

Règles de The Gang

Comment jouer à The Gang

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Coordonnez-vous pour classer vos combinaisons de poker de la plus faible à la plus forte, sans jamais parler de vos cartes.
- **Mécanique principale** : Communication limitée via des jetons étoilés qui indiquent la puissance relative de votre main.
- **Condition de victoire** : Réussir 3 braquages avant de déclencher 3 alarmes.

Imaginez un jeu de [Texas Hold'em](#) où, au lieu de vous affronter, vous devez coopérer. Pas de bluff ici, bien au contraire : vous allez devoir aider vos coéquipiers à comprendre où se situe votre main par rapport aux leurs. Le hic ? Vous n'avez pas le droit de parler de vos cartes. Bienvenue dans **The Gang**, le jeu de poker coopératif pour 3 à 6 joueurs, à partir de 10 ans !

Le principe général

Une partie se compose de **3 à 5 braquages**. Chaque braquage fonctionne comme une main de poker en 4 étapes. À chaque étape, vous utilisez des **jetons étoilés** (de 1 à X étoiles, X étant le nombre de joueurs) pour signaler aux autres si votre combinaison est plutôt faible ou plutôt forte par rapport à la leur.

À la fin d'un braquage, on vérifie si le classement donné par les **jetons rouges** (ceux du dernier tour) correspond bien à la réalité. Si tout le monde est dans le bon ordre, c'est un succès et vous retournez une **carte Coffre-fort** sur sa face dorée. Sinon, c'est raté et vous retournez une **carte Alarme** sur sa face rouge.

3 Coffres-forts dorés = victoire collective. **3 Alarmes rouges** = défaite collective. Simple, non

?

La règle d'or de la communication

Ce qui est interdit

- Parler de vos **cartes personnelles** ou de celles des autres (« j'ai un As », « tu as sûrement une paire »).
- Montrer vos cartes.
- Révéler votre combinaison (« j'ai un brelan »).

Ce qui est autorisé

- Discuter librement tant que ça ne concerne pas les cartes.
- Communiquer **uniquement via les jetons** : prendre un jeton très étoilé signifie « ma combinaison est forte », et un jeton peu étoilé signifie « elle est faible ».
- Observer l'attitude des autres par rapport aux jetons : hésitations, échanges répétés, reprise du même jeton. Tout cela fait partie de la stratégie !

Petite astuce : soyez attentifs à la manière dont vos coéquipiers manipulent les jetons.

Quelqu'un qui hésite longuement entre deux jetons vous donne une information précieuse sur sa main !

[IMAGE_MATERIEL]

Le matériel nécessaire

- **52 cartes classiques** (un jeu de poker standard)
- **3 cartes Coffre-fort** (face grise / face dorée)
- **3 cartes Alarme** (face grise / face rouge)
- **6 cartes Aide de jeu + 6 cartes Classement des combinaisons**
- **24 jetons** répartis en 4 couleurs : blancs (tour 1), jaunes (tour 2), orange (tour 3), rouges (tour 4), chacun numéroté de 1 à 6 étoiles
- **10 cartes Effraction** et **10 cartes Complice** (pour les modes avancés, on y reviendra)

Mise en place

Pour votre première partie, mettez de côté les cartes **Effraction** et **Complice**, vous n'en aurez pas besoin.

- Placez les **3 cartes Alarme** et les **3 cartes Coffre-fort** face grise visible sur la table.
- Distribuez à chacun **1 carte Aide de jeu** et **1 carte Classement des combinaisons**.
- Retirez de la boîte les **jetons** dont le nombre d'étoiles dépasse le nombre de joueurs. Par exemple, à 4 joueurs, gardez uniquement les jetons de 1 à 4 étoiles dans chaque couleur, et rangez les 5 et 6 étoiles.
- Triez les jetons restants par couleur (blancs, jaunes, orange, rouges) et placez-les **face claire visible** sur la table.

Déroulement d'un braquage

Chaque braquage se déroule en **4 étapes** successives. Voici le détail complet.

Étape 1 : le pré-flop (jetons blancs)

a) Distribution des cartes personnelles

Mélangez les 52 cartes et distribuez **2 cartes face cachée** à chaque joueur. Ce sont vos **cartes personnelles**. Vous pouvez les regarder à tout moment, mais ne les montrez jamais et ne parlez jamais de leur contenu. Posez les cartes restantes en un **deck** (paquet) au centre de la table, en laissant de la place pour 5 futures cartes communes.

b) Répartition des jetons blancs

Placez les **jetons blancs** au centre. À ce stade, votre combinaison ne repose que sur vos 2 cartes personnelles. Chacun prend simultanément un jeton pour indiquer où il pense se situer par rapport aux autres :

- Vous pouvez prendre **n'importe quel jeton blanc**, qu'il soit au centre ou devant un autre joueur.
- Vous ne pouvez jamais avoir **plus d'un jeton de la même couleur** devant vous. Si vous voulez échanger, remettez d'abord le vôtre au centre.

- Vous pouvez remettre votre jeton au centre si vous changez d'avis, mais vous ne pouvez jamais placer un jeton devant quelqu'un d'autre.

L'étape se termine quand **tout le monde a un jeton blanc** devant soi.

Étape 2 : le flop (jetons jaunes)

a) Révélation de 3 cartes communes

Un joueur tire **3 cartes du deck** et les place face visible au centre. Ce sont les premières **cartes communes**. Votre meilleure combinaison se calcule désormais avec vos 2 cartes personnelles + ces 3 cartes communes.

b) Répartition des jetons jaunes

Placez les **jetons jaunes** au centre. Chacun en choisit un, selon les mêmes règles que précédemment. Le jeton jaune choisi peut être différent de votre jeton blanc, car les cartes communes ont pu changer la donne. Gardez bien vos jetons précédents alignés devant vous pour que tout le monde voie l'évolution de vos estimations.

Étape 3 : la turn (jetons orange)

a) Révélation d'une 4e carte commune

Tirez **1 carte du deck** et ajoutez-la face visible à côté des 3 premières.

b) Répartition des jetons orange

Même principe : placez les **jetons orange** au centre, et chacun en choisit un.

Étape 4 : la rivière (jetons rouges)

a) Révélation d'une 5e carte commune

Tirez **1 dernière carte du deck** et placez-la face visible. Il y a maintenant 5 cartes communes sur la table.

b) Répartition des jetons rouges

Placez les **jetons rouges** au centre. Chacun en choisit un. C'est le moment décisif : seuls ces jetons rouges comptent pour déterminer le succès ou l'échec du braquage !

L'abattage

Une fois que tout le monde a son **jeton rouge**, c'est l'heure de vérité. En commençant par le joueur qui a le **jeton à 1 étoile**, puis dans l'ordre croissant (2 étoiles, 3 étoiles, etc.), chacun révèle ses **cartes personnelles** et annonce sa meilleure combinaison (5 cartes maximum, en combinant cartes personnelles et cartes communes).

Le braquage est un succès

Si chaque combinaison révélée est **aussi forte ou plus forte** que la précédente, bravo !
Retournez **1 carte Coffre-fort** sur sa face dorée.

Le braquage est un échec

Si un joueur révèle une combinaison **plus faible** que celle d'un joueur précédent, le classement est faux. Retournez **1 carte Alarme** sur sa face rouge (une seule alarme par braquage raté, même s'il y a plusieurs erreurs).

Ensuite, rassemblez toutes les cartes, remélangez, et lancez le braquage suivant !

Rappel du classement des combinaisons

Si vous connaissez le poker, vous êtes chez vous. Sinon, voici les 10 combinaisons de la plus faible à la plus forte. Gardez votre **carte Classement** sous les yeux, c'est fait pour ça !

Rang	Combinaison	Description
1	Carte haute	Aucune combinaison : votre carte la plus haute compte.
2	Paire	2 cartes de même rang (ex : deux 7).
3	Double paire	2 paires de rangs différents.
4	Brelan	3 cartes de même rang.
5	Quinte	5 cartes de rangs consécutifs

Rang	Combinaison	Description
		(ex : 5-6-7-8-9).
6	Couleur (flush)	5 cartes du même symbole (pique, coeur, carreau ou trèfle).
7	Full	Un brelan + une paire.
8	Carré	4 cartes de même rang.
9	Quinte flush	5 cartes consécutives du même symbole.
10	Quinte flush royale	10-J-Q-K-A du même symbole. La combinaison ultime !

Départager les égalités

Le rôle du kicker

Quand deux joueurs ont la même combinaison (par exemple, chacun une paire de 8), on les départage avec le **kicker** : c'est la carte la plus haute qui complète la combinaison jusqu'à 5 cartes. Si le premier kicker est identique, on compare le deuxième, puis le troisième, etc.

L'égalité parfaite

Il arrive que deux joueurs aient une combinaison strictement identique (mêmes rangs, mêmes kickers), souvent parce que leur meilleure main est constituée uniquement des 5 cartes communes. Dans ce cas, c'est une **égalité parfaite** : l'ordre de leurs jetons rouges entre eux n'a pas d'importance, tant qu'il reste cohérent par rapport aux autres joueurs.

La hiérarchie des cartes

De la plus forte à la plus faible : **A** (As), **K** (Roi), **Q** (Dame), **J** (Valet), puis **10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2**. Aucun symbole (pique, coeur, carreau, trèfle) n'est supérieur à un autre. Un 10 de coeur vaut autant qu'un 10 de trèfle.

Petit rappel utile : l'As peut servir de carte haute (A-K-Q-J-10) ou de carte basse (A-2-3-4-5) dans une quinte, mais jamais au milieu (K-A-2-3-4 n'est pas valide).

[IMAGE_FIN]

Les modes de difficulté avancés

Une fois que votre gang maîtrise le jeu de base, vous pouvez pimenter les choses. Si vous aimez les jeux coopératifs corsés comme [le Saboteur](#) ou les jeux de cartes à communication limitée comme [le Kems](#), vous allez adorer ces variantes !

Le mode avancé

Formez deux piles face cachée : une de **cartes Effraction**, une de **cartes Complice**. Le premier braquage se joue normalement. Ensuite :

- Après un **braquage réussi**, révéléz la prochaine **carte Effraction** : elle rend le braquage suivant plus difficile.
- Après un **braquage raté**, révéléz la prochaine **carte Complice** : elle vous donne un coup de pouce pour le braquage suivant.

Chaque carte n'est active que pour **un seul braquage**, puis elle retourne sous sa pile.

Le mode pro

Comme le mode avancé, mais avec un twist supplémentaire :

- Retirez la carte Effraction n°1 (« Ouverture facile »).
- Révéléz une **carte Effraction au hasard** au début de la partie : elle reste active pour **tous les braquages**.
- À partir du 2e braquage, vous aurez donc toujours 2 cartes actives en même temps.

Le mode gangster

Pour les plus téméraires :

- Retirez la carte Effraction n°1 et **une carte Alarme** : vous ne pouvez plus vous tromper que 2 fois !

- Pas de cartes Complice.
- Révélez **2 cartes Effraction** au hasard dès le départ. Au début de chaque nouveau braquage, défaussez celle avec le plus petit numéro et révéléz-en une nouvelle. Il y a donc toujours 2 cartes Effraction actives.

Les cartes Effraction en détail

Cartes 1 à 5

- **N°1 - Ouverture facile** : pas de jetons blancs ce braquage. Distribuez les cartes personnelles et passez directement à l'étape 2.
- **N°2 - Capteurs de bruit** : retournez les jetons à 1 étoile des tours 1, 2 et 3 sur leur face sombre. Une fois pris, ces jetons ne peuvent plus changer de propriétaire.
- **N°3 - Détecteurs de mouvement** : si au moins une des 3 cartes communes du flop est une tête (J, Q ou K), le joueur qui avait le jeton blanc à 1 étoile défausse ses cartes personnelles face cachée et en pioche 2 nouvelles.
- **N°4 - Scan rétinien** : avant l'abattage du joueur avec le jeton rouge le plus étoilé, les autres doivent deviner ensemble le rang (2 à As) de l'une de ses cartes personnelles. Le joueur concerné ne participe pas à la discussion. Si c'est faux, le braquage échoue.
- **N°5 - Fuite précipitée** : pas de jetons orange au tour 3. Révélez la 4e carte commune, puis passez directement au tour 4.

Cartes 6 à 10

- **N°6 - Grille d'aération** : retournez les jetons les plus étoilés des tours 1, 2 et 3 sur leur face sombre. Une fois pris, ils ne peuvent plus changer de propriétaire.
- **N°7 - Barrières photoélectriques** : si aucune des 3 cartes du flop n'est une tête, le joueur avec le jeton blanc le plus étoilé défausse ses cartes personnelles et en pioche 2 nouvelles.
- **N°8 - Panne d'électricité** : au début de chaque nouveau tour, défaussez tous les jetons du tour précédent. Vous devez mémoriser ce que les autres avaient !

- **N°9 - Lecteur d'empreintes digitales** : avant l'abattage du joueur avec le jeton rouge le plus étoilé, les autres doivent deviner ensemble le type de combinaison (« Paire », « Brelan », etc.) que ce joueur possède. Erreur = échec du braquage.
- **N°10 - Caméras de surveillance** : chaque joueur reçoit **3 cartes personnelles** au lieu de 2. La meilleure combinaison se calcule avec ces 3 cartes + les 5 cartes communes.

Les cartes Complice en détail

Sauf indication contraire, ces cartes peuvent être utilisées à n'importe quel moment pendant le braquage. Mettez-vous d'accord et jouez-les au meilleur moment !

Cartes 1 à 5

- **N°1 - Informateur** : un joueur montre secrètement l'une de ses cartes personnelles à un autre joueur. Ce dernier garde le secret.
- **N°2 - Conductrice** : un joueur annonce à voix haute sa meilleure combinaison actuelle (ex : « j'ai une paire »), sans plus de détails.
- **N°3 - Actionnaire** : après la distribution, chaque joueur annonce combien de têtes (J, Q, K) il possède parmi ses cartes personnelles.
- **N°4 - Cerveau de la bande** : choisissez ensemble un rang de carte. Un joueur désigné annonce combien il en possède dans sa main.
- **N°5 - Hackeuse** : un joueur pioche une carte du deck, l'ajoute à sa main, puis défausse face cachée l'une de ses cartes personnelles (qui peut être celle qu'il vient de piocher).

Cartes 6 à 10

- **N°6 - Coordinateur** : après la distribution, chacun choisit une carte personnelle et la passe simultanément au joueur à sa gauche.
- **N°7 - Valet** : un joueur prend la carte Valet spéciale dans sa main et défausse une autre carte personnelle. Cette carte compte comme un J mais n'a aucun symbole (pas utilisable pour une couleur).
- **N°8 - Génie des chiffres** : après la distribution, chaque joueur annonce la somme de ses

cartes personnelles (2 à 10 = valeur faciale, J/Q/K = 10, As = 11).

- **N°9 - Arnaqueuse** : après distribution et consultation des cartes, toutes les cartes personnelles sont rassemblées face cachée, mélangées et redistribuées. Vous connaissez donc vos anciennes cartes + vos nouvelles.
- **N°10 - Gros bras** : le joueur qui prend cette carte l'emporte automatiquement sur toute combinaison du même type lors de l'abattage. Par exemple, sa paire de 2 bat une paire d'As ! Seule une combinaison de rang supérieur (ex : un brelan) peut le surpasser.

Conseils pour bien débiter

The Gang est un jeu où la finesse de l'observation compte autant que la connaissance du poker. Voici quelques pistes pour vos premières parties :

- Ne vous précipitez pas sur les jetons. Laissez un petit temps de réflexion avant de choisir pour observer ce que font les autres.
- Si vous débutez au poker, gardez la **carte Classement des combinaisons** toujours à portée de main. Personne ne vous jugera !
- Commencez à 3 ou 4 joueurs pour prendre vos marques. Plus on est nombreux, plus le défi est corsé.
- N'activez les modes avancés qu'après avoir joué au moins une partie standard complète.

Si vous aimez les jeux de cartes coopératifs et malins, jetez aussi un oeil aux [règles du Skyjo](#) pour un jeu de cartes accessible, ou aux [règles de Contre-temps](#) pour un autre défi coopératif bien ficelé. Maintenant, rassemblez votre gang et foncez braquer ces coffres-forts !