

LES VILAINS



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 ronchamment, 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 sui-

vant '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 'hmmmm', au lieu de lancer un chiffre. Le téléphone, oclà 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 'hmmmmrrr'. (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.

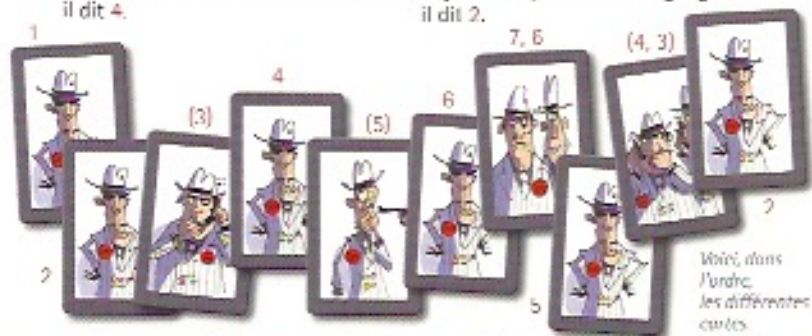
Le joueur D doit passer son tour.

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 : 'hmmmmrrr, hmmmmrrr'. (4, 3)

Le joueur C doit passer son tour.

Le joueur D pose une carte gangster, il dit 2.



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 : 'hmmrrrr' ! 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 :

pliff, coucou, aie !

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

Haut les mains ! À qui le tour ?
J'irai 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



DE SMERIGE

7

Een verspreking komt zelden alleen ...

Spelouteur: Jacques Zeimet
Illustraties: Rolf Vogt
**Brilische
vormgeving:** Johann Rüttinger
Redactie: Kathi Kappler
© 2015
Drei Hasen in der
Abendzone GmbH

Aantal spelers: 2-6
Leeftijd: vanaf 8 Jahren
Spelduur: 15 - 30 min.

Spelmateriaal:
• 110 kaarten
• Spelregels

Achtergrond

Zeven lieven zitten in de achterkamer en spelen om geld. Daarbij wordt geteld, belogen en bedrogen, getelefoneerd, gejangleent met pistolen en gewogen. Wie snel is, het overzicht bewaart – en op het juiste moment zwijgt – die wint

Voorbereiding

De kaarten worden geschud en verdeeld onder de spelers en ieder krijgt evenveel kaarten. Kaarten die overblijven worden in de doos terug gelegd. De spelers nemen hun kaarten op hand. De jongste speler begint. Er wordt gespeeld met de klok mee.

**Alle afgelegde kaarten komen op een open stapel in het midden van de tafel.*



Spelverloop

Iedere speler draait met de klok mee zijn bovenste kaart open en legt deze open in het midden.*



Als een boevenkaart wordt gespeeld, dan roept de speler meteen één. Maar wanneer zijn linkerbuurman ook een boevenkaart had gespeeld, dan zegt hij twee, de volgende

roept drie, enzovoorts. Dit gaat door tot zeven, daarna wordt er afgeteld tot één, en daarna wordt er weer opgeteld tot zeven, enzovoorts.



Als een speler een kaart met een mobiele telefoon omdraait, dan zegt hij hmmmrrr, in plaats van een getal te roepen. Want het telefoneren leidt af,

en de boef laat zo niet zien dat

hij afgeleid is.



Als een speler een pistoolkaart open draait, dan zegt hij niets, in plaats van een aantal te roepen. Want boeven die in de loop van een pistool kijken, kunnen even niets zeggen.



Als een dubbele boevenkaart wordt gespeeld, dan moet de speler twee elkaar opvolgende getallen roepen en wordt de volgende speler overgeslagen.



Als een speler een kaart met een dubbele mobiele telefoon speelt, dan moet hij twee maal hmmmrrr zeggen en wordt de volgende speler overgeslagen.



Let op: De boeven met de mobiele telefoons en met de pistolen worden ook meegeteld. Dat wil zeggen dat met iedere gespeelde boef er met 1 boef verder wordt geteld.

Voorbeeld:

Speler A legt een boevenkaart neer en zegt 1.

Speler B legt een boevenkaart neer en zegt 2.

Speler C legt een kaart met een mobiele telefoon neer en zegt *hmmmmrrr*. (3)

Speler D legt een boevenkaart neer en zegt 4.

Speler A legt een pistolen kaart neer en zwijgt. (5)

Speler B legt een boevenkaart neer en zegt 6.

Speler C legt een dubbele boevenkaart neer en zegt 7, 6.

Speler D wordt overgeslagen.

Speler A legt een boevenkaart neer en zegt 5.

Speler B legt een kaart met een dubbele mobiele telefoon neer en zegt *hmmmmrrr*, *hmmmmrrr*. (4, 3)

Speler C wordt overgeslagen.

Speler D legt een boevenkaart neer en zegt 2.



De kaarten worden voor ieder zichtbaar in de volgorde van de spelers uitgelegd.

Let op: wie een fout maakt of langer dan drie tellen twijfelt, moet alle kaarten uit het midden van de tafel onder zijn stapel leggen. De speler die de fout heeft gemaakt, start de volgende ronde.

Onder fouten wordt verstaan:

- Verkeerd getal
- Verkeerd rinkelen
- Verkeerd woord
- Te lang twijfelen
- Kaart spelen in plaats van te passen

Als een speler twijfelt aan het genoemde getal, dan wordt de aflegstapel geteld.

Als het geroepen getal inderdaad niet klopt, dan noemt de speler die het getal heeft genoemd, de stapel pakken en een nieuwe ronde beginnen.

Als het geroepen getal wel klopt, dan noemt de speler die twijfelde de stapel pakken en een nieuwe ronde beginnen. Als meerdere speler ten onrechte getwijfeld hebben, dan wordt de stapel in het midden gelijk verdeeld onder deze spelers. Wie de laatste kaart krijgt, wordt de nieuwe startspeler.

Uitbreidingsregel:

In de eerste ronde is het telefoongeluid steeds hmmm. Als de spelers gewend zijn aan het spel, dan kan de volgende uitbreidingsregel* worden gebruikt.

De eerste speler die in een ronde een kaart met een enkele of dubbele mobiele telefoon speelt, bepaalt welk nieuw geluid of nieuw woord voor de mobiele telefoon wordt gebruikt. Dit geluid of dit woord geldt vervolgens gedurende deze hele ronde!



Nog een uitbreidingsregel:

Als de startspeler bij zijn eerste kaart een fout maakt, dan krijgt hij voor straf van elke andere speler een kaart.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra een speler al zijn kaarten heeft uitgespeeld. Deze speler wint het spel.

Variante voor jongere spelers

Als je met jongere spelers speelt, dan haal je de dubbele kaarten uit het spel.

***Tips voor woorden, zinnen of geluiden voor de mobiele telefoon:**

Je kunt bijvoorbeeld pffff, koekoek of au gebruiken.

Of vooruit, een-twee-drie, verder, hands up, wie is daar?

Of ik zeg lekker niets.

Na een paar rondes kan er ook gekozen worden voor een thema, zoals landen, namen, dieren, ringlansen.



*Nederlandse vertaling:
Tamara Bakker en Armand Servaes voor
Stichting Spelgroep Phoenix, Leiden*

