

MOUSTACHE GRACIAS (1/4)

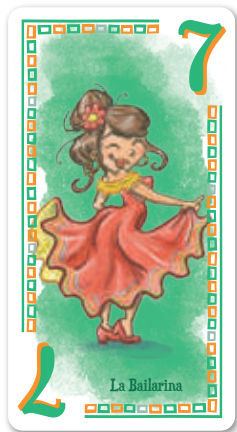
POUR TOUS  74 |  10+ |  3 à 4

BUT DU JEU

Le but du jeu est simple, il ne faut surtout pas finir à poil, votre personnage, pas vous ! À chaque manche, les joueurs parient sur le nombre de plis qu'ils pensent remporter. À la fin de chaque manche, les joueurs n'ayant pas remporté leur pari perdent autant de cartes fringues que la différence entre leur pari et le nombre de plis qu'ils ont finalement remportés. Le premier qui finit à poil perd la partie.

MISE EN PLACE DU JEU

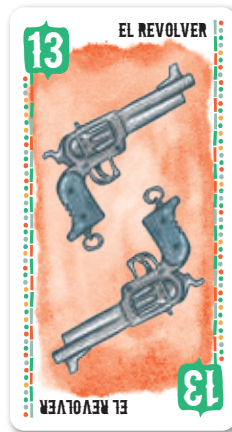
Tout d'abord, il faut trier les cartes :



Cartes
Fringues



Cartes
Pesos



Cartes
Loteria

- Chaque joueur choisit un personnage mexicain et prend les 7 cartes Fringues correspondant à ce dernier (de 7 = totalement habillé à 0 = à poil). Ensuite, il les place dans l'ordre décroissant sous forme de pile devant lui.
- On distribue les cartes Pesos (de 1 à 5 pesos) à chacun des joueurs.
- On mélange les 22 cartes Loteria (de 1 à 21 et le joker) et on les place face cachée en éventail sur la table ou l'herbe ou le sable fin... enfin où vous pouvez quoi !

Chaque joueur prend ensuite une carte au hasard parmi les cartes Loteria, celui qui tire la valeur la plus faible devient **El gringo** (ou le donneur), ça commence mal pour lui...

El gringo récupère toutes les cartes Loteria et les remélange avant de commencer à jouer !

Les règles de jeu



DUCALE
le jeu français

MOUSTACHE GRACIAS (2/4)

POUR TOUS



74



10+



3 à 4

DÉROULEMENT DU JEU

Moustache Gracias se joue en plusieurs manches

Manche n°1

El gringo distribue 5 cartes Loteria à chaque joueur.

Phase des paris

Après la distribution des cartes, les joueurs parient sur le nombre de plis qu'ils pensent remporter durant la manche (pour la manche n°1, il y a 5 plis). Le joueur situé à gauche du gringo est l'annonceur, il annonce en premier le nombre de plis qu'il pense remporter, puis les autres joueurs parient tour à tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

El gringo est donc le dernier à annoncer son pari, el pobrecito... Il n'a pas le droit d'annoncer le nombre de plis qu'il souhaite.

En effet, la somme de tous les paris doit OBLIGATOIREMENT être inférieure ou supérieure au nombre de cartes distribuées !

Exemple: quatre joueurs disputent la première manche (5 cartes chacun). Le premier joueur juge qu'il va gagner 1 pli, il parie alors 1 peso en plaçant la carte Pesos correspondante en évidence. Le deuxième parie 1 peso également. Le troisième pense qu'il peut remporter 2 plis, il parie alors 2 pesos. El gringo qui est donc le dernier à parier n'a alors **pas le droit de parier 1 peso car la somme des paris serait égale au nombre de cartes distribuées (5) !**

Il doit donc parier 0 (oui, c'est possible !), 2 pesos, ou plus s'il se sent en veine...

Une fois que tous les joueurs ont parié et que El gringo a essuyé ses larmes, la première manche peut commencer !

Phase de jeu

L'annonceur joue la première carte, les joueurs jouent ensuite à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Dans la règle de base, le joueur doit toujours jouer une carte plus puissante que celle qui a été posée précédemment.

Si c'est impossible, il doit «pisser» en posant une de ses cartes moins puissantes selon sa convenance. Il perdra obligatoirement le pli.

Exemple: L'annonceur joue un 4, le second joueur joue un 8, le troisième joueur joue un 18. Cependant le dernier joueur ne peut pas jouer au-dessus car il n'a en main qu'un 13 et un 17, il choisit donc la carte qu'il souhaite poser en fonction du pari qu'il a fait...

À la fin du pli, celui qui a joué la carte la plus puissante remporte le pli, il ramasse les cartes qui ont été jouées et les empile face cachée devant lui, il a donc un pli. Ensuite, c'est à lui que revient l'honneur de démarrer le prochain pli en jouant la première carte.

Important: Le joker vaut soit 0 soit 22. Le joueur décide de sa valeur effective au moment où il pose la carte.

Les règles de jeu



DUCALE
le jeu français

MOUSTACHE GRACIAS (3/4) POUR TOUS 74 | 10+ | 3 à 4

Fin de manche

Une fois que toutes les cartes ont été jouées (ici après 5 plis), il faut faire les comptes. Des fringues vont tomber !

- Si un joueur a rempli son contrat, tout va bien, il peut continuer à siroter sa margarita !
- Si un joueur n'a pas respecté son contrat parce qu'il a remporté plus ou moins de plis que ce qu'il avait annoncé, il perd autant de cartes fringues que la différence entre son pari et le nombre de plis qu'il a finalement obtenus. Il place alors autant de cartes fringues en dessous de sa pile, laissant apparaître le nombre de fringues qu'il lui reste.

Exemple : si un joueur a parié qu'il gagnerait 1 pli mais en a finalement gagné 3, il perd 2 fringues. Si c'était la première manche, il doit donc placer 2 cartes en dessous de sa pile de fringues, la carte qui doit apparaître sur sa pile est donc 5, c'est comme une barre de vie ! (Il fait chaud au Mexique mais attention de ne pas dépasser les limites de la décence...).

Une fois que le ou les perdants se sont déshabillés (avec les cartes hein !), on remélange les cartes Loteria, on récupère ses cartes pesos et c'est reparti pour un tour !

Pour la manche suivante, l'annonceur devient El Gringo et le joueur à la gauche de ce dernier devient l'annonceur. Les rôles tournent au fur et à mesure des manches...

Manches suivantes

La manche n°2 se passe comme la première sauf que l'on distribue 4 cartes.

La manche n°3 se passe comme que la seconde sauf que l'on distribue 3 cartes.

La manche n°4 se passe comme la troisième sauf que l'on distribue 2 cartes.

La manche n°5 se passe comme les autres manches mais avec 1 seule carte. Attention, la somme des paris doit cette fois encore être inférieure ou supérieure au nombre de plis. Les joueurs doivent arbitrer entre parier 0 ou 1 peso, dans ce cas, si tous les joueurs parient 0, El Gringo devra aussi parier 0. Si un seul joueur parie 1 peso et que les autres parient 0, El Gringo devra obligatoirement parier 1 peso. Dans les autres cas de figure, El Gringo est libre de parier 1 ou 0 peso.

La manche n°6 est différente ! Sérieux !? On distribue 1 carte aux joueurs mais ils ne doivent absolument pas la regarder ! Ils placent leur carte sur leur front de façon à la rendre visible pour les autres joueurs. Les joueurs doivent alors parier en fonction de leurs chances de gagner ou de perdre cet unique pli. Lorsque tous les joueurs ont parié, ils retournent leur carte en même temps. C'est durant cette manche que l'on voit qui a le plus de «cojones» !

Les règles de jeu



DUCALE
le jeu français



74



10+



3 à 4

FIN DU JEU

Une fois la manche n°6 terminée vous pouvez vous arrêter là et dire que le joueur le plus habillé a gagné la partie, vous pouvez alors ranger le jeu, regarder un film, aller faire un foot... Ah, vous étiez là pour dépouiller vos amigos !? Dans ce cas, on continue à jouer jusqu'à ce qu'un joueur finisse à poil en reprenant à la manche n°1 puis 2, puis 3 et ainsi de suite. Quand un joueur finit à poil (quand sa pile de cartes fringues tombe à 0), il a perdu la partie. À vous de voir si vous voulez arrêter là ou si vous voulez continuer jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur habillé !

QUELQUES VARIANTES POUR PIMENTER VOS PARTIES

La Noyade

Dans cette variante, les joueurs ne sont plus obligés de poser une carte plus puissante que celles qui ont été jouées précédemment. Le choix des cartes devient alors plus stratégique et il est possible de laisser gagner des plis aux autres joueurs, qu'ils le veuillent ou non. Des alliances peuvent aussi se créer pour tenter de saborder un joueur en particulier mais ça, c'est vous qui voyez...

Le Uno Dos Tres !

Dans cette variante, les joueurs doivent poser leur carte en même temps lors de chaque pli après avoir crié « Uno, dos, tres ! » en chœur, sinon ce n'est pas drôle. Pour gagner, il va falloir entrer dans la tête de tes amigos !

El chico sûr

Lorsqu'un joueur est le seul à avoir rempli son contrat, il peut remettre une de ses fringues. Il place la carte qui était en dessous de sa pile de fringues au-dessus de cette dernière.

Les règles de jeu



DUCALE
le jeu français