

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Oui, honorable Parpaïm

LE JEU DE CARTES



Un jeu de cartes pour 5 à 11 joueurs
par Luca Santopietro

INTRODUCTION

On a dérobé au Parrain une sacoche remplie d'argent. La « Famille » a été rassemblée, avec les gentils, mais surtout les méchants, pour que la vérité éclate. Quand les excuses viendront à manquer et que le Parrain aura enfin trouvé le coupable, il lui coulera personnellement les pieds dans le béton. Ça lui fera une jolie paire de chaussures.

MATÉRIEL

110 cartes :

- 11 cartes marron Personnages ;
- 11 cartes noires Sacoche ;
- 3 cartes Colère du Parrain (rouge, jaune et verte) ;
- 1 carte grise Pieds dans le Béton ;
- 84 cartes bleues Excuse ;

1 Livret de Règles.

LES CARTES

Les cartes du jeu ont des éléments en commun. Chaque carte est caractérisée par un cadre coloré dépendant de son type, une valeur (en haut du cadre), un titre (en dessous de la valeur) et une illustration propre. Les illustrations pourront servir à s'inventer des excuses durant la partie. Sous l'illustration se trouve un encadré de texte qui fournit des informations aux joueurs.

CARTES PERSONNAGE

Les cartes marron, numérotées de **1 à 11**, sont les cartes Personnage. Dans le coin inférieur droit de la carte (sauf pour la carte Parrain), il y a un chiffre dans un losange qui fait référence au partenaire du personnage. Chaque Personnage de la Famille a un lien sentimental ou affectif avec un autre membre de la Famille, son partenaire. Il (ou elle) a une faiblesse pour ce Personnage et sera prêt à le suivre, pour le meilleur et pour le pire. Selon le nombre de joueurs, un joueur peut ne pas avoir de partenaire, ce joueur aura un lien avec l'Homme de Main (**2**) dans ce cas.

CARTES COLÈRE

Les trois cartes numérotées de **12 à 14** représentent les différents niveaux de colère du Parrain. Ce niveau, indiqué



en rouge, jaune ou vert va limiter le déclenchement des cartes Excuse. Le joueur qui joue le rôle du Parrain a toujours une de ces cartes face visible devant lui pour indiquer aux autres joueurs son humeur actuelle. Ils peuvent ainsi décider quelle est la meilleure stratégie à employer selon les cartes qu'ils ont en main.



CARTE BÉTON

La carte grise numérotée **15** est utilisée par le Parrain pour émettre sa sentence, qui met fin au jeu, elle élimine le membre de la Famille désigné coupable d'avoir dérobé la sacoche d'argent.

CARTES SACOCHE

Les cartes sacoche numérotées de 16 à 26 représentent les onze saches parmi lesquelles se trouve la sacoche remplie d'argent du Parrain. C'est le bazar dans la maison du Parrain et il est très difficile de savoir où se cache la bonne sacoche.



CARTE EXCUSE

Les cartes bleues (**les cartes 27 à 110**) sont les 84 cartes Excuse qui permettent aux joueurs d'inventer de plus ou moins bonnes d'excuses à propos de la disparition de la précieuse sacoche.

Chacune de ces cartes a trois cercles disposés verticalement sur le côté droit de l'illustration. Ces cercles indiquent le niveau de Colère du Parrain : rouge

(en haut), jaune (au milieu), vert (en bas). La couleur indique à quel niveau de colère cette excuse est efficace ou non. Dans le cadre hexagonal sur la gauche de chaque carte est indiqué un des trois effets de la carte affectant les saches. Cet effet n'est appliqué que si l'excuse a accusé un autre membre de la Famille et qu'elle est efficace (elle correspond à la colère du Parrain).



Le symbole Œil (sur les cartes Excuse vertes) indique que le joueur ayant joué la carte peut regarder secrètement pendant un instant le contenu de sa sacoche.



Le symbole Rotation (sur les cartes Excuse jaunes) indique que tous les joueurs échangent leur sacoche dans le sens horaire ou inverse (au choix du joueur ayant joué cette carte).



Le symbole Échange (sur les cartes Excuse rouges) indique que le joueur ayant joué la carte, échange secrètement sa sacoche avec celle du joueur qu'il a accusé. Les deux joueurs n'ont pas le droit de regarder la nature de leur sacoche.

PRÉPARATION

- On trie les cartes selon leur type.
- Prenez autant de cartes Personnage que de joueurs (au minimum cinq), en les prenant par ordre numérique. On remet dans la boîte les cartes Personnage inutilisées. On donne la carte Parrain au joueur désigné pour être le Parrain. On peut aussi assigner cette carte aléatoirement (méthode recommandée quand tous les joueurs sont de même niveau). Il suffit de mélanger toutes les cartes Personnage (dont le Parrain) et d'en distribuer une à chaque joueur. Tous les joueurs révèlent leur Personnage. Si vous désirez diminuer la difficulté du jeu, asseyez-vous selon l'ordre des personnages, pour avoir votre partenaire à vos côtés.
- L'Homme de Main prend le paquet de cartes Sacoche et mélange les cartes. Il distribue une carte Sacoche, face cachée, à chaque joueur mais pas au Parrain. La carte Sacoche Argent doit toujours être distribuée. Tout le monde regarde sa carte, mais seul le joueur avec la sacoche d'argent la révèle. Il devient le premier joueur.
- Le Comptable prend sa carte Sacoche, celle de l'Épouse et la sacoche d'argent. Il les mélange (ou prend au hasard la Sacoche d'un autre joueur si l'argent est en possession d'un des personnages mentionnés), sans les regarder, et il les distribue entre ces joueurs. Personne n'a plus le droit de regarder sa carte Sacoche, sauf si une carte le permet.
- L'Épouse du Parrain prend le paquet Excuse, ou ordonne à l'Homme de Main de le faire. Ces cartes doivent être mélangées et on en distribue trois à chacun, à l'exception du Parrain. Ces trois cartes forment la main du joueur. Chaque joueur prend ses cartes et les regarde. Le reste de ces cartes forme une pioche que l'on place au milieu de la table.
- Le Parrain place devant lui la carte Colère jaune (fâché) et s'adresse de façon virulente au premier joueur : "Qu'est-ce que tu faisais avec mon argent ?".
- Le jeu vient de commencer.

BUT DU JEU

Le Parrain veut récupérer son argent et punir celui qui le lui a pris. Quand il pensera l'avoir trouvé, il lui paiera une jolie paire de chaussures en béton à lui et à son partenaire. Les autres personnages essaieront de sauver leur peau en accusant les autres.

DÉROULEMENT

En commençant par le premier joueur, chaque joueur doit à son tour inventer des excuses raisonnables pour expliquer au Parrain que l'accusation portée contre lui est fausse. Il devra aussi et surtout reporter l'accusation sur un autre joueur. Les joueurs font valoir leurs arguments en jouant des cartes Excuse.

Le jeu prend place dans l'Amérique des années 30, avec la prohibition, les gangsters et l'argent facile.

TOUR DE JEU

Un joueur commence son tour quand un autre joueur l'a accusé d'avoir pris l'argent du Parrain. Avec déférence, il va s'adresser au Parrain pour lui dire qu'il se trompe, qu'il est innocent. Il doit apaiser le Parrain, et trouver la bonne excuse pour accuser un autre joueur.

Il faut parler humblement, il ne faut pas oublier à qui l'on s'adresse, c'est le Parrain tout de même. Il faut essayer de ressembler au maximum au personnage que l'on incarne.

Il faut mener la conversation sur des sujets reliés aux cartes que l'on a en main (lieu, objet, action, événement, personnage). Quand vous évoquez un de ces sujets, vous pouvez valoriser vos propos en jouant la carte correspondante de votre main. Vous montrez ainsi votre bonne foi au Parrain qui devrait apprécier ce genre de démonstration.

Il faut faire attention à bien respecter la condition du niveau de Colère du Parrain. Il y a de bonnes excuses qui parfois, dans certaines situations, ne fonctionnent pas comme elles devraient. Quand vous remplissez ces conditions, vous pouvez accuser quelqu'un d'autre mais pas votre partenaire.

Chaque fois que vous jouez une carte Excuse de votre main, piochez une nouvelle carte Excuse du paquet.

DÉTAILS SUR LES ACTIONS/ÉVÉNEMENTS/SITUATIONS

NIVEAU DE COLÈRE DU PARRAIN

Quand le Parrain change de niveau de colère, on change en conséquence sa carte Colère, et on défausse toutes les cartes en jeu à ce moment.

Le niveau de colère peut changer plusieurs fois lors d'un tour.

Toutes les 3 cartes Excuse jouées lors du même tour, le niveau de Colère augmente d'un. On ne peut pas aller au-delà du niveau rouge.

Si le niveau de colère du Parrain est rouge et que 4 cartes sont jouées sans porter d'accusation, le Parrain peut jouer la carte Béton sur le joueur dont c'est le tour. Le jeu est alors terminé.



ACCUSATION

Pour porter une accusation sur le joueur de votre choix, à l'exception de votre partenaire et du joueur qui vient de vous accuser, vous devez jouer au moins une carte avec le niveau de colère du Parrain.

Si vous convainquez le Parrain, que vous accusez quelqu'un, et que vous jouez une seule carte Excuse, le niveau de colère du Parrain est diminué d'un. Le niveau vert est le niveau minimum.

Si vous convainquez le Parrain, que vous accusez quelqu'un, et que vous jouez deux cartes Excuse, le niveau de colère du Parrain est inchangé.

Si vous convainquez le Parrain, que vous accusez quelqu'un, et que vous jouez trois cartes Excuse, le niveau de colère du Parrain augmente d'un. Le niveau rouge est le niveau maximum.

Une fois qu'un joueur a réussi à persuader le Parrain, et que le tour passe au joueur qu'il a accusé, il défait toutes les cartes en jeu.

ANNULER LES EFFETS D'UNE CARTE

Un adversaire peut jouer une carte Excuse de sa main pour annuler l'effet de la dernière carte Excuse jouée par le joueur actif, s'il a été mentionné par ce joueur.

Le Parrain a toujours la possibilité d'annuler l'effet d'une carte Excuse jouée. Les cartes annulées de cette façon restent en jeu jusqu'à ce que l'effet d'une carte les défait, mais elles restent face cachée pour indiquer que leur effet est annulé.

AIDER VOTRE PARTENAIRE

Si votre partenaire est en danger vous pouvez décider de l'aider. Vous pouvez jouer une de vos cartes Excuse lors de son tour. Cette carte a la même valeur que celle(s) éventuellement jouée(s) par votre partenaire, mais c'est à vous, avec l'aide possible de votre partenaire, de trouver une Excuse. Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte par tour de cette façon.

LES SACOCHES

Quand une accusation est portée contre un adversaire et que c'est à lui de jouer, le joueur ayant lancé l'accusation applique les effets de la carte Excuse qu'il a jouée concernant les Sacoche (les effets de l'hexagone dans le coin inférieur gauche de la carte).

FIN DU JEU

Le jeu se termine quand il n'y a plus de carte Excuse dans la pioche et/ou que le Parrain joue la carte Béton sur un joueur, qui est selon lui, coupable de ne pas l'avoir convaincu. Cette culpabilité est étendue à son partenaire et les deux personnages sont éliminés.

Si l'un des personnages éliminés porte la sacoche remplie d'argent, le Parrain récupère sa sacoche et a gagné la partie. Si l'argent était en possession d'un autre personnage, lui et son partenaire ont gagné la partie, profitant de l'argent, avec la bénédiction du Parrain. Après tout, c'est un homme généreux...

VARIANTES

UNE SACOCHE AUSSI POUR LE BOSS !

Si vous estimez que les choses ne sont pas assez compliquées, vous pouvez utiliser la onzième sacochette que vous donnerez au Parrain. Celui-ci aura donc, comme les autres joueurs, une sacochette.

N'importe quel joueur peut jouer une carte excuse "Agents fédéraux", "Policier" ou "Descente de police" pour piéger le Parrain. Dans ce cas, le jeu s'arrête immédiatement et on regarde quelle situation s'applique :

Le Parrain est arrêté s'il possède la sacochette d'argent, le joueur ayant lancé l'accusation gagne la partie. Si le Parrain a la sacochette remplie d'armes il est aussi arrêté et le joueur avec la sacochette d'argent gagne la partie. Si le Parrain possède n'importe quelle autre sacochette, le joueur avec l'argent gagne et celui qui a balancé le Parrain se retrouve avec des souliers en ciment. Dans ce dernier cas si le joueur ayant balancé le Parrain est aussi le détenteur de la sacochette remplie d'argent, le Parrain gagne la partie tandis que le joueur accusateur va rendre visite aux amis de Cousteau.

QUELQUES GARS BIEN SYMPA !

Seulement pour quatre joueurs, pour jouer une petite Famille appliquez les règles suivantes :

Pendant la mise en place, et après avoir désigné le Parrain, les joueurs tirent aléatoirement leur personnage en ignorant les règles de préparation et de partenaire.

Durant la partie, les joueurs peuvent directement porter des accusations, même s'ils viennent de prendre leur tour.

CONSEILS

Oui, honorable Parrain est avant tout un jeu où les joueurs interprètent un rôle. Si vous êtes le parrain, n'oubliez jamais que vous êtes le boss, vous pouvez interrompre les joueurs, les questionner ou par exemple introduire de nouveaux éléments narratifs (mais n'oubliez jamais que ce n'est qu'un jeu). Votre but est de retrouver votre argent et de trouver un coupable. Si vous êtes un autre élément de la Famille, n'oubliez pas que vous parlez devant le Parrain.

Vous devez réellement jouer les cartes excuses que vous mettez en jeu, c'est à dire trouver une histoire et la raconter en vous inspirant du titre, de l'illustration ou du texte de la carte, et soyez crédible car votre vie en dépend !



CRÉDITS

Auteur : Gianluca Santopietro

Règles : Gabriele Mari et Luca Santopietro pour e-Nigma Ravenna

Direction artistique : Gianluca Santopietro pour e-Nigma Ravenna

Création Graphique : Demis Savini pour e-Nigma Ravenna

Développement : e-Nigma Ravenna - Gabriele Mari, Giacomo Santopietro, Gianluca Santopietro, Demis Savini et Livio Valentini

Illustration: Christian Dalla Vecchia (diseño), Domenico Neziti et Demis Savini (colores) pour e-Nigma Ravenna

Supervision : Gianluca Santopietro

Tests : Toute l'équipe e-Nigma, Roberto Argalia, Valeria Bottiglieri, Devil Pierantoni, Matteo Pironi, Edoardo Ponti, Massimiliano Rossi, Rachele Stocco, Gian Paolo Vernocchi

Production: Counter srl - Milan

Remerciement particuliers : Alessandro Drei et Guglielmo Signora

CRÉDITS DE L'ÉDITION FRANÇAISE

Traduction : Frédéric Bizet et Grégoire Delanne

Mise en page : Edge Studio

Édition en Français de Edge Entertainment

Plusieurs offres que vous ne pourrez pas refuser :

www.OuiHonorableParrain.edgeent.com

edge®

STRATELIBRI

Oui, honorable Parrain est © Counter srl. Tous droits réservés. Toute production ou traduction, même partielle, des matériaux de cette collection est strictement interdite si elle n'est pas soumise à une autorisation préalable. Tous les personnages et les faits énoncés dans ce jeu sont fictifs. Toute référence à des personnages existants (vivant ou non) ou à des événements réels serait une coïncidence.