LES VILAINS 7

Un lapsus n'arrive jamais seul ...

Auteur : Jacques Zeimet
Illustration : Rolf Vogt
Graphisme : Johann Rüttinger
Rédaction : Kathi Kappler

©2015 Drei Hasen in der Abendsonne GmbH

Joueurs : 2-6
Age : à partir de 8 ans
Durée du jeu : 15-20 min.

Matériel:
- 110 cartes
- Règles du jeu

Pour la petite histoire

7 gangsters sont installés dans l'arrière-salle de leur auberge favorite et jouent aux cartes en misant leur butin. Ils comptent, racontent, murmurent et ronchonnent, ils téléphonent et jonglent avec leurs pistolets. Parfois aussi, ils se taisent. Le plus rapide, le plus attentif, mais surtout celui qui peut se taire au bon moment gagnera la partie !

Préparation

Toutes les cartes sont mélangées, faces cachées, et distribuées aux joueurs. Les cartes restantes sont remises dans la boîte.
Les joueurs gardent leur tas de cartes dans la main, face cachée. C'est le plus jeune qui commence. Ensuite, on continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

** Toutes les cartes sont posées face visible en tas au milieu de la table.*



Déroulement du jeu

À tour de rôle, les joueurs découvrent la première carte de leur pioche et la déposent sur le tas qui grandit au centre de la table, face visible.*



Si c'est une carte de **gangster** qui sort, le joueur crie vite 'un'. Si le joueur assis à sa gauche retourne ensuite aussi une carte de **gangster**, il crie 'deux', le suivant 'trois'... jusqu'à 'sept'. Ensuite, on compte en sens inverse, de 'sept' à 'un', puis à nouveau en montant, jusqu'à 'sept'...



Si le joueur pose une carte **portable**, il s'éclaircit la voix d'un 'hmmmrrr', au lieu de lancer un chiffre. Le téléphone, cela déconcentre, et le gangster cache ainsi son manque d'attention.



Si le joueur découvre un **pistolet**, il ne dit rien. Car les gangsters sur lesquels on pointe un pistolet ne disent plus rien du tout.



Si l'on joue une carte avec **deux gangsters**, il faut donner deux chiffres consécutifs et le joueur suivant doit passer son tour.

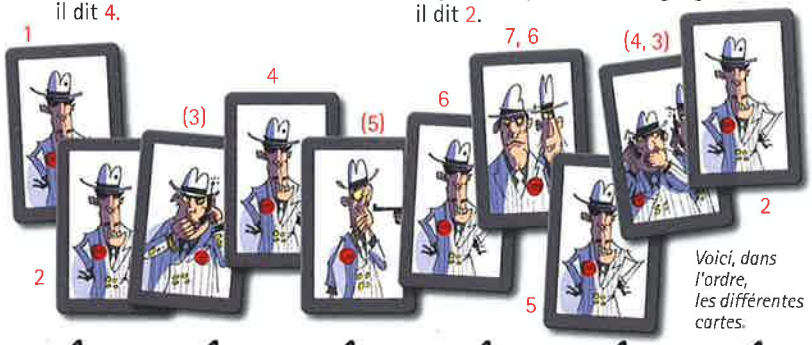


Quand un joueur pose une carte avec **deux portables**, il doit s'éclaircir la voix deux fois, une fois pour chaque gangster. Le joueur suivant doit également passer son tour.

Attention : Les gangsters des cartes 'portable' et 'pistolet' comptent également. Donc, chaque fois qu'on pose un gangster, on avance de 'un' dans le décompte.

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 **portable**, il s'éclaircit la voix d'un 'hmmmrrr'. (3)
Le **joueur D** pose une carte **gangster**, il dit 4.
Le **joueur A** pose une carte **pistolet**, il ne dit rien. (5)
Le **joueur B** pose une carte **gangster**, il dit 6.
Le **joueur C** pose une **double carte gangster**, 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 **double carte portable**, s'éclaircit deux fois la voix comme ceci : 'hmmmrrr, hmmmrrr'. (4, 3)
Le **joueur C** doit **passer son tour.**
Le **joueur D** pose une carte **gangster**, il dit 2.



Voici, dans l'ordre, les différentes cartes.

Attention : Celui qui se trompe ou tarde plus de 3 secondes à répondre doit prendre toutes les cartes de la table et les remettre en dessous de son tas. Et c'est celui qui s'est trompé qui commence le tour suivant.

On se trompe quand on annonce :

- un mauvais chiffre,
- un mauvais bruit,
- un mauvais mot,

ou

- quand on tarde à répondre (plus de 3 secondes),
- quand on pose une carte au lieu de passer son tour.

Si un joueur pense que le chiffre annoncé est incorrect, on passe le tas de la table en revue pour vérifier.

Si le chiffre annoncé est vraiment incorrect, le joueur qui a annoncé celui-ci doit prendre le tas de la table et commencer un nouveau tour.

Par contre, si le chiffre est correct, c'est le joueur qui a demandé la vérification qui doit prendre le tas de la table. C'est lui qui commence le tour suivant. (Si plusieurs joueurs croyant que le chiffre est incorrect se sont trompés, le tas de la table est partagé de manière équitable entre ceux-ci. Celui qui reçoit la dernière carte recommence le tour.)

La règle de jeu des vilains :

Commencez par jouer les premiers tours en employant toujours le même bruit : 'hmmmrrr'! Quand tous les joueurs ont bien intégré les règles du jeu, vous pouvez ajouter la règle des **vilains*** :

À chaque tour, le joueur qui pose une carte **portable** ou **double portable** détermine quel bruit il faudra faire, et ce bruit vaut jusqu'au tour suivant.

Plus vilain encore :

Si le joueur qui commence le tour se trompe en posant sa carte, il reçoit une carte de pénalité de tous les autres joueurs.

Fin de la partie

Le jeu se termine dès qu'un joueur a pu se débarrasser de **toutes ses cartes.** C'est bien sûr lui qui gagne !

Variante pour
les joueurs plus jeunes

On laisse simplement de côté les cartes doubles.

*Choisissez d'autres mots, de courtes phrases, des bruits différents !

En vrac, quelques idées :

pffff, coucou, aïe !

décroissant, huit, un-deux-trois, encore-encore, passe-passe, 3/4

Haut les mains ! À qui le tour ?
J'dirai rien ...

Vous pouvez aussi jouer sur un thème durant quelques tours :

Utilisez par exemple des noms de pays, des noms propres, des noms ou des cris d'animaux, des sonneries ...



Traduction française : Patricia Kerres

Règle mise en ligne par

didacto.com