

CASH'N GUN\$



THE GUN\$FATHER

LE RETOUR DE LA VENGEANCE DU MASSACRE DE LA SAINT-VALENTIN

Règles pour 9 et 12 joueurs pour CA\$H'n GUN\$

Alors que les amoureux du monde entier roucoulent tendrement, les parrains des plus grandes mafias internationales se sont réunis pour partager le butin de la Saint-Valentin.

Subtils et courageux comme le sont tous les patrons, ils sont venus avec leurs meilleurs gardes du corps.

Tous sont armés jusqu'aux dents. Les négociations risquent de tourner au carnage.

Foi(e) de médecin légiste, le 14 février restera définitivement dans toutes les mémoires...

Mise en garde

Cette version de CA\$H'n GUN\$ nécessite que tous les joueurs aient une bonne connaissance du jeu de base. Pour votre première partie, nous vous conseillons même de vous faire aider d'un arbitre externe si besoin est.

Matériel :

2 boîtes de jeu CA\$H'n GUN\$

But du jeu :

Faire partie de l'équipe qui sortira du partage avec la plus grosse somme.

Mise en place :

Mélangez faces cachées les billets des deux boîtes. Constituez 8 piles de 10 billets et placez les au centre de la table... ça en fait du pognon, non ?

Prenez les jetons de honte et les marqueurs de blessures des deux boîtes et placez les à portée de main... vous en aurez bien besoin !

Formez au hasard des équipes de 3 joueurs. Les membres de chaque équipe désignent parmi eux un parrain qui sera le chef du gang. Les deux autres seront ses gardes du corps jumeaux.

Equipe 1 : El Présidente et ses tontons-Vodka (El Toro, 2 x Igor).

Président actuel du Belgo-Mexique, El Presidente espère instaurer le port obligatoire du sombrero et remplacer les frites par des tacos.

Equipe 2 : Little Capone et les frères John et Quentin Black (Tino, 2x Mr Black).

Arrière-petit-fils de Scarface personne dans le métier ne pensait que Little Capone pourrait s'imposer dans la profession. A raison d'ailleurs !

Equipe 3 : El Seducator et ses Baisers du Japon (El Toro, 2x Lotus).

El Seducator est l'icône et le président destitué du Belgo-Mexique. Grâce à la délicieuse White et à la très recherchée Black, il entend bien reprendre le pouvoir et annexer la Normandie en 2009. Sa source principale de revenu est le trafic de bière de quacamole.

Equipe 4 : Tino and The Wailers (Tino, 2x Huggy).

Après une carrière ratée comme Boys-bands, Tino and The Wailers sont revenus à leurs premiers amours. Sapés comme des stars, ils espèrent bien entrer dans le TOP 5 des Mafias cette semaine. Il semblerait qu'ils n'aient pas encore tout compris.

Chaque joueur prend son matériel comme dans le jeu de base (personnage, cartes balle, pistolet).

Prenez les cartes Super Pouvoirs d'une boîte et ajoutez y les pouvoirs suivants pris dans la seconde boîte : le #1 ; le #2 ; le #4 ; le #8 ; #9 et le #10 (vous pouvez ajouter le #11, le canon Scié, si vous avez cette carte). Ce qui vous fait un paquet de 16 cartes (ou 17 si vous avez le canon scié). Donnez le maximum de cartes (5, 4 ou 3) à chaque équipe selon votre nombre de joueurs et de cartes.

Les joueurs d'une même équipe se concertent et s'attribuent les pouvoirs entre eux. Chaque joueur doit avoir un et un seul pouvoir. Les Super Pouvoirs supplémentaires sont défaussés faces cachés. Si les joueurs n'arrivent pas à se mettre d'accord, le parrain tranche.

Ensuite, les gardes du corps d'une même équipe peuvent s'échanger leurs cartes Balle. Ils peuvent donc construire leur paquet de cartes en fonction de leur stratégie et en association avec leur Super Pouvoir.

Par exemple: « White Lotus » prend 4 Bang et 4 Clic et « Black Lotus » prend 2 Bang, Bang, Bang ! et 6 Clic. Chaque garde du corps doit avoir huit cartes Balle.

Les membres d'une même équipe s'assoient côte à côte à la table du jeu.
Le parrain encadré de ses deux gardes du corps.

La partie peut commencer !

Déroulement de la partie :

La partie se déroule comme dans le jeu de base à quelques exceptions près :

Phase 1 / Retournez l'une des 8 piles de billets au centre de la table.

Phase 2 / Chaque joueur choisit sa carte en concertation avec ses coéquipiers. Les joueurs en profitent pour décider en commun de leur stratégie et de leurs futures cibles.

Phase 3 et 4 : idem

Phase 5 et 6 / Protection du parrain : Lorsque l'on révèle les cartes Balle et qu'un parrain va être touché, un de ces gardes du corps, qui n'est ni couché ni blessé, peut décider de le protéger et de prendre sa place.

Dans ce cas, le parrain se couche et prend un marqueur de honte. Tous les tirs dirigés vers le parrain sont maintenant dirigés vers ce garde du corps. Les tirs dirigés vers le garde du corps restent sur le garde du corps. Dur métier la protection rapprochée.

Règles importantes: Le garde du corps doit prendre la décision de se sacrifier à la première blessure du parrain. Si le parrain est blessé lors de la phase 5 (BANG BANG BANG), il ne peut plus être protégé s'il est à nouveau touché par des Bang en phase 6.

La protection ne fonctionne pas contre le souffle de la grenade.

Phase 7 / On partage le magot entre tous les joueurs encore debout comme dans le jeu de base. L'argent gagné par les membres d'une même équipe est mis en commun, face cachée, devant le parrain.



Fin du jeu et Victoire.

La partie s'arrête à la fin du 8ème tour de jeu. Chaque équipe fait ses comptes et paye les funérailles.

Il faut retirer de la somme **5.000\$ par marqueur de honte** devant chaque survivant de l'équipe.

Un joueur vivant qui possède le pouvoir du Super Trouillard (#8) fait gagner à son équipe **5.000\$ par marqueur de honte** qu'il a devant lui. Les actionnaires des pompes funèbres en vie (#1) rapportent **10.000\$ par mort adverse** (ceux de sa propre équipe ne comptent pas !).

Et maintenant, on enterre les morts. Chaque équipe paie ses funérailles, 50.000\$ pour le parrain et 20.000\$ par garde du corps (gratuit cela aurait été immoral).

L'équipe la plus riche gagne. Les morts participent de manière posthume à la victoire (c'est beau le sacrifice ;-). En cas d'égalité, l'équipe dont il reste le moins de membre gagne. En cas de nouvelle égalité, c'est l'équipe la moins honteuse puis la plus blessée.

THE END

THE GUN\$FATHER une variante pour jouer à 9 ou 12 à CA\$H'n GUN\$

Un jeu de Ludovic Maublanc.

Illustrations par Gérard Mathieu.

Plus de renseignements sur www.rprod.com

© COPYRIGHT REPOS PRODUCTION 2006

Aucun auteur et aucun illustrateur n'a été bléssé pendant la création de cette extension et de ses dessins.

Merci à tous les testeurs qui ont bien voulu nous accorder un peu de leur temps et de leur santé mentale.

Toute ressemblance avec des faits ou personnes réels ne serait que fortuite.

A très bientôt pour de nouvelles extensions pour CA\$H'n GUN\$: les YAKUZAS.

