



RÈGLES DU JEU

I - PRESENTATION DU JEU

- Type : jeu de société
- Nombre de joueurs : 3 ou 4
- Age : à partir de 8 ans
- Durée d'une manche : 5 minutes
- Durée d'une partie : de 30 à 40 minutes
- Compréhension de la règle : 5 minutes

CONTENU DE LA BOÎTE

- 64 cartes de jeu
- 2 cartes de résumé
- 1 notice explicative
- 1 bloc marque

INTRODUCTION

GANG OF FOUR, un jeu dans lequel on lutte pour le pouvoir, où les faibles s'affaiblissent, où les forts deviennent encore plus forts. Quoique tous soient égaux, certains sont plus égaux que d'autres... L'objectif : être le premier à déposer toutes ses cartes sur la table, ce qui entraîne la défaite de tous les adversaires. Tels de bons politiciens, les joueurs doivent être souples et vifs d'esprit. GANG OF FOUR, le plus intéressant et le plus distrayant jeu venu de Chine depuis des siècles, est un jeu simple à comprendre, qui réserve surprises et opportunités pour mettre en pratique l'art de la manipulation.

BUT DU JEU

Avoir le score le plus bas lorsque le perdant atteint un total de 100 points, total qui marque la fin de la partie. Les points sont comptabilisés et notés à la suite de chaque manche en comptant le nombre de cartes qu'il reste à chacun après que le gagnant ait déposé toutes ses cartes sur la table (explications, page 8).

NOMBRE DE JOUEURS

3 ou 4. Dans tous les cas, on distribue la totalité des cartes. Si l'on joue à 3, la 4^e main, distribuée et restée cachée, fera office de "mort".

COMPOSITION DU JEU ET CLASSEMENT

Composition :

- 2 fois 10 cartes rouges numérotées de 1 à 10
- 2 fois 10 cartes jaunes numérotées de 1 à 10
- 2 fois 10 cartes vertes numérotées de 1 à 10
- 2 cartes Phénix
- 1 carte Dragon
- 1 carte 1 multicolore

classement des cartes

1 < 2 ... < 10 < Phénix < Dragon

II - RÈGLE EXPRESSE, EN 10 POINTS

IMPORTANT : Cette règle en 10 points permet une compréhension rapide du jeu. Avec une lecture attentive, moins de 5 minutes sont nécessaires pour comprendre le fonctionnement du jeu. Tous les cas particuliers sont abordés dans le chapitre III, (voir page 8). Il n'est pas nécessaire de les connaître pour commencer à jouer. Cependant, les joueurs peuvent s'y reporter lorsque la règle expresse ne leur apporte pas d'explication.

1 - BUT DU JEU

Le but du jeu est d'être le premier à déposer la totalité de ses 16 cartes sur la table, ou à défaut conserver le moins de cartes possible en main, lorsqu'un joueur vient à poser sa dernière carte.

2 - LES DIFFÉRENTES COMBINAISONS DE CARTES

Il existe 5 types de combinaisons : le single, la paire, le brelan, les combinaisons de 5 cartes et le Gang of Four et ses variantes.

Pour avoir toujours ces combinaisons en tête, posez sur la table : la carte spéciale "TABLEAU DES COMBINAISONS".

IMPORTANT : Le Gang of Four est constitué de 4 cartes de même valeur. Avec le Gang of Five, le Gang of Six et le Gang of Seven, ils constituent les combinaisons les plus fortes du jeu. Mais contrairement aux autres figures, ils peuvent être joués à tout moment. Lorsqu'un joueur pose un Gang, il prend immédiatement la main. Il remporte le tour, à moins qu'un autre joueur pose à son tour un Gang supérieur.

3 - LES TROIS GRANDS PRINCIPES

Lorsque vient son tour, chaque joueur doit poser le même nombre de cartes que celui imposé par le meneur de jeu.

Il faut toujours poser des cartes ou des combinaisons de cartes plus fortes que celles qui viennent d'être posées.

Exemple :

joueur 1 : une paire de 2

joueur 2 : une paire de 4

joueur 3 : passe

joueur 4 : une paire de Phénix

Un joueur n'est jamais obligé de poser une carte ou une combinaison de cartes lorsque vient son tour. Il peut parfaitement dire : "Je passe", même s'il peut jouer.

4 - DÉROULEMENT D'UN CYCLE DE JEU

- Au premier tour, le joueur qui détient la carte "1 multicolore" commence la partie en posant cette carte dans une combinaison de cartes de son choix. Aux tours suivants, c'est le joueur qui a gagné le tour précédent qui commence le cycle de jeu ;
- les autres joueurs peuvent soit jouer des cartes plus fortes dans la combinaison imposée, soit passer leur tour en disant "je passe" ;
- les joueurs posent des combinaisons avec des cartes de plus en plus fortes ;
- les joueurs passent, lorsqu'ils ne veulent pas jouer ou lorsqu'ils ne peuvent poser une combinaison plus puissante ;
- la dernière personne à jouer dans ce cycle prend la main et commence un nouveau cycle en proposant une combinaison contenant le nombre de cartes de son choix ;
- le jeu s'arrête automatiquement dès qu'un joueur pose sa dernière carte. Cette personne garde la main au tour prochain.

5 - ÉCHELLE DES COULEURS

2 Rouge > 2 Jaune > 2 Vert

Le rouge est toujours supérieur au jaune, qui est lui-même toujours supérieur au vert, même lorsque ces cartes sont de même valeur.

Pour avoir toujours cette règle en tête, posez sur la table la carte spéciale ÉCHELLES DES COULEURS

6 - LA FIN D'UNE MANCHE

Le jeu se termine lorsqu'un joueur a déposé sa dernière carte. Lorsqu'un joueur ne détient plus qu'une carte en main, il est dans l'obligation d'annoncer "carte" avant de poser celle-ci. En revanche, si un joueur termine en posant une combinaison de cartes, il n'a pas besoin d'en avertir les autres.

La partie se finit lorsqu'un joueur atteint 100 points ou plus (décompte des points : voir page 8). Ce dernier est déclaré perdant, le gagnant étant celui qui totalise à ce moment là le moins de nombre de points.

7 - DISTRIBUTION DES CARTES

La totalité des cartes est toujours distribuée, en 4 mains distinctes, soit 16 cartes par main. Au premier tour, c'est le joueur le plus âgé qui est chargé de distribuer. Aux tours suivants, c'est le gagnant du tour précédent qui est chargé de distribuer les cartes.

8 - SENS DU JEU

Le premier tour se joue dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Ensuite, le sens est inversé à chaque tour : ainsi le deuxième tour se joue de gauche à droite, le troisième tour de droite à gauche, etc.

9 - QUE FAIRE DES CARTES ABATTUES

Les cartes déposées sur la table ne se ramassent jamais. Elles sont jetées en tas, en un seul endroit, face visible.

10 - DÉMARRER UNE NOUVELLE MANCHE - L'ÉCHANGE DE CARTES

Le gagnant d'un tour bénéficie de 3 avantages :

- il entame la manche suivante en ouvrant avec la combinaison de son choix,
- le joueur qui avait le plus de cartes en main à la fin de la manche précédente lui donne sa meilleure carte,
- après avoir pris connaissance de cette carte, puis composé son jeu, il lui rend une carte de son choix.

Pendant l'échange, les cartes sont visibles des autres joueurs.

Voici un exemple présentant 2 périodes successives d'une même manche :

1) A mène et joue une paire de 2

A : paire de 2

B : paire de 5

C : passe

D : paire de 9

A : passe

B : passe

C : paire de Phénix

Tous passent ...

2) C a gagné le cycle 1 et prend la main (à noter qu'il a pu rejouer après avoir passé)

C : 1 2 3 4 5 : suite

D : 1 2 4 4 8 : couleur

A : 9 9 5 5 5 : full

B : 11777 : full

C : 6 7 8 9 10 : suite à la couleur

D : 3 3 3 3 : Gang of four

Tous passent ...

3) D gagne ce cycle et prend la main pour le prochain.

COMPTER LES POINTS EN FIN DE MANCHE

Comptabiliser les points :

le but du jeu est de finir avec le score le plus faible possible. A la fin d'une manche, les joueurs qui ont encore des cartes en main additionnent les points selon la règle suivante :

De 1 à 7 cartes = 1 point par carte
De 8 à 10 cartes = 2 points par carte
De 11 à 13 cartes = 3 points par carte
De 14 à 15 cartes = 4 points par carte
16 cartes : 5 points par carte

Soit :

Nb cartes :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Pénalités :	1	2	3	4	5	6	7	16	18	20	33	36	39	56	60	80

Exemples :

- Un joueur à qui il reste 6 cartes en main : $6 \times 1 = 6$ points de malus
- Un joueur à qui il reste 10 cartes en main : $10 \times 2 = 20$ points de malus
- Un joueur à qui il reste 14 cartes en main : $14 \times 4 = 56$ points de malus

La partie se termine dès qu'un joueur a atteint 100 points de malus à la fin d'une manche.

III - RÈGLE COMPLÉMENTAIRE ET CAS PARTICULIERS

LES "SINGLES"

Le 1 multicolore

Il est plus fort que les autres 1, mais moins fort que toutes les autres cartes.
Il possède toutes les couleurs et peut donc se combiner avec toutes les autres couleurs. En cas de combinaison à la couleur, il prend la couleur de cette combinaison.
Associé à tous les autres 1, il permet de faire un Gang of 7, soit 7 cartes identiques. C'est la combinaison la plus forte du jeu.

La carte du Dragon

Le Dragon est la plus forte de toutes les cartes seules, devant les Phénix. Le Dragon ne peut être utilisé que seul.

LES PAIRES (2 cartes)

Règle des nombres

pour poser une paire, la valeur des deux cartes de la paire doit être supérieure à toutes les paires déjà posées, c'est la règle de base des nombres qui s'applique.

Règle des couleurs

une paire rouge bat une paire jaune, qui bat elle-même une paire verte.
La carte la mieux placée dans une paire détermine le classement de la paire entière : une paire rouge/jaune bat une paire rouge/verte qui bat une paire jaune/jaune qui bat une paire jaune/verte, qui bat une paire verte/verte.

Les Phénix

les deux phénix posés ensemble constituent la plus forte des paires.

LES BRELANS (3cartes)

La règle des nombres et la règle des couleurs sont identiques pour les brelans et pour les paires.

LES COMBINAISONS DE 5 CARTES

La suite

Une "suite" en bat une autre si elle contient une carte mieux classée :

10 9 8 7 6 > 9 8 7 6 5

9 8 7 6 5 > 9 8 7 6 5

La "couleur" (5 cartes de la même couleur)

Une "couleur" en bat une autre, si elle contient une carte au moins d'une valeur supérieure, et quelle que soit sa couleur. Pour départager deux "couleurs" de même couleur, c'est la valeur de la plus forte carte qui décide quelle est la plus forte des "couleurs". En cas d'égalité de valeur de cartes, c'est la carte en dessous de la plus forte qui permet d'établir la supériorité, etc.

LE GANG OF FOUR ET SES VARIANTES (Gang of Five, Gang of Six, Gang of Seven)

Un Gang of Four peut être battu par un autre Gang of Four d'un niveau supérieur, ou par n'importe quel Gang of Five, ou Gang of Six. La combinaison la plus forte est constituée par les sept 1 : c'est le Gang of Seven.

Le full (1 brelan + 1 paire)

Un full en bat un autre si son brelan est supérieur à l'autre. S'ils sont identiques, la paire départage les joueurs. Les Phénix peuvent être utilisés comme paire dans un full, si un joueur a les deux.

La suite à la couleur (5 cartes de la même couleur qui se suivent)

La plus forte suite à la couleur est 10 9 8 7 6 et la plus faible est 5 4 3 2 1

EN CAS D'EGALITE

Lorsque deux joueurs terminent une manche avec le même nombre de points, un nouveau tour est organisé. Cet unique tour déterminera le classement final.

OUBLI DE L'ANNONCE "CARTE" EN FIN DE MANCHE

Si un joueur oublie d'avertir les autres, il doit reprendre sa carte en main en attendant une nouvelle possibilité de gagner. En revanche, si un joueur termine en posant une combinaison de cartes, il n'a pas besoin d'en avertir les autres.

DERNIÈRE CARTE

Lorsqu'un joueur a annoncé "carte" et que l'on joue en single, le joueur le précédant immédiatement doit impérativement jouer sa carte la plus forte à son tour de jeu (pour plus de détails, voir page 13).

IV - HISTORIQUE

" GANG OF FOUR " (ou la Bande des Quatre) a d'abord été le surnom de trois hommes et une actrice qui ont terrorisé la Chine durant la révolution culturelle dans les années soixante et au début des années soixante-dix. Dirigé par Mao Tsé Toung et par sa femme avide de pouvoir, le GANG OF FOUR a dévasté pendant des années la vie politique économique et culturelle de la Chine. En octobre 1976, un mois après la mort de Mao, les autres membres du " Gang " ont été arrêtés et écroués, ce qui mit ainsi fin à une des pages les plus répressives de l'histoire de la Chine.

Bien que ce jeu de cartes ne soit pas directement lié aux péripéties du GANG OF FOUR, il fut conçu à cette période et a bien saisi l'essence des luttes de pouvoir en Chine et dans le monde. Avec ses stratégies et ses rebondissements surprenants, ce jeu subtil est assuré de devenir un classique international.

V - INDICATIONS

AGENCEMENT DE SA MAIN

L'une des clés du jeu est d'agencer les cartes que l'on a en main en combinaison afin de voir les options possibles. Ainsi est-il préférable de l'agencer selon un classement numérique plutôt qu'en couleurs.

GÉRER SES CARTES FAIBLES

Il est très difficile de s'en débarrasser. Il est souvent possible de les inclure dans des flushs ou des suites. Celui qui a la main peut aussi en profiter pour commencer par ses cartes faibles pour s'en débarrasser. Pensez à minimiser le nombre de vos petites cartes en main en fin de partie.

CONTRÔLER LA MAIN

Menez le jeu avec des combinaisons dont vous avez le contrôle de manière à garder la main. Tandis que vous jouez, les autres sont obligés de casser leurs combinaisons, sous peine de se retrouver avec de grosses pénalités.

FLEXIBILITÉ DE JEU

Il est important de se rendre compte assez tôt que la partie ne tourne pas en votre faveur et de réorganiser votre jeu pour participer aux combinaisons appelées. Si vous possédez des familles de cinq cartes et qu'aucune n'est maîtresse, il se peut que vous ayez à briser des couleurs ou même des fulls dans le but de prendre la main ou de vous séparer de quelques cartes avant la fin de la manche.

LES OPPORTUNITÉS GAGNANTES

Prendre la main en fin de partie s'avère fructueux car les autres joueurs n'ont que peu de cartes pour vous contrer. Ainsi, utiliser des combinaisons gagnantes comme un Gang of Four peut provoquer une fin de partie très différente. Un joueur sur le point de terminer peut être bloqué par un Gang of Four et ne jamais reprendre la main.

LE JEU À CINQ CARTES

Les joueurs qui ont de bonnes cartes (fortes cartes seules, fortes paires, Gang of Four ..) s'en sortent encore mieux en gardant la main sans se servir des combinaisons à cinq cartes. Les autres joueurs sont condamnés à garder ou casser leurs grandes familles de cartes.

L'AVANTAGE DU GAGNANT

Essayez de rester en tête. Vous disposez de trois avantages :

- le bénéfice de la plus forte carte du perdant du tour précédent ;
- la possibilité de vous débarrasser de la carte de votre choix;
- ouvrir la partie.

RÉDUIRE SES PERTES À LA FIN D'UNE MANCHE

Lorsqu'un joueur sent qu'il ne peut gagner la manche, il doit avoir pour objectif de descendre en dessous de 8 cartes, pour éviter de doubler ses points de malus ce qui le handicaperait pour les tours suivants.

VI - RÈGLES FACULTATIVES

COUPE ET DONNE À LA CHINOISE

Celui qui distribue les cartes les brasse et son voisin de droite coupe le jeu. Puis celui qui distribue coupe de nouveau pour retourner une carte qui déterminera par qui commence la distribution. Après avoir refermé le jeu, celui qui distribue compte en partant de lui-même, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, un par joueur jusqu'à ce qu'il atteigne le chiffre indiqué sur la carte retournée. On détermine ainsi la personne par qui commence la donne :

Le distributeur lorsque la coupe est un 1, 5 ou 9

Son voisin de droite lorsque la coupe est un 2, 6 ou 10

Son voisin d'en face lorsque la coupe est un 3, 7 ou Phénix

Son voisin de gauche lorsque la coupe est un 4, 8 ou Dragon.

RÈGLE DE LA DERNIÈRE CARTE

Dès qu'un joueur a dit " dernière carte ", des règles spéciales sont appliquées concernant le joueur qui joue avant lui (à sa droite ou à sa gauche suivant le sens du jeu). Si des cartes seules sont jouées, ce joueur doit toujours jouer sa plus forte carte. C'est la seule fois où le jeu n'est pas optionnel. Si ce joueur prend la main, il doit continuer avec des combinaisons autres que des cartes seules. S'il n'a que des cartes seules, il doit ouvrir par la plus forte. La règle de la dernière carte ne s'applique pas aux autres joueurs à moins qu'un autre ne déclare " dernière carte " à son tour.

DARGAUD

6, rue Gager-Gabillot - 75015 Paris - France

© The games Dealers Ltd. 1991 - Hong Kong patent pending

© Dargaud 1996, for european countries.