



GANG OF FOUR™

DAYS OF
WONDER



REGLES DU JEU

Du cœur de l'Orient surgit Gang of Four™ — un fascinant jeu de cartes au parfum d'exotisme qui porte en lui toute la violence et tous les mystères de la Chine ancienne. Dérivé du Choh Dai Di, distrayant jeu de cartes chinois dont l'origine se perd dans la nuit des temps, Gang of Four est le plus populaire des jeux de cartes à nous parvenir d'Asie depuis des décennies.

Conçu en Chine pendant les soulèvements de la Révolution culturelle, Gang of Four est le reflet d'une lutte sans fin pour le pouvoir, dans laquelle les faibles périssent et seuls les forts triomphent. Pour vaincre, les bons joueurs, tels de fins politiciens, devront faire preuve de ruse, de flexibilité et d'une volonté impitoyable.

Très fin, stratégique autant que tactique, Gang of Four est un jeu passionnant, riche en surprises et rebondissements, tout en restant simple à apprendre et attrayant.

BUT DU JEU

Le but du jeu est de se débarrasser de toutes ses cartes avant que les autres joueurs aient pu faire de même. Lorsqu'un joueur n'a plus aucune carte en main, la manche se termine; des points sont alors attribués aux joueurs restant en fonction du nombre de cartes qu'ils ont encore en main. Le jeu continue ainsi en manches successives, jusqu'à ce qu'un ou plusieurs joueurs atteignent ou dépassent un total de cent points. Le joueur ayant le plus petit nombre de points à cet instant est alors déclaré vainqueur de la partie.

CONTENU

- Un jeu de 64 cartes
- Un livret de règles
- Une fiche de résumé des règles
- 1 bloc-notes de scores

Le jeu de 64 cartes est composé comme suit :

- Soixante cartes numérotées de 1 à 10 (2 cartes vertes, 2 cartes jaunes et 2 cartes rouges pour chacun des chiffres)
- Une carte 1 multicolore
- Deux cartes Phœnix (un Phœnix vert et un Phœnix jaune)
- Une carte Dragon

DEROULEMENT DU JEU

Quatre joueurs

Mélangez le jeu puis distribuez-le aux quatre joueurs (16 cartes par personne). Il est recommandé à chaque joueur de classer sa main par chiffres croissants (de 1 à 10 puis Phœnix et Dragon le cas échéant) et par couleur (verte, jaune, rouge) à l'intérieur de chaque chiffre, avant de commencer la partie.

Trois joueurs

Pour les parties à trois joueurs, distribuez 16 cartes à chacun et constituez une main « morte » de 16 cartes qui ne seront pas jouées. Une fois la manche terminée, mélangez toutes les cartes (main « morte » comprise) et redistribuez les cartes pour une nouvelle manche.

Dans le rare cas où, en début de partie, le 1 multicolore serait caché dans la main « morte », c'est le joueur assis immédiatement à la droite du donneur qui commence la partie, en posant une première carte ou combinaison de son choix.

Toutes les autres règles du jeu à 4 joueurs s'appliquent, mais il vous faudra ajuster votre stratégie car certaines cartes ne seront pas en jeu à un instant donné...

Commencer la partie

Au début de la première manche, le joueur possédant le 1 multicolore commence la partie en posant sur la table ce 1 multicolore au sein d'une combinaison de cartes de son choix. (Ceci est valable uniquement lors de la toute première manche. Lors des manches suivantes, c'est le gagnant de la manche précédente qui démarrera la nouvelle manche).

À son tour, chaque joueur pose sur la table une combinaison de cartes constituée du même nombre de cartes que la combinaison imposée par le joueur précédent, mais d'un rang supérieur, ou passe son tour en disant « passe ».

Les combinaisons de cartes autorisées sont :

- 🐉 **LES CARTES SEULES** (3 jaune, ou Dragon)
- 🐉 **LES PAIRES** (1 rouge, 1 rouge; ou Phœnix vert, Phœnix Jaune)
- 🐉 **LES BRELAN** (2 vert, 2 jaune, 2 rouge; ou 4 jaune, 4 rouge, 4 rouge)
- 🐉 **LES COMBINAISONS DE 5 CARTES** (Suite, Couleur, Full, et Suite à la couleur)
 - **Suite** (5 cartes de valeurs numériques successives - 2,3,4,5,6 par exemple - indépendamment de leur couleur)
 - **Couleur** (5 cartes de même couleur, quelque soit leur valeur numérique)
 - **Full** (un Brelan plus une Paire)
 - **Suite à la couleur** (5 cartes de valeurs numériques successives, toutes dans la même couleur)
- 🐉 **QUATRE CARTES IDENTIQUES** (10 vert, 10 jaune, 10 jaune, 10 rouge) - le fameux « Gang of Four »

Une combinaison de cartes est dite supérieure si :

- La valeur numérique des cartes jouées est supérieure (10 vert > 8 rouge);
- Ou la valeur numérique est la même, mais la couleur est plus forte (3 rouge > 3 jaune > 3 vert);



- Ou s'il s'agit d'une combinaison de 5 cartes plus forte (Suite à la couleur > Full > Couleur > Suite);
- Ou s'il s'agit d'un Gang of Four, qui a toujours valeur d'atout, et bat systématiquement toute autre carte ou combinaison de cartes.

Seul un Gang of Four de valeur numérique supérieure ou un Gang of Five, Gang of Six ou Gang of Seven (les sept 1, c'est-à-dire les six 1 de couleur + le 1 multicolore) peuvent être joués sur un Gang of Four.

Une carte ne peut pas être jouée sur une carte absolument identique (même couleur et valeur numérique), ni une combinaison jouée sur une combinaison identique (un 2 vert et jaune sur un 2 vert et jaune).

Un joueur peut choisir de passer même s'il possède des cartes lui permettant de jouer. Toute décision de poser des cartes est optionnelle, rendant la dépose ou non-pose de celles-ci stratégique.

Le tour de jeu se termine lorsque tous les joueurs ont passé. Les cartes posées jusque-là sont mises de côté et le gagnant du tour (c'est-à-dire le dernier joueur ayant posé une combinaison de cartes sur la table) démarre un nouveau tour avec la nouvelle carte ou combinaison de cartes de son choix.

Les tours se succèdent ainsi jusqu'à ce que l'un des joueurs abatte sa dernière carte. La manche s'arrête alors immédiatement, et les cartes restant dans les mains des autres joueurs sont comptées. Des points sont assignés à chacun des joueurs en fonction du nombre de cartes lui restant en main, en suivant le barème ci-dessous.

Barème des points

- De 1 à 7 cartes – un point par carte restante
- De 8 à 10 cartes – deux points par carte restante (2x)
- De 11 à 13 cartes – trois points par carte restante (3x)
- De 14 à 15 cartes – quatre points par carte restante (4x)
- 16 cartes – cinq points par carte restante (80 points)

Par exemple: Si le Joueur 1 a 5 cartes en main, son score est de 5 (1 x 5) pour ce tour. Si le Joueur 2 a 9 cartes en main, son score pour ce tour est de 18 (2 x 9) points. Si le Joueur 3 a 15 cartes en main, son score sera de 60 (4 x 15) pour ce tour.

Utilisez le bloc-notes pour inscrire les points de chaque joueur. Un barème récapitulatif des points en fonction du nombre de cartes restant en main figure en bas des feuilles de note.

Une fois les scores notés, les cartes sont rassemblées et remélangées, et de nouvelles mains distribuées puis jouées, et ce jusqu'à ce qu'au moins un joueur atteigne ou dépasse 100 points. À cet instant, le joueur dont le score est le plus faible sera déclaré vainqueur.

ATTENTION: Lisez la section intitulée Détails de jeu pour d'importantes informations supplémentaires sur la manière correcte de jouer.

Conseils pour les nouveaux joueurs

Lorsque vous apprenez le jeu ou le présentez à des débutants, mettez la fiche de résumé (ou l'équivalent français, disponible sur www.gangoffour.com) sur la table afin de vous familiariser avec les combinaisons autorisées ainsi qu'avec l'ordre des cartes. Vous pourrez également y apprendre à jouer en ligne à l'aide de notre programme d'apprentissage, et trouver un forum de conseils et astuces pour améliorer votre niveau de jeu. Vous pourrez enfin rencontrer de nouveaux partenaires de jeu, grâce à la carte d'accès en ligne Days of Wonder incluse dans cette boîte.

DETAILS DE JEU

Échange de cartes — où les forts se renforcent tandis que les faibles s'affaiblissent...

Au début de chaque manche, exceptée la première, et avant qu'une nouvelle manche ne soit jouée, le perdant de la manche précédente (c'est-à-dire le joueur qui avait le plus de cartes en main à la fin de celle-ci) doit donner au gagnant la carte la plus forte de sa nouvelle main. Une fois celle-ci reçue, le gagnant doit rendre une carte de son choix au perdant, de sorte que chaque joueur débute la nouvelle manche avec 16 cartes en main. Ces cartes sont échangées face visible pour les autres joueurs.

En cas d'égalité (plusieurs joueurs ayant le même nombre de cartes en main), c'est le joueur qui a le score courant le plus fort qui donnera sa meilleure carte au gagnant de la manche. En cas d'égalité de score, c'est le joueur le plus proche du gagnant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre donnera sa carte au gagnant.

Dernière carte

Quand un joueur ne possède plus qu'une seule carte en main, il doit prévenir les autres joueurs en déclarant « Carte! ». S'il oublie, il lui est interdit de jouer pour le reste de cette manche; il finira donc le tour au mieux deuxième avec 1 point (1 carte restante).

Si un joueur abat sa dernière carte dans une combinaison autre qu'une carte seule (par exemple dans une paire, ou une couleur), il ne lui est pas nécessaire de déclarer « Carte!». Néanmoins, un joueur peut à tout moment demander à un autre joueur combien de cartes ce dernier a en main.

Le joueur situé immédiatement avant un joueur ayant déclaré « Carte! » **doit obligatoirement** jouer sa carte seule la plus forte si la combinaison courante imposée est faite de cartes seules. De même, si ce joueur ouvre un nouveau tour, il **doit obligatoirement** jouer une combinaison de plusieurs cartes (plutôt qu'une carte seule), s'il en a une. Ceci garantit que le joueur précédant immédiatement le joueur à qui il reste une seule carte fait de son mieux pour empêcher celui-ci de remporter la manche. Ces règles de jeu automatiques ne s'appliquent pas aux joueurs

autres que celui précédant celui ayant une unique carte, sauf si un joueur immédiatement après eux possède également une carte unique.

Sens du jeu

Contrairement à la majorité des jeux de cartes occidentaux, le sens du jeu dans Gang of Four change à chaque manche. Le sens du jeu est inverse à celui des aiguilles d'une montre (à droite) lors de la première manche, puis en alternance à gauche ou à droite pour chacune des manches successives, comme indiqué sur le bloc-notes. De cette façon, aucun joueur ne sera systématiquement forcé de jouer après le plus fort (ou le plus faible) des autres joueurs.

Dragon

Le Dragon est la plus forte de toutes les cartes seules. Il ne peut être utilisé que seul (donc dans aucune combinaison de plusieurs cartes telle qu'une paire...).



Phénix

Les deux Phénix sont les deux cartes les plus fortes du jeu après le Dragon, le Phénix jaune étant plus fort que le Phénix vert. Ces deux cartes peuvent être jouées dans une paire (la paire de Phénix est la plus forte de toutes les paires du jeu) et dans un full (en tant que paire dans un full avec un autre brelan de trois cartes identiques). Les Phénix ne peuvent pas être joués dans une suite, ni dans une couleur ou dans une suite à la couleur.



1 Multicolore

Le 1 multicolore est le plus fort de tous les 1 (et peut donc être joué par-dessus un 1 rouge). Lorsqu'un 1 multicolore est joué dans une combinaison de couleur, il prend la couleur de cette combinaison.



JEU DANS LA TRADITION CHINOISE

Choix du donneur

En Chine, la tradition veut que ce soit le joueur le plus âgé qui distribue la première main. Pendant le reste de la partie, le gagnant de la manche précédente distribue la suivante.

Distribution des cartes

Le donneur mélange les cartes, puis demande au joueur situé à sa droite de couper le jeu. Le dealer coupe alors le jeu une seconde fois pour regarder une carte qui sert à déterminer par quel joueur la distribution commencera. En commençant par lui-même comme numéro 1, et en tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, le dealer compte jusqu'à ce qu'il atteigne le numéro de cette carte. Il commence alors sa distribution de cartes à partir de cette personne.

Passé du poing

Afin de garder un rythme rapide au jeu, il est important de passer,

éventuellement en tapant du poing sur la table pour indiquer au joueur après vous votre décision de passer, puisque ce dernier doit attendre votre action avant de jouer. En Chine, le jeu est rapide et très vif, rendant la passe au poing indispensable.

Les cartes déposées

Contrairement aux jeux occidentaux, les cartes jouées ne sont pas ramassées. Personne ne remporte les cartes jouées; le but du jeu est de vous débarrasser de votre main au plus vite. En conséquence, les cartes sont toutes laissées face visible, empilées en vrac au milieu de la table. On ne peut évidemment ni les toucher, ni les prendre!

GANG OF FOUR ONLINE

Si vous aimez Gang of Four et si vous vous retrouvez sans partenaire, rejoignez notre communauté de joueurs sur www.gangoffour.com pour jouer en ligne. Dans cette boîte, vous avez trouvé une carte Days of Wonder Web Card sur laquelle est inscrit votre numéro d'accès personnel à notre jeu en ligne. Pour l'utiliser, visitez www.gangoffour.com et cliquez sur le bouton Nouveau Joueur. Puis suivez les instructions.

Le site www.gangoffour.com propose de précieuses informations, conseils, stratégies et un forum où vous pourrez échanger vos idées avec d'autres joueurs. Vous pourrez également découvrir nos autres jeux et en apprendre plus sur www.daysofwonder.com.

APPENDICE I : ORDRE DES CARTES

Les cartes sont classées par valeur numérique, couleur et combinaisons

1. Ordre des cartes - Par Valeur



2. Échelle des Couleurs

VERT < JAUNE < ROUGE

3. Échelle des Combinaisons de Cinq Cartes

Suite < Couleur < Full < Suite à la Couleur

4. Gang of Four est la seule combinaison maîtresse du jeu

Toute combinaison < Gang of Four

APPENDICE II : RÈGLES CLÉS

1. Le nombre de cartes jouées doit être identique à celui de la combinaison en jeu.
2. Seul un Gang of Four (ou Gang of Five, Gang of Six, Gang of Seven) peut être joué par-dessus une autre combinaison (carte seule, paire, etc...).
3. Lorsque l'on compare la valeur de cartes, le nombre est plus important que la couleur.
4. Le Dragon est la plus forte carte seule du jeu et doit toujours être joué seul.
5. Le 1 multicolore est le plus fort de tous les 1 et prend la couleur de la Couleur dans laquelle il est joué (si joué dans une Couleur).



CARD COMBINATIONS • COMBINAISONS DE CARTES
KARTENKOMBINATIONEN

Single Cards
Cartes Seules
Einzelkarte



Pairs
Paires
Pärchen



Three of a Kind
Brelans
Drilling



Five Cards combinations • Combinaisons de 5 cartes
Kombinationen aus genau fünf Karten

Straight
Suite
Straße



Flush
Couleur
Flush



Full House
Full
Einzelkarte



Straight Flush
Suite à la couleur
Straight



GANG OF...

GANG OF FOUR



GANG OF FIVE



GANG OF SIX



GANG OF SEVEN



COMBINATIES VAN KAARTEN • COMBINACIONES
DE CARTAS • COMBINAZIONI DI CARTE

Losse kaart
Suelta
Singola



Paar
Pareja
Coppia



Trits
Trio
Tris



Combinatie van 5 kaarten • Combinaciones de 5 cartas
Combinazioni di 5 carte

Reeks
Escalera
Scala



Kleur
Color
Colore



Full
Full
Full



Kleurenreeks
Escalera de color
Scala Reale



GANG OF...

GANG OF FOUR



GANG OF FIVE



GANG OF SIX



GANG OF SEVEN





English 2-7



Français 8-13



Deutsch 14-19



Nederlands 20-25



Español 26-31



Italiano 32-37



info@gangoffour.com

www.daysof wonder.com

CREDITS

Game design • Auteur • Autor • Spelontwerper

• Diseño de juego • Un gioco di

Lee F. Yih

© 2005 Days of Wonder 334 State Street, Suite 203,
Los Altos, CA 94022

Days of Wonder, Gang of Four and the Gang of Four logo are trademarks of Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.
Days of Wonder, Gang of Four et le logo de Gang of Four sont des marques déposées par Days of Wonder, Inc. Tous droits réservés.
Days of Wonder, "Gang of Four" und das "Gang of Four"-Logo sind Markenzeichen von Days of Wonder, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
De merknamen Days of Wonder, Gang of Four en het logo Gang of Four zijn het eigendom van Days of Wonder, Inc. Alle rechten voorbehouden.

Days of Wonder, Gang of Four y el logotipo de Gang of Four son marcas registradas de Days of Wonder, Inc. Todos los derechos reservados.

Days of Wonder, Gang of Four e il logo di Gang of Four sono marchi registrati dalla Days of Wonder Inc. Tutti i diritti riservati.

US Patent N° 5106100

