

RÈGLES DE CASH'N GUNS



Règles :

Les joueurs incarnent des gangsters réunis pour partager le butin de leur dernier braquage. Chaque joueur prend une carte Personnage, et la place devant lui. Placez au centre de la table les billets en une pile faces cachées. Chaque gangster possède un pistolet en mousse, et les 8 cartes Balles de son personnage (1 "Bang Bang Bang", 2 "Bang" et 5 "Clic Clic Clic"). Le jeu se déroulera en 8 tours de partage. A chaque tour, chacun jouera une carte, chaque carte ne servant qu'une fois. A la fin du 8ème tour de partage, le joueur en vie le plus riche gagne la partie !

- 1) Au début de chaque tour, on retourne 5 billets au centre de la table.
- 2) Ensuite, chacun choisit une de ses cartes Balle, qu'il place face cachée à droite de son personnage.
- 3) Le parrain (=meneur de jeu) va compter jusqu'à 3... À 3, chacun braque le joueur de son choix pour le persuader d'abandonner sa part ! On peut alors s'intimider, se faire les gros yeux, etc.
- 4) Le parrain compte à nouveau jusqu'à 3... À 3, chaque joueur doit faire un choix : soit se coucher pour éviter les balles, soit ne rien faire et ainsi prouver qu'il en a ! Ceux qui se couchent basculent leur personnage face en avant, lâchent leur flingue, et défaussent leur carte toujours face cachée. Personne ne leur tirera dessus mais, ils ne participent plus à ce tour de partage et prennent en plus 1 marqueur de Honte (marqueurs ronds). Ceux qui restent en jeu crient "Cojones !" ou tout autre cri de guerre qui donne du courage ! Ensuite, ceux qui braquaient un joueur qui s'est couché baissent leur flingue et défaussent leur carte face cachée.
- 5) Ceux qui ont toujours leur flingue pointé et qui ont joué une carte "Bang Bang Bang" la révèlent. Un joueur touché par un "Bang Bang Bang" est pris par surprise : il ne pourra plus jouer ce tour-ci, il défausse sa carte, bascule son personnage, et prend UN point de blessure (jetons sparadrap) par carte. La résolution de ces cartes est simultanée.
- 6) Ensuite, les autres joueurs révèlent leur carte. Si c'est un "Clic Clic Clic" rien ne se passe. Si c'est un "Bang" le joueur visé bascule son personnage et prend un point de blessure. Les effets de ces cartes sont simultanés. Attention, il est possible de prendre plusieurs blessures au cours du même tour de jeu ! En effet, les gangsters ont une certaine morale mais ils continuent à tirer sur les gens blessés. On défausse ensuite les cartes jouées.
- 7) Une fois l'échange de coups de feu terminé, les joueurs dont le personnage est encore debout participent au partage. Il faut partager la somme équitablement entre tous les joueurs présents. Attention, on ne fait jamais de monnaie ! Il se peut donc qu'une partie de la somme (voire toute la somme) ne soit pas partageable. Moins il y a de joueurs présents lors du partage, plus il est facile de partager !

Une fois le partage terminé, tous les joueurs blessés ou couchés redressent leur personnage. Et on commence un nouveau tour : 5 nouveaux billets, choix de la carte, braquage, "Cojones" ou pas, tir et partage (voir carte résumé).

Quand un joueur récolte son 3ème point de Blessure, il est éliminé du jeu !

A la fin du 8ème tour de partage, les joueurs comptent leur fortune. Mais, attention, chaque marqueur de honte vous fait perdre 5.000\$. Le joueur en vie le plus riche gagne la partie !