

PERK 

 Tony ROCHON

GANGSTER Family



 12+  2-6  15'

COLOSIMO'S CAFÉ, CHICAGO - 17 MAI 1920 - 01H45

«Big Jim ne comprenait rien, d'immenses profits nous tendent les bras ! Le 18ème amendement est la meilleure chose qui pouvait nous arriver.»

Johnny The Fox Torrio venait de réussir son coup, éliminer Big Jim Colosimo et prendre les rênes de l'Outfit de Chicago. La prohibition étant proclamée, il comptait bien gérer le trafic d'alcool qui allait en découler et faire se sa «famille» la plus grande organisation criminelle du pays.

QUARTIER GÉNÉRAL DE L'OUTFIT, CHICAGO - 14 AVRIL 1921 - 23H00

«Messieurs, je vous charge de la collecte des recettes de nos six principaux bars du quartier de West Pullman. Vous trouverez sur mon bureau six enveloppes contenant de l'argent pour couvrir vos frais pour chacun de vos six voyages. Partez maintenant. Mais je vous préviens, si je ne suis pas satisfait de la somme que vous aurez récoltée, cette nuit sera votre dernière !»

MISE EN PLACE

Mélangez les cartes **Billet** et formez 6 piles de 5 cartes, faces cachées, au centre de la table, symbolisant le **Bureau du Parrain**.

Distribuez 2 cartes **Billet** à chaque joueur et placez-les devant chacun d'eux, côte à côte, faces visibles. Ces cartes constituent les **Poches gauche et droite** de chaque joueur.

Placez les cartes **Billet** restantes en une pile, faces cachées, sur la table, pour constituer la pile **Recettes** à collecter.

Mélangez enfin les 4 cartes **Objectif** et placez-en une, face cachée, sur la table.



DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

- 1** Le premier joueur prend une des 6 piles du **Bureau du Parrain** et en dévoile les cartes pour que tous les joueurs puissent bien les voir.
Le montant total de la pile est calculé et annoncé à tous les joueurs.
- 2** Le joueur reprend les 5 cartes en main puis y intègre 2 autres cartes, prises en haut de la pile **Recettes**. Sans montrer les cartes aux autres joueurs, il choisit alors de jeter une des 7 cartes dans la boîte du jeu, face cachée, et d'en placer une autre dans une de ses **Poches**. Il la pose devant lui, sur le haut de l'une de ses 2 piles **Poche**, face visible. Il pose ensuite les 5 cartes restantes sur la table, entre le joueur situé à sa gauche et lui-même, faces cachées et annonce un montant. Ce montant doit être strictement supérieur au montant de départ annoncé aux joueurs.
- 3** Le joueur situé à gauche a alors 2 options :
 - A Lui faire confiance**, annoncer «**Je te crois**» et prendre les 5 cartes en main. Dans ce cas, il prend à son tour 2 cartes en haut de la pile **Recettes**, en jette une dans la boîte du jeu, en place une sans sa **Poche gauche ou droite**, et annonce un nouveau montant, supérieur au dernier montant annoncé, au joueur situé à sa gauche.
 - B Ne pas lui faire confiance**, annoncer «**Tu bluffes !**» et retourner les 5 cartes sur la table pour en dévoiler le montant.
Si le montant annoncé correspond bien au montant réel des cartes, le joueur accusé choisit une des 2 **Poches** (gauche ou droite) de l'accusateur et répartit son contenu dans ses 2 propres poches.
Si le montant annoncé ne correspond pas au montant réel des cartes, c'est l'accusateur qui choisit une des 2 **Poches** (gauche ou droite) de l'accusé et répartit son contenu dans ses 2 propres poches.
Dans les deux cas, les 5 cartes **Billet** sont replacées sur le **Bureau du Parrain**, faces visibles, à la place de la pile initiale. L'accusateur prend alors une nouvelle pile de cartes **Billet**, faces cachées, sur le **Bureau du Parrain** et démarre le tour suivant.

FIN DE LA PARTIE

Lorsque la sixième pile de cartes du **Bureau du Parrain** a été reposée, faces visibles, ou dès qu'il n'y a plus assez de carte dans la pile **Recettes** pour piocher les 2 cartes, la partie est terminée.

Les cartes du **Bureau du Parrain**, y compris celles faces cachées le cas échéant, doivent alors être cumulées pour en connaître le montant total.

La carte **Objectif** est retournée pour en connaître la valeur.

Si la somme des cartes **Billet** situées sur le bureau du parrain est inférieure à la valeur de la carte **Objectif**, tous les joueurs ont perdu !

Dans le cas contraire, chaque joueur additionne les billets de ses deux **Poches** et le plus riche est déclaré vainqueur.

EXCEPTION

A tout moment, si un joueur se retrouve avec ses deux **Poches** vides, il doit alors piocher une carte de la pile **Recettes** et la placer dans l'une de ses **Poches**.

CONSEILS DE JEU

Changez de voisins :

A plus de 3 joueurs, et pour une meilleure expérience de jeu, il est conseillé de changer de place autour de la table entre chaque tour. N'oubliez pas d'emmener votre argent avec vous !

Parlez et influencez le cours du jeu :

Vous devez collaborer pour être certains d'atteindre la somme exigée par le Parrain. Parlez entre vous, suivez le montant qui s'accumule au centre de la table et tentez de raisonner les moins collaboratifs qui volent trop d'argent et risquent de faire perdre tout le monde...

© 2017 - PINK MONKEY GAMES

Tous droits réservés. GANGSTER FAMILY est une marque déposée.

Toute reproduction, même partielle est interdite.

