

CASH'N GUNS GRANDEUR NATURE

I. Objectif

Avoir le maximum d'argent placé dans des paradis fiscaux à la fin du jeu.

II. Organismes

Six au minimum.

- ⇒ **Le Parrain**: Coordonnateur du jeu. Il donne les missions. Il peut aussi se déplacer sur les différents lieux pour permettre aux éléments de jeu de circuler.
- ⇒ **Le fournisseur du marché noir** : Il vend les objets nécessaires aux braquages et peut proposer des épreuves pour en gagner pour fluidifier le jeu ou aider des équipes en manque d'argent. Il peut aussi avoir des balles en vente (type de balle déterminé au hasard).
- ⇒ **Le banquier véreux** : Il permet de placer l'argent dans les paradis fiscaux et propose quelques options supplémentaires : Vol et Corruption.
- ⇒ **L'infirmier** : Il gère les blessés.
- ⇒ **Le policier** : Il intervient sur les braquages et met les gens en prison.
- ⇒ **Les braqués** : Ils gèrent les lieux où auront lieu les braquages. Prévoir au moins 3 lieux différents.

En cas de faible effectif d'organismes, les rôles fournisseur et banquier peuvent être joués par le même organisateur, de même que l'infirmier et le policier.

III. Participants

En fonction du nombre de lieux de braquage : environ 5 participants par lieu.

IV. Lieu

- ⇒ La maison du parrain
- ⇒ Le marché noir
- ⇒ La banque

- ⇒ L'infirmier
- ⇒ La prison
- ⇒ Les lieux de braquage

V. Durée

Environ deux heures mais facilement adaptable puisque c'est le parrain qui décide quand il donne le dernier braquage.

VI. Matériel

- ⇒ **Cartes balles** : 5 par joueur (3 tir manqué, 1 tir précis, 1 tir rapide)
- ⇒ **Cartes équipements** : Exemple: cagoule, mitraillette, lunettes thermiques, passe partout, plan...
- ⇒ **Argent** : Billets imprimés : 5000, 10000, 20000)
- ⇒ **Jeton de vie** : 3 par personne.
- ⇒ **Accessoires** : Nécessaires aux épreuves des différents lieux de braquage.

VII. Déroulement du jeu

A. Briefing :

Les joueurs sont regroupés dans un lieu, dans lequel le parrain leur annonce qu'il souhaite partir en retraite, et qu'il a besoin d'argent pour cela et qu'il recherche un successeur digne de ce nom. Pour cela, ils devront l'aider en amassant suffisamment d'argent pour vivre une retraite à soixante ans bien méritée, en effectuant divers braquage. Chacun reçoit donc un pistolet (en carton, ou en plastique pour les mieux fournis !), deux points de vie, une carte équipement aléatoire, et 25 000 dollars.

B. Les règles

Constitution des équipes

Le parrain affiche deux (ou plus en fonction des effectifs) braquages, sur un panneau d'affichage bien en vue. Y figurent le

nom du lieu, les équipements nécessaires ainsi que le nombre de malfrat.

Les joueurs doivent se débrouiller entre eux et en utilisant le marché noir pour constituer l'équipe demandée avec le bon matériel. L'effectif change d'un braquage à l'autre, ce qui oblige les équipes à se désunir et se constituer tout au long du jeu.

Dès qu'un groupe est formé, le parrain retire l'affiche (chaque braquage ne peut être fait que par un groupe) et il peut en afficher un autre.

C. Le braquage

Les joueurs se rendent dans le lieu désigné. Une fois sur place, le braqué gérant le lieu vérifie que le braquage peut avoir lieu :

- ⇒ L'effectif est le bon.
- ⇒ L'équipement est disponible.
- ⇒ Chaque joueur peut présenter un jeton de vie.

Si ces règles sont respectées, il récupère les cartes équipement et propose l'épreuve simulant le braquage.

D. L'échec

En cas d'échec à l'épreuve, La police est appelée et arrive sur place. Les malfrats, pour s'en sortir, choisissent au vote rapide (système *Defi Foo Noir*) ou se mettent d'accord pour qu'un des leurs soit balancé à la police pour s'éclipser discrètement. L'heureux élu doit alors passer entre trois et cinq minutes au poste, à moins qu'il ne paye la caution (10 000 \$) ou réussisse une épreuves en rapport avec une évasion. (Exemple: *Alcatraz*).

Le joueur arrêté par la police peut aussi s'en sortir immédiatement en utilisant une carte Corruption.

E. Le partage

En cas de réussite. Les malfrats ont l'argent, mais c'est maintenant le moment de tirer son épingle du jeu. Chacun sort son pistolet, choisit une balle, et au signal du banquier, braque arbitrairement (ou stratégiquement) un membre du groupe.

Effet des balles:

- ⇒ Manqué: Rien

⇒ Tir précis: 1 blessure.

⇒ Tir rapide: 1 blessure mais précède le tir précis.

Pour arbitrer l'affrontement, chacun révèle sa balle, et on résout les tirs dans cet ordre:

D'abord les tirs rapides. Ceux touchés par ces tirs se retirent immédiatement. On s'occupe ensuite des tirs restants qui s'effectue tous en même temps. Un joueur touché par un tir précis effectue quand même son propre tir précis. Le braqué récupère toutes les balles jouées après la révolution des tirs. Pour chaque fois qu'un joueur est touché, il remet un jeton de vie au braqué.

Les joueurs ont la possibilité de se retirer de l'affrontement (avant la résolution des tirs), pour éviter une possible blessure, mais ne participeront alors pas au partage du butin (il conserve toutefois sa balle). Si quelqu'un visait un joueur qui se couche, le tir est tout de même utilisé (variante : ou braque quelqu'un d'autre ?). Un joueur blessé ne récupère rien non plus. Les joueurs qui ne se sont pas couchés et qui ne sont pas blessés se partagent le butin (en cas d'impossibilité de partage équitable, ils règlent ça à l'amiable ou laissent l'argent restant sur place).

Pour les blessés: ils peuvent soit acheter des soins à l'infirmerie (10 000 le jeton de vie) soit rester deux minutes pour 1 point de vie, soit trois pour deux points de vie d'un coup. Un joueur ne peut avoir plus de trois points de vie.

L'argent récolté peut ensuite servir pour s'équiper, ou être placé en banque en vue de la victoire finale.

En dehors des braquages, les joueurs stationnent dans la pièce principale pour former des groupes, comploter, draguer le parrain (si, cela a été vu), faire des alliances etc...

Il est aussi possible de voler un autre joueur grâce aux cartes Vol. On passe par le parrain ou le banquier pour que le joueur ne sache pas qui l'a volé. Le montant du vol peut être total ou partiel selon la volonté des organisateurs.

F. Exemples d'épreuves

1. Lieux de braquage

- ⇒ Memory d'une combinaison binaire (divers jetons de couleur)
- ⇒ Mastermind
- ⇒ Jeu de fléchettes / Tir/ Chamboul'tout
- ⇒ Pour les plus riches (ou débrouillards) le jeu du fil de fer, qu'il ne faut pas toucher, sinon la lampe s'allume.

Un même jeu peut être fait dans différentes salles en simultané, les joueurs n'en sauront rien (niark niark).

2. Epreuves pour le fournisseur

- ⇒ Combat de paumes
- ⇒ Bras de fer
- ⇒ Bras de fer chinois (bataille de pouce)
- ⇒ Shi fu mi

3. Exemples d'équipement, avec une échelle de prix:

Les balles sont mélangées sans distinction d'efficacité, et on en tire deux pour 5000.

Petits objets, a faire par lot de deux (5000) :

Cagoule, plan, couteau, fausse barbe, gant, lampe torche, stéthoscope.

Objets moyens (5000 à 15000)

Pistolet, mitraillette, grenade fumigène, dynamite, passe partout.

Objets rares (plus de 15000)

Carte magnétique universelle, lunette infrarouge, lance roquette, bulldozer...

VIII. Conclusion

On termine sur un dernier braquage (Fort Knox, pour la classe), puis le Parrain, une fois tout l'argent récolté par le banquier véreux, fait l'annonce du podium du classement. Il explique qu'il recherchait un successeur digne de ce nom pour partir l'esprit tranquille, et le premier obtient donc le titre de parrain, ainsi que le chapeau de celui-ci. Le second obtient le pistolet du mafieux, et le troisième, sa veste (ce ne sont que des exemples de récompenses). L'ex parrain raccompagne ensuite tout le monde, puis fait ces adieux, car il a un avion à prendre pour les Bahamas.

IX. Annexe 1 : Nom des PNJ

| PNJ | Organisateur |
|---------------|--------------|
| Mlle Lotus | |
| Mme Black | |
| El Toro | |
| Mme Alpacino | |
| Mme Alcapone | |
| Mme Paprotska | |
| Mlle Mixmos | |
| Mme Picomino | |
| M. Igor | |
| M. Tino | |
| M. Huggy | |

X. Annexe 2 : Cartes Equipement, Vol et Corruption

| | |
|--------------------------------|--------------------------|
| Dynamite | Stéthoscope |
| Lampe de poche | Cagoule |
| Fausse carte magnétique | Clé pass' |
| Fumigène | Plan |
| Couteau | Bombe lacrymogène |
| Lunettes infrarouges | Gants |
| <i>Vol</i> | <i>Corruption</i> |