'est le premier joueur, il dira 'un'. Si le joueur suivant tire également cette carte, il doit dire 'deux'... jusqu'à 'sept'. Arrivé à 'sept' le joueur doit compter en sens inverse et donc dire 'six' etc.



Si c'est une carte Double Gangsters, le joueur doit dire deux chiffres consécutifs et le joueur suivant doit passer son tour (voir exemple).



Si c'est une carte Téléphone, le joueur doit s'éclaircir la voix d'un 'hmmrrrr' au lieu de dire un chiffre. Ce 'hmmrrrr' remplace le chiffre dans le décompte.**



Si c'est une carte Double Téléphones, le joueur doit s'éclaircir la voix deux fois, 'hmmrrrr' 'hmmrrrr' une fois pour chaque gangster. Le joueur suivant doit passer son tour. Les deux 'hmmrrrr' remplacent les deux chiffres dans le décompte.**



Si c'est une carte Pistolet, le joueur doit se taire car un gangster sur lequel on pointe un pistolet reste sans voix. Ce silence remplace le chiffre dans le décompte.**

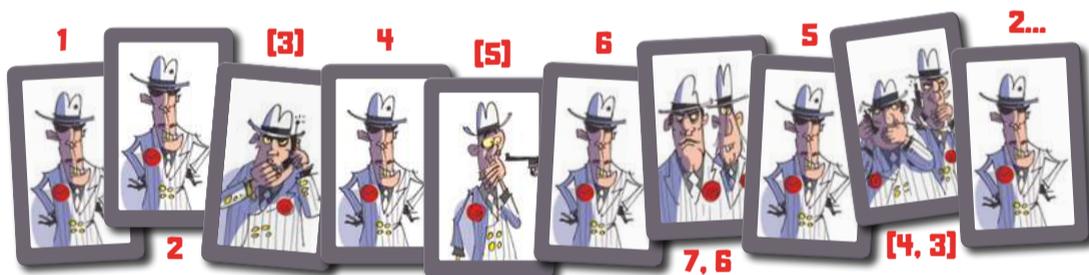
* Toutes les cartes jouées sont posées en pile, face visible, au centre de la table.



****Précision** Les cartes Téléphone, Pistolet et Double Téléphones doivent être comptées sans être nommées. Ce qui veut dire que vous devez compter mentalement ces cartes de façon croissante ou décroissante selon l'avancée de la manche (voir exemple).

Exemple

Le joueur A pose une carte Gangster, il dit **1**. Le joueur B pose une carte Gangster, il dit **2**. Le joueur C pose une carte Téléphone, il s'éclaircit la voix d'un 'hmmrrrr' (sans dire 3). Le joueur D pose une carte Gangster, il dit **4**. Le joueur A pose une carte Pistolet, il ne dit rien (sans dire 5). Le joueur B pose une carte Gangster, il dit **6**. Le joueur C pose une carte Double Gangsters, il dit **7, 6**. Le joueur D doit passer son tour. Le joueur A pose une carte Gangster, il dit **5**. Le joueur B pose une carte Double Téléphones, s'éclaircit deux fois la voix comme ceci : 'hmmrrrr, hmmrrrr' (sans dire 4, 3). Le joueur C doit passer son tour. Le joueur D pose une carte Gangster, il dit **2**...



Rappel Important : Lorsqu'une carte avec deux personnages apparaît, le joueur suivant doit passer son tour.

Le joueur qui commet une erreur doit prendre toutes les cartes au centre de la table et les mettre en dessous de sa pioche. Ce même joueur commence la manche suivante.

Les erreurs possibles sont :

- un mauvais chiffre
- un mauvais mot
- jouer une carte au lieu de passer son tour (le simple fait de soulever une carte pour les experts).
- dire deux fois 'hmmrrrr' au lieu d'une fois pour la carte Téléphone.
- un mauvais bruit
- hésiter plus de 3 secondes (1 à 2 sec. pour les experts)

Si le joueur A pense que le chiffre annoncé de joueur B est incorrect, ils vérifient dans la pile de cartes au centre de la table. Si joueur A a raison, joueur B doit prendre la pile au centre de la table et commencer une nouvelle manche. Si joueur A a tort, il doit prendre la pile et commencer la manche suivante.

Si plusieurs joueurs sont dans l'erreur, les cartes sont partagées de manière équitable entre eux ; celui qui reçoit la dernière carte commence une nouvelle manche.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur s'est débarrassé de toutes ses cartes, il gagne la partie !

Variante pour les vrais Gansters

Après une dizaine de parties, nous vous conseillons cette variante, en modifiant le rôle de la carte Pistolet :

dès qu'un joueur pose une carte Pistolet, tous les joueurs doivent taper sur la pile au centre de la table. Le dernier joueur à avoir tapé récupère toutes les cartes de la pile et commence alors une nouvelle manche.



Variante pour les plus vilains

À chaque manche, le joueur qui pose la première carte Téléphone ou Double Téléphones détermine quel bruit ou mot il faudra dire pour toute la manche.



Variante pour les plus jeunes

On laisse simplement de côté les cartes Doubles.