

The Gang : 50 nuances de casse

Si [The Gang](#) est déjà un excellent jeu dans sa version de base, il offre un terrain de jeu idéal pour l'expérimentation et la création de variantes. Que vous trouviez le jeu trop facile, trop difficile, ou que vous ayez simplement envie de renouveler l'expérience, voici 50 idées pour pimenter vos parties, inspirées en partie par le Poker que nous avons créé en 2010, le déjanté "[Peney Hold'em](#)" !

25 Variantes pour simplifier *The Gang*

Ces variantes sont idéales pour les débutants, les familles, ou pour des parties plus en mode chillax :

1. **Une carte visible** : Chaque joueur révèle une de ses deux cartes face visible.
2. **Flop Parlant** : Après le flop, les joueurs ont 30 secondes pour discuter ouvertement de leurs mains (sans montrer leurs cartes, ni donner de valeurs précises).
3. **Turn Consultatif** : Après le « Turn », chaque joueur peut poser une question fermée à un autre joueur de son choix (réponse par oui/non uniquement).
4. **Jeton Indice** : Les jetons peuvent être placés face visible dès le début du tour pour donner une indication générale.
5. **Couleurs Parlantes** : Les joueurs peuvent annoncer la couleur dominante de leur main (mais pas les valeurs).
6. **Nombre Pair ou Impair** : Les joueurs peuvent indiquer si la somme des valeurs de leurs cartes est paire ou impaire.
7. **Petite ou Grande** : Les joueurs peuvent dire si leur main contient plutôt des petites cartes (2-7) ou des grandes cartes (8-As).
8. **Jeton Joker** : Un jeton « joker » peut être utilisé une fois par partie pour signifier « je ne sais pas / je passe ».
9. **Moins de jetons** : Réduire le nombre de jetons de valeur pour simplifier les choix (par exemple, seulement 3 niveaux).
10. **Une seule évaluation** : Les joueurs choisissent leur jeton une seule fois, après le flop.
11. **Pas d'ordre strict** : Les joueurs doivent juste identifier les deux meilleures et les deux moins bonnes mains, sans ordre précis.
12. **Trois cartes au lieu de deux** : Chaque joueur reçoit trois cartes et en défusse une après le flop.
13. **Flop étendu** : Le flop est constitué de 4 cartes au lieu de 3.
14. **Équipe de deux** : Les joueurs se mettent par équipe de deux et peuvent se montrer leurs cartes en début de manche, pour s'accorder sur un seul jeton qui représente leur main combinée.
15. **L'Annonceur** : Un joueur ne reçoit pas de cartes et doit deviner l'ordre des forces des mains uniquement d'après les jetons. S'il réussit, tout le monde gagne.
16. **Spécialistes Simplifiés** : Les cartes spécialistes donnent des indices supplémentaires, plutôt que des actions. Par exemple : « Vous pouvez révéler si vous avez une paire ».

17. **Objectifs Plus Faciles** : Les cartes défi proposent des objectifs plus simples à réaliser (ex : « Avoir au moins deux paires »).
18. **Plus de tours pour gagner** : Augmenter le nombre de coffres à ouvrir pour remporter la partie.
19. **Moins d'alarmes avant de perdre** : Augmenter le nombre d'alarmes avant que la partie soit perdue.
20. **Défausse Visible** : Les cartes défaussées (si une variante en utilise) sont placées face visible.
21. **Répétition Autorisée** : Plusieurs joueurs peuvent choisir le même jeton s'ils pensent avoir des mains de force équivalente.
22. **Entraide Autorisée** : Après la « River », les joueurs peuvent poser une question à l'ensemble du groupe (réponse par oui/non uniquement).
23. **Assurance Infaillibilité** : Si les joueurs misent sur le bon ordre des mains mais se trompent dans l'absolu (leur main est moins bonne que ce qu'ils estimaient), ils gagnent quand même le tour.
24. **Les Pions du Salut** : Chaque joueur peut utiliser un pion unique « Salut » pour indiquer qu'il mise sur lui-même, pour donner un indice supplémentaire au groupe.
25. **Variante Mémoire** : Jouer une première manche normalement. Lors de la deuxième manche, seules les deux cartes de la main de chaque joueur changent. Les cartes communes restent identiques. Cela permet aux joueurs d'avoir une meilleure idée de la valeur des mains des autres.

25 Variantes pour compliquer *The Gang*

Préparez-vous à des défis corsés et à des retournements de situation improbables !

1. **Double Jetons** : Les joueurs doivent choisir deux jetons : un pour la force absolue de leur main, un pour leur force relative.
2. **Jetons Inversés** : La signification des jetons est inversée (le plus petit jeton représente la main la plus forte).
3. **Communication Codée** : Les joueurs ne peuvent communiquer qu'en utilisant un code secret défini en début de partie (ex : taper du pied = « j'ai une paire »).
4. **Fausse Piste** : Une carte commune est révélée face cachée et n'est révélée qu'en fin de tour. Elle peut faire partie du décompte final des points... ou pas (décidé en secret par un joueur, qui change à chaque tour).
5. **Le Traître** : Un joueur est secrètement désigné comme « traître » et doit essayer de faire échouer le groupe sans se faire démasquer.
6. **Enchères Secrètes** : Avant chaque tour, les joueurs misent secrètement combien de coffres ils pensent pouvoir ouvrir. S'ils atteignent leur objectif, ils gagnent un bonus. Sinon, ils déclenchent une alarme.
7. **Temps Limité** : Chaque phase d'évaluation des mains est limitée à 30 secondes.
8. **Cartes Maudites** : Des cartes spéciales « maudites » sont ajoutées au paquet. Si elles apparaissent dans les cartes communes, elles déclenchent des pénalités (ex : échanger un jeton au hasard).
9. **Spécialistes Négatifs** : Les cartes spécialistes donnent des handicaps plutôt que des avantages (ex : « Vous ne pouvez pas changer votre jeton après le flop »).

10. **Objectifs Secrets** : Chaque joueur reçoit un objectif secret en début de partie qu'il doit essayer de réaliser pour gagner des points bonus (ex : « Avoir la main la plus faible à la fin du tour »).
11. **Le Bluff des Jetons** : Les joueurs peuvent placer leurs jetons face cachée et les révéler seulement à la fin du tour.
12. **Ordre Aléatoire** : L'ordre dans lequel les joueurs doivent annoncer leur main à la fin du tour est déterminé aléatoirement.
13. **La Main Maudite** : Une main est désignée comme « maudite ». Si un joueur pense l'avoir, il doit le signaler d'une manière prédéfinie. Les autres joueurs doivent alors ajuster leurs jetons en conséquence, au risque de déclencher une alarme s'ils se trompent.
14. **Le Cinquième Larron** : Un sixième joueur ne participe pas à l'évaluation des mains, mais il peut, une fois par tour, échanger secrètement la place de deux jetons misés par les autres joueurs.
15. **Double River** : Deux cartes « River » sont retournées. Les joueurs misent en considérant les deux possibilités.
16. **Sacrifice Héroïque** : Un joueur peut se « sacrifier » en révélant sa main, pour permettre aux autres de mieux évaluer la leur. Mais si les autres se trompent quand même, ils déclenchent deux alarmes.
17. **Casque Anti-Bruit** : Les joueurs portent un casque anti-bruit et ne peuvent communiquer que par des gestes et des expressions faciales, rendant la communication non verbale encore plus difficile.
18. **La Vente aux Enchères** : Avant de miser, les joueurs participent à une vente aux enchères pour déterminer qui aura le droit de miser en premier, en deuxième, etc. Les enchères sont faites avec des jetons spéciaux, et celui qui remporte l'enchère pour une position donnée peut avoir un avantage... ou un handicap, selon la position choisie.
19. **Le Labyrinthe des Mains** : Les cartes de chaque joueur sont placées face cachée dans une grille au centre de la table. Les joueurs peuvent regarder certaines cartes en fonction de règles spécifiques (par exemple, seulement les cartes adjacentes à celles déjà révélées), ajoutant un élément de mémorisation et de déduction spatiale.
20. **Le Gang Rival** : Introduire des cartes d'un « gang rival » qui viennent perturber le jeu. Ces cartes peuvent modifier les règles de mise, voler des jetons ou même changer la valeur des cartes communes de manière imprévisible.
21. **Le Jeton Maudit** : Un jeton maudit circule parmi les joueurs. Celui qui le possède à la fin du tour déclenche une alarme, quel que soit le résultat des mises, ajoutant une dimension de « patate chaude » au jeu.
22. **Le Défi du Mime** : Au lieu d'utiliser des jetons, les joueurs doivent mimer la force de leur main. Les autres joueurs doivent ensuite placer des jetons en fonction de leur interprétation des mimes.
23. **Les Saisons Changeantes** : Introduire un élément de « saison » qui change les règles à chaque tour (par exemple, en hiver, les cartes de cœur valent double ; au printemps, les joueurs peuvent échanger une carte avec leur voisin, etc.).
24. **Le Hasard Absolu** : Ajouter un dé spécial qui, lorsqu'il est lancé, modifie les règles de manière aléatoire pour le tour en cours (par exemple, « tous les jetons sont échangés », « la carte la plus haute devient la plus basse », « communication verbale autorisée pendant 10 secondes »).

25. **La Quête de la Carte Suprême** : Une carte extrêmement puissante est cachée dans le paquet. Le joueur qui la pioche peut déclencher un effet spécial, mais doit d'abord réussir à communiquer discrètement qu'il la possède aux autres joueurs, sans alerter le « gang rival » ou déclencher d'alarme.

Variantes proposées par [Gus&Co](#) - Janvier 2025 - V1