CA$H 'n GUN$

Règle du jeu

Un jeu de **Ludovic Maublanc** pour 4 à 6 joueurs à partir de 10 ans.

Une bande de gangsters se partage un magot dans un entrepôt désaffecté... mais personne n'est d'accord sur les modalités du partage ! On sort les flingues et, rapidement, tout le monde braque tout le monde ...

Matériel

Le jeu de base

- 6 pistolets en mousse.
- 6 jeux de 8 cartes Balle. Il y a un jeu pour chaque joueur, un jeu est constitué de 5 cartes " Clic Clic Clic ", 2 cartes " Bang !" et 1 carte " Bang ! Bang ! Bang !".
- 1 carte Résumé.
- 14 jetons Blessure.
- 14 marqueurs de Honte. Les marqueurs de Honte ont 2 faces. Une face "Trouille" et une face " Gyrophare " que l'on utilisera lors de la variante du Flic.
- 40 billets de banque, 15 billets de 5.000 dollars, 15 billets de 10.000 dollars et 10 billets de 20.000 Dollars.
- 6 Personnages à fixer sur leurs socles pour qu'ils tiennent debout. 2 socles par personnage.
- Les règles du jeu.

Règles avancées

- 10 cartes Super Pouvoir.

Variante : Un flic dans la mafia

- 3 cartes standard téléphonique, 2 Occupé et 1 Renforts Envoyés.
- 6 cartes de Rôle secret : 5 Gangster et 1 Flic Infiltré.
- 1 carte Téléphone double face avec un côté " Téléphone utilisé ".

Le jeu de base

Mise en place du jeu

Dans cette version du jeu, on n'utilisera pas les cartes Super Pouvoir, Rôles secrets, Téléphone ainsi que les cartes Standard téléphonique.
De même, dans cette version, on ne différencie pas les faces des marqueurs de Honte.
Chaque joueur prend un pistolet, 8 cartes Balle et le Personnage correspondant.
Chaque joueur place son Personnage debout devant lui.
On mélange les billets entre eux et on les pose, faces cachées, en une pile au centre de la table. Les jetons Blessure et marqueur de Honte sont posés à portée de main.
Le plus expérimenté ou celui qui connaît le mieux le jeu prend la carte de résumé: il sera le **parrain**. Il assurera le suivi des différentes phases de jeu et fera les décomptes !

But du jeu

Le jeu se déroule en **8 tours**. Chaque tour se déroule de la même façon. Une fois les 8 tours terminés, **le joueur en vie le plus riche gagne la partie.**

Un tour de jeu

Chaque tour de jeu est divisé en 7 phases.

Phase 1/ Placez 5 billets faces visibles au centre de la table.

Au début de chaque tour, on place **5 nouveaux billets**, faces visibles, au centre de la table. Il se peut qu'il reste des billets des tours précédents, dans ce cas, il y aura plus de 5 billets à se partager ce tour-ci.
Le **parrain** (voir mise en place) **énonce tout haut la somme** présente sur la table.

Phase 2/ Chaque joueur choisit une de ses cartes Balle.

Chaque joueur choisit **secrètement** une de ses cartes Balle et la place face cachée à droite de son Personnage. Chaque joueur a 8 cartes, il y a 8 tours, chaque carte n'est utilisée qu'**une seule fois** !

Règle Rapide

CA$H'n GUN$ est un jeu d'ambiance, un jeu fun pour 4 à 6 joueurs. Si vous êtes impatient de l'essayer, lisez cette page de règle rapide à voix haute aux autres joueurs et faites le grand saut !

"Nous sommes des Gangsters réunis pour partager le butin de notre dernier braquage." **Chaque joueur prend une grande carte Personnage et la place devant lui. Placez au centre de la table les billets en une pile faces cachées.**

"Pour faciliter les négociations, chaque gangster est venu armé ", **chaque joueur reçoit un pistolet en mousse et les 8 cartes Balles de son personnage (1 " Bang ! Bang ! Bang ! ", 2 " Bang ! " et 5 " Clic Clic Clic").**

Le jeu se déroulera en 8 tours de partage. A chaque tour, chacun jouera une carte, chaque carte ne servant qu'une fois. A la fin du 8ème tour de partage, le joueur en vie le plus riche gagne la partie !

• 1/ Au début de chaque tour, on retourne 5 billets au centre de la table.

• 2/ Ensuite, chacun choisit une de ses cartes Balle qu'il place face cachée à droite de son personnage.

• 3/ Le parrain (=meneur de jeu), c'est-à-dire moi, va compter jusqu'à 3. A 3, chacun braque le joueur de son choix pour le persuader d'abandonner sa part ! ***"Prêt 1, 2, 3... "***
On peut alors s'intimider, se faire les gros yeux, etc.

• 4/ Je vais compter à nouveau jusqu'à 3. A 3, chaque joueur doit faire un choix : soit se coucher pour éviter les balles, soit ne rien faire et ainsi prouver qu'il en a ! ***"Prêt 1, 2, 3 ..."***
Ceux qui se couchent basculent leur personnage face en avant, lâchent leur flingue et défaussent leur carte toujours face cachée. Personne ne leur tirera dessus mais, ils ne participent plus à ce tour de partage et prennent en plus 1 marqueur de Honte (marqueurs ronds).
Ceux qui restent en jeu crient ***" Cojones ! "*** **ou tout autre cri de guerre qui donne du courage !**
Ensuite, ceux qui braquaient un joueur qui s'est couché baissent leur flingue et défaussent leur carte face cachée.

• 5/ Ceux qui ont toujours leur flingue pointé et qui ont joué une carte "Bang ! Bang ! Bang ! " la révèle. Un joueur touché par un "Bang ! Bang ! Bang !" est pris par surprise, il ne pourra plus jouer ce tour-ci, il défausse sa carte, bascule son personnage et prend UN point de blessure (jetons sparadrap) par carte. La résolution de ces cartes est simultanée.

• 6/ Ensuite, les autres joueurs révèlent leur carte. Si c'est un " Clic Clic Clic " rien ne se passe. Si c'est un " Bang ! " le joueur visé bascule son personnage et prend un point de blessure. Les effets de ces cartes sont simultanés.
Attention, il est possible de prendre plusieurs blessures au cours du même tour de jeu ! En effet, les gangsters ont une certaine morale mais ils continuent à tirer sur les gens blessés.
On défausse ensuite les cartes jouées.

• 7/ Une fois l'échange de coups de feu terminé, les joueurs dont le personnage est encore debout participent au partage. Il faut partager la somme équitablement entre tous les joueurs présents.
Attention, on ne fait jamais de monnaie ! Il se peut donc qu'une partie de la somme (voire toute la somme) ne soit pas partageable. Moins il y a de joueurs présents lors du partage, plus il est facile de partager !

Une fois le partage terminé, tous les joueurs blessés ou couchés redressent leur personnage. Et on commence un nouveau tour de partage : 5 nouveaux billets, choix de la carte, braquage, " Cojones " ou pas, tir et partage (voir carte résumé).

Quand un joueur récolte son 3ème point de Blessure il est éliminé du jeu !

A la fin du 8ème tour de partage, les joueurs comptent leur fortune. Mais, attention, chaque marqueur de honte vous fait perdre 5.000$. Le joueur en vie le plus riche gagne la partie !

Phase 3/ Le parrain compte jusqu'à 3 et chaque joueur braque le joueur de son choix à 3 !

Le parrain compte... A 3, chaque joueur doit simultanément en menacer un autre avec son arme. Un joueur trop lent ne braque personne ce tour-ci.

Phase 4/ Cojones : Les joueurs peuvent abandonner et se coucher

Chaque joueur peut décider d'abandonner sa part du butin pour aller se planquer sous la table. Une fois les négociations et intimidations terminées, le parrain compte et à 3, **tous les joueurs qui désirent abandonner couchent leur personnage face contre la table**, les autres hurlent simultanément "Cojones" (prononcer Coronès) ou tout autre cri de guerre viril pour prouver qu'ils en ont et qu'ils n'ont pas peur des balles! **Attention**, chaque joueur doit choisir d'abandonner avant de connaître la réaction des autres (un joueur trop lent à se coucher, reste en jeu, dommage pour lui).
Il est permis de se coucher même si l'on n'est pas menacé !

Un joueur qui se couche pose son flingue, défausse sa carte face cachée (sans la montrer aux autres joueurs) et prend un marqueur de Honte !

Les joueurs qui braquaient ce joueur déposent leur flingue et défaussent également leur carte Balle face cachée. En effet, les gangsters ont une certaine morale: on ne tire jamais sur un joueur qui abandonne sa part du butin.

Phase 5/ Cartes Bang ! Bang ! Bang !

Les joueurs qui braquent encore quelqu'un et qui ont joué une carte " Bang ! Bang ! Bang ! " doivent la dévoiler.
Le joueur visé est blessé, il couche son personnage, prend un marqueur blessure et défausse sa carte Balle face cachée. Surpris par cette attaque rapide, il n'a pas le temps de tirer.

Attention, la résolution des " Bang ! Bang ! Bang ! "est simultanée. Deux gangsters qui se visent mutuellement avec une carte " Bang ! Bang ! Bang ! "sont tous les deux blessés.
Les cartes " Bang ! Bang ! Bang ! "sont ensuite défaussées.

Phase 6/ Cartes restantes (Bang ! et Clic Clic Clic)

Les joueurs qui n'ont pas encore tiré dévoilent leur carte.

Si c'est une carte " Clic Clic Clic ", rien ne se passe. C'était juste une petite menace entre amis.

Si c'est une carte " Bang ! ", le joueur visé prend un marqueur blessure et couche son personnage.
Comme pour la phase 5, la résolution des cartes est **simultanée**, toutes les cartes retournées fonctionnent en même temps. Deux gangsters qui se visent avec une carte "Bang!" sont tous les deux blessés. Un joueur visé par plusieurs cartes prend plusieurs dégâts. Un joueur blessé en phase 5 par une carte " Bang ! Bang ! Bang ! " prend encore des blessures en phase 6. Seuls les gangsters qui ont abandonné leur part en phase 4 sont sûrs de ne pas être blessés. Les cartes sont ensuite défaussées.

Phase 7/ Partage du magot

Seuls les joueurs dont le personnage est debout participent au partage.
Ils doivent se partager **équitablement** les billets au centre de la table.
Pour rappel, ceux qui ont **abandonné** et ceux qui ont été **blessés** ce tour-ci ont dû coucher leur personnage et donc **ils ne participent pas** au deal.

La somme partagée doit être répartie de manière absolument équitable.

Attention, on ne fait pas de monnaie, on doit juste se partager les billets qui se trouvent au centre de la table. Si plusieurs configurations sont possibles, il faut d'abord donner les grosses coupures.

Conclusion, moins il y a de joueurs debout, plus les parts sont grosses et plus il y a de chances d'obtenir de l'argent ! En effet, il peut arriver que le partage soit impossible. Dans ce cas tout l'argent reste sur la table.

Par exemple : il y a au centre de la table 5 billets, 1 de 20.000$, 2 de 10.000$ et 2 de 5.000$. S'il faut partager la somme entre 3 joueurs, chaque joueur partira avec 10.000 $ (c'est le seul moyen de partager équitablement les 5 billets). S'il y a 5 joueurs, le partage est impossible ! Il y a techniquement 50.000$, mais il est impossible de partager les billets équitablement ! Les 5 billets restent donc en jeu.

Une fois le partage accompli, les billets n'ayant pas pu être partagés restent au milieu de la table et les joueurs dont le personnage est couché le remettent debout.
Au début du tour suivant, 5 nouveaux billets s'y ajouteront.

Blessures et élimination d'un joueur

A chaque fois qu'un joueur est blessé, il prend un jeton blessure. Au troisième, il est éliminé de la partie, son argent est retiré du jeu et remis dans la boîte.

Attention, il est possible de prendre plusieurs blessures au cours du même tour de jeu ! En effet, les malfrats ont une certaine morale mais ils continuent à tirer sur les gens blessés. Un bon gangster doit donc savoir parfois se couvrir de honte et abandonner lorsqu'il est menacé par plusieurs flingues.

Par exemple, El Toro est braqué par trois joueurs différents : Lotus, Mr. Black et Huggy. Igor, quant à lui, est braqué par Tino.
Durant la phase 4, seul Igor se couche, il défausse sa carte, couche son personnage et prend un jeton de Honte (Hou !). Dommage pour Tino qui avait mis un " Bang ! ", sa carte est défaussée face cachée, on ne tire pas sur un gangster qui abandonne sa part
Durant la phase 5, Lotus a joué un " Bang ! Bang ! Bang ! ". El Toro prend donc une blessure, il défausse sa carte et couche son personnage.
Durant la phase 6, Mr. Black et Huggy retournent leurs cartes et, surprise, ils ont joué tous les deux un " Bang ! ". El Toro vient donc de prendre 3 balles dans le même tour de jeu ! Il est immédiatement éliminé de la partie... Moralité : il faut savoir se coucher quand on traite avec des maniaques de la gâchette !

Fin du jeu et victoire

La partie s'arrête à la fin du 8ème tour de jeu.
Les morts ont perdu ! Les joueurs en VIE comptent leur argent.
Attention ! Chaque marqueur de Honte fait perdre 5.000 $ à son possesseur !
Le plus riche gagne la partie ! En cas d'égalité, le joueur qui a le moins de marqueurs de Honte gagne. S'il y a encore égalité, le joueur le plus blessé gagne.
La partie prend fin également s'il ne reste plus qu'un joueur en vie.
Il est automatiquement déclaré gagnant.
La partie peut également s'arrêter s'il ne reste plus aucun joueur en vie à la fin d'un tour. Dans ce cas, personne ne gagne !

Règles avancées
"Les Super Pouvoirs "

Depuis votre dernière partie, vous êtes devenu plus fort et votre gangster a maintenant un Super Pouvoir mais attention car les autres aussi .

Mise en place

On utilise le même matériel que dans le jeu de base en y ajoutant les 10 cartes Super Pouvoir.
La mise en place est identique aux règles de base. Il faut juste distribuer une carte Super Pouvoir face cachée à chaque joueur.

Pour votre première partie, nous vous conseillons de prendre uniquement les pouvoirs : #1 à #6.

Le jeu

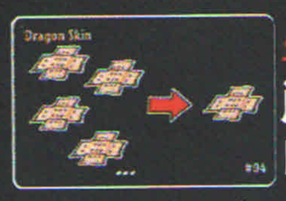
La partie se déroule de la même manière que dans le jeu de base.
Lorsque vous désirez utiliser votre pouvoir, énoncez-le clairement, révélez la carte, le jeu s'arrête, vous l'expliquez aux autres joueurs et vous l'appliquez.
Pour plus de détails, voir la description de chaque pouvoir ci-dessous :

10 cartes Super Pouvoir

1. 6 feet under (L'actionnaire des pompes funèbres) :
A la fin de la partie, vous gagnez 10.000 $ par mort. Révélez votre pouvoir à la fin de la partie. Chaque joueur mort durant la partie vous rapporte 10.000 $.
Conseil tactique : semez la zizanie, faites un carnage !

2. The Unbreakable (L'indestructible) : **Vous êtes éliminé après la 4ème blessure. Révélez votre pouvoir quand vous prenez une 3ème blessure. Il faudra une blessure de plus pour vous éliminer.**
Conseil tactique : évitez de trop vous couchez, quand vous prenez votre 3ème blessure, surprise vous êtes encore dans la course.

3. You don`t need it anymore... (L'ambidextre):
Récupérez le pistolet et les cartes du premier joueur éliminé.
Révélez cette carte dès qu'un joueur s'est fait éliminer de la partie, vous récupérez son pistolet et ses cartes Balle. Vous jouez à présent avec deux pistolets, un dans chaque main et deux paquets de cartes, un paquet pour chaque main. Vous jouez donc deux cartes par tour et pouvez menacer deux joueurs (ou un seul avec vos deux armes). Si plusieurs joueurs meurent en même temps, vous pouvez choisir la personne dont vous prenez l'arme.
Conseil tactique : Dès qu'un gangster est blessé, acharnez vous dessus. Attention, avec un flingue dans chaque main, on devient vite l'homme à abattre !



4. Dragon Skin (Peau de dragon) : **Vous ne recevez jamais plus d'une blessure par tour. Révélez cette carte quand plusieurs joueurs vous blessent dans le même tour de jeu. Jusqu'à la fin de la partie, vous prenez au maximum un point de blessure par tour quel que soit le nombre de balles qui vous touche. Ces blessures peuvent être issues de phases différentes (5 & 6).**

5. The Insane (Le malade) : **Vous sortez une grenade de votre poche ! Lorsque vous prenez une blessure, vous lâchez la grenade de douleur et tous les joueurs encore debout prennent également une blessure. Révélez cette carte au début d'un tour de jeu (phase 1 à 3 uniquement). Vous montrez à tous les joueurs que vous portez une grenade (mimez la scène) ! A la prochaine blessure (phase 5 ou 6), vous lâchez votre grenade et à la fin de la phase tous les joueurs encore debout (non blessé et non couché) prennent également un point de blessure. Le tour de jeu est terminé puisque tout le monde est couché ou blessé. Les phases 7 (et 8 si vous jouez avec le flic) n'ont pas lieu. Dans le cas où la blessure a lieu en phase 5, la phase 6 n'a pas lieu non plus. Vous n'avez qu'une seule grenade.**
Conseil tactique : Ne révélez pas trop tôt votre grenade... Si vos adversaires sont déjà bien amochés, ils hésiteront à vous tirer dessus !
Par exemple : Durant la phase 1 Tino révèle son Super Pouvoir, c'est un malade, il est venu avec une grenade !
Durant la phase 3, Tino est visé par Lotus et El Toro. Durant la phase 4, Mr Black se couche de crainte que la grenade n'explose. Phase 5, Lotus a joué une carte " Bang ! Bang ! Bang ! ", Tino est blessé, il prend une blessure et couche son personnage. A la fin de la phase 5, comme Tino est blessé, il lâche la grenade, Lotus et El Toro sont blessés par l'explosion car ils sont debout. Mr. Black n'a rien car il est couché. La carte de El Toro est défaussée et on commence un nouveau tour.

6. The kid: **Vous choisissez votre cible après tous les autres joueurs. Révélez cette carte au tour de votre choix à la phase 1 ou 2 avant que tout le monde ait dégainé. Jusqu'à la fin de la partie, vous choisissez votre cible une fois que vous savez qui braque qui ! Ce pouvoir se joue avant la #7 "Le malin" s'il est présent.**

7. The cunning (Le malin): **Vous choisissez votre carte Balle après que tous les autres joueurs aient choisi leur cible et avant que l'on se couche. Révélez cette carte au tour de votre choix à la phase 1. Jusqu'à la fin de la partie, vous choisissez votre carte avant**

que les joueurs décident de se coucher ou non.
Ce pouvoir se joue après celui du Kid (#6) s'il est présent.

8. Super Coward (Super Trouillard): A la fin du jeu, chaque marqueur de Honte vous rapporte 5.000$! Révélez votre pouvoir à la fin de la partie, vous gagnez 5.000$ par marqueur de Honte !

Conseil tactique : Ne vous couchez pas à tous les tours, vous perdriez la partie mais couchez vous sans regret quand la somme à partager est minime !

9. The Specialist (Le spécialiste) : Vous avez 2 cartes " Bang ! Bang ! Bang ! " pour la partie.
Vous devez révéler cette carte à la fin de la phase où vous avez joué votre carte " Bang ! Bang ! Bang ! ", vous la reprenez dans votre main et jetez une autre carte à la défausse. Ce pouvoir ne fonctionne qu'une seule fois.

Conseil tactique : vous avez un " Bang ! Bang ! Bang !" de plus que les autres. Profitez en pour éliminer la concurrence sans que vos adversaires s'y attendent, par exemple lors d'un petit partage sans importance dans lequel tout le monde aura mis des " Clic Clic Clic" pour ne pas gâcher de précieux "Bang ! ".

10. It does not even hurt! (Même pas mal): Vous pouvez participer a un partage même si vous êtes blessé ou couché.
Ce pouvoir ne fonctionne qu'une seule fois.
Vous devez révéler cette carte pendant la phase de partage avant que l'argent ne soit distribué.
Vous relevez votre plaquette et le partage a lieu. Attention, cette carte ne fonctionne pas le tour où la grenade du malade explose.

Fin du jeu et victoire

Comme dans le jeu de base, à la fin du 8ème tour, tous les joueurs en vie comptent leur argent (sans oublier de retrancher 5.000$ par marqueur de honte). L'actionnaire des pompes funèbres gagne 10.000$ par mort. Le joueur, en vie, le plus riche gagne la partie.

Variante : " Un flic dans la mafia "

(5 ou 6 joueurs uniquement)

Votre équipe se réunit à nouveau pour commettre un casse. Comme d'habitude, tout se passe bien jusqu'au moment du partage. Mais, cette fois, il y a un problème supplémentaire. Il semble bien que l'un des gangsters soit en fait un policier infiltré ! Qui est la taupe ?

Mise en place

En plus du matériel de base, on utilise les 3 cartes Standard téléphonique, les 6 cartes Rôle secret, et la carte Téléphone.
Il est possible de jouer la variante avec les règles avancées.

On prépare autant de cartes Rôle qu'il y a de joueurs. Le flic doit obligatoirement être dans cette série de cartes. Chacun tire une carte, la regarde et la place sous son Personnage. On ne la dévoilera qu'à la fin de la partie. Comme il y a autant de cartes que de joueurs, il y a forcément un Flic parmi eux !

Les marqueurs de Honte sont tous tournés côté Trouille.

La carte Téléphone est placée au centre de la table à portée de main.

Les 3 cartes Standard sont placées en pile, faces cachées au centre de la table. La carte Renforts envoyés doit être la dernière carte de la pile.
Le reste de la mise en place ne change pas.

Le jeu

L'objectif du flic est de prévenir les renforts avant la fin du 6ème tour et de rester en vie pour témoigner au procès. Si le flic n'arrive pas à prévenir les renforts, il gagne uniquement s'il est le dernier joueur en vie.

Si le flic n'a pas gagné, c'est le gangster en vie le plus riche qui remporte la partie.

Attention, avec cette variante Ca$h'n Guns est un jeu fort différent. Les gangsters sont obligés de discuter et de chercher le flic sous peine de terminer tous en prison.

Le jeu se déroule exactement de la même manière que dans le jeu de base. Il y a seulement une phase en plus après le partage : la **phase de téléphone.**

Phase 8/ Le téléphone

Une fois le partage effectué, les joueurs qui y ont participé vont se passer la carte Téléphone. Le parrain (ou son voisin le plus proche s'il ne participe pas à ce partage) prend la carte **Téléphone**, il la met côté : **"Téléphone non utilisé"** vers le haut et la fait **passer sous la table au prochain joueur ayant participé au partage et ainsi de suite.** Durant le passage de la carte sous la table, seul le flic a le droit de la retourner pour montrer qu'il a utilisé le téléphone. Quand la carte a fait le tour de la table, le dernier joueur la révèle et on constate si oui ou non le téléphone a été utilisé (face " Téléphone utilisé " vers le haut).

Attention, seul le policier a le droit de retourner la carte et uniquement s'il le souhaite !!!

Téléphone utilisé

Si le téléphone a été utilisé, on retourne la première carte **"Standard téléphonique"** de la pioche. Lorsque la troisième carte est retournée, les renforts sont prévenus et ils arrivent. Si le flic reste en vie, il a gagné ! A partir de ce moment, le policier ne peut plus se coucher qu'une seule fois pour le reste de la partie !

On retourne les marqueurs de Honte de la pioche du côté "Gyrophare".

Cela permettra d'identifier facilement les personnes qui se seront couchées après cet événement.

Note : Si le policier s'est couché plusieurs fois avant, c'est sans importance.

Attention, Le Flic doit appeler les renforts au plus tard à la fin du 6ème tour ! Sinon les renforts n'auront pas le temps d'arriver.

Par exemple : Nous sommes en phase 8, El Toro, Lotus et Mr. Black sont debout. Tino et Huggy sont couchés. Le parrain (Tino) prend la carte Téléphone et la donne à El Toro. El Toro qui est un simple gangster la passe sous la table à Lotus. Lotus (gangster) la passe à Mr. Black. Mr. Black, qui est flic, décide de la retourner. La carte ayant fait le tour des joueurs debout, Mr. Black la relève et Oh surprise !! le téléphone a été utilisé. On retourne une carte standard, l'ambiance monte car le flic est donc soit El Toro, soit Lotus soit Mr. Black. Tino et Huggy sont en effet innocentés car ils ne participaient pas au partage.

A la fin de la phase 8 (et non plus la phase 7), les joueurs dont le personnage est couché le remettent debout.

Fin du jeu et victoire

La partie se termine à la fin du **8ème tour** ou avant s'il ne reste qu'un seul survivant (dans ce cas, le survivant gagne).

Si, les renforts ont été prévenus et que le Flic a survécu au partage (sans se coucher plus d'une fois), le Flic gagne la partie !

Sinon, les gangsters encore en vie comptent leur argent (sans oublier de retirer 5.000$ par marqueur de Honte). Le Gangster le plus riche gagne la partie.

Ca$h'n Gun$ est un jeu Repos Production Tél.+32477.25.45.18 • 34, Rue Léopold Procureur • 1090 Bruxelles - Belgique • website : www.rprod.com

Jeu original : Ludovic Maublanc

Illustrations : Gérard Mathieu

Développement et variantes : "Les Belges à Sombreros" aka Cédrick Caumont & Thomas Provoost

Ca$h'n Gun$ est édité en hommage à Ludodélire. Faites en bon usage !!

Les " Belges à Sombreros " tiennent à remercier tout particulièrement le F.L.A.N. (Fred, Nico, Yves et Christophe) " El Toro " leur est dédié, Herr Renard aka Benoît Löscher ainsi que les membres du Repos, du Repos-X, du Répit et du Repas du guerrier.

Un tout grand merci également aux nombreux testeurs : Burgundy International Team, belgoludiciens, rubrouckiens, normands, bruxellois, liégeois, becociens, trictraciens, ludopathes, les Loups de la fontaine, chaffiens.

Merci à nos familles et nos amis, nos correcteurs orthographiques (Gauthier, Brigitte, Angèle et Bernard), Mr. Phal, Matthieu d'Epenoux, Bruno Faidutti, Gérard Mathieu, Philippe des Pallières, Laurent Lévi, Gérard Delfanti, Philippe Keyaerts, Stéphane Rimbert, Yann Vekemans et Laurent d'Aries aka Wifi Man.

Merci à Al Capone, aux Corleone, à Tony Montana, aux Mariachi, à Raoul Volfoni, à Donnie Brasco, à Tommy Vercetti, à Elliot Ness, à Vic Mackey, à Bonnie and Clyde, à Clotaire Legnîdu, à Sauron, aux Daltons, à Mr. Pink, à John et à Quentin qui se reconnaîtront.

© REPOS PRODUCTION 2005. TOUS DROITS RÉSERVÉS.
Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé.