

# Smoking Blowers



<http://www.jordan-graphic.com/>

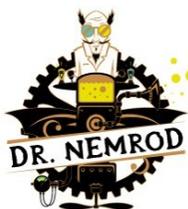
## A Blowing Smoke

1) *Un coup fumant, une opération particulièrement bien réussie (synonyme Masters-troke).*

2) *Prétendre être plus important qu'en réalité ou prétendre savoir quelque chose qu'on ne comprend pas vraiment.*

3) *Dégager un nuage de fumée pour couvrir ses activités.*

## Urban Dictionnay



Texte : Pierre Saliba  
Idée originale : David Javet  
Illustration : Jordan Gentes  
Modèles : Line, Marius, Marion, Stella, Fred  
Polices : The Juke Box, Broadway, Time New Roman

## Synopsis

Les joueurs incarnent des gangsters, des membres d'un des plus dangereux cartels de la ville. Ce soir, ils se réunissent dans un bar pour discuter affaires. Comme dit le proverbe : « *gardez vos amis proches et vos ennemis encore plus proches...* ». Dans l'anonymat du bar, l'ambiance se réchauffe et les langues se délient. Alors que les ennemis de toujours trinquent en entamant une partie de billard, chacun révèle progressivement le plan qui vise à éliminer le camp adverse. L'ambiance feutrée de la table de billard sera le champ de bataille d'une guerre sans pitié : assassinats, coups en traîtres, retournements de situations fracassants, rien n'est trop bas pour éliminer ses ennemis.

## La mise en place

**Smoking Blowers** est un jeu pour deux prenant place autour d'une table de billard. Pour jouer, vous n'avez besoin que du matériel standard pour le **jeu de la 8** : 2 queues et 16 billes. Il y a deux groupes de billes, les rayées et les pleines. La noire, numérotée en 8 et la blanche occupent un rôle spécial dans le jeu de la 8 et il en est de même dans **Smoking Blowers**. Vous aurez également besoin de 14 petits bouts de papier sur lesquels sont inscrits les numéros des billes rayées ou pleines. Vous trouverez ces billets en dernière page de ce jeu.

Détendez-vous, commandez à boire et profitez de la soirée. **Smoking Blowers** est un jeu de stratégie, d'adresse mais aussi de conte. Votre habileté à raconter une histoire crédible définira vos chances de victoires autant que votre talent pour le billard.

## Les rôles

Les rôles sont définis par trois aspects : un **nom**, un **objectif** et trois **lieutenants**.

Le **nom** définit l'identité du gangster et le monde auquel il appartient.

L'**objectif** ne définit pas réellement les conditions de sa victoire mais plutôt le prétexte narratif au plan échafaudé pour éliminer les lieutenants adverses.

Les **lieutenants** représentent les points de vies du personnage. Chacun d'entre eux a un nom car c'est à travers eux que l'action va se dérouler.

## Règles du jeu

En début de partie, chaque joueur choisit un rôle puis pioche trois cartes lieutenants au hasard parmi les 14 disponibles. Chacune de ces cartes désigne une bille qui représente l'un de ses lieutenants. La valeur de ces cartes doit rester secrète. Celui qui a l'air le plus louche démarre le jeu.

La base de l'action c'est le **tir**. Lorsque c'est le tour d'un joueur, il doit avancer un **argument narratif** et expliquer une étape de son plan : un de ses lieutenants a trouvé un indice menant vers son objectif. Un argument narratif doit toujours s'efforcer de répondre aux questions suivantes : **Qui ? Quoi ? Comment ?**

Puis le joueur tire selon les règles normales du jeu de la 8 : la queue tire la bille blanche qui doit heurter au moins une autre bille. Il y a ensuite plusieurs options :

- **Aucune bille n'est touchée.** L'autre joueur prend la main et **tire** à son tour avec les mêmes règles.
- **Aucune bille n'est rentrée.** Le joueur ayant raté son coup peut **tirer** une nouvelle fois si son argument narratif n'a pas été contré. Il cède son tour s'il n'a pas d'**argument narratif** ou si son adversaire le contre en avançant lui aussi un **argument narratif** en un temps raisonnable.
- **Une bille est rentrée mais ce n'est pas un lieutenant.** Le plan du joueur gangster a dérapé et cette bille représente un dégât collatéral. Le joueur ayant rentré la boule peut rejouer s'il est capable de décrire qui ou quoi a été blessé / tué / endommagé durant l'exécution du plan.
- **Une bille est rentrée et c'est un lieutenant.** Le joueur qui a perdu un lieutenant l'annonce en dévoilant sa carte. Le tir change de main.
- **La bille noire est rentrée.** Les flics interviennent dans la partie. Ils orchestrent une descente qui compromet la planque d'un lieutenant. Le joueur ayant rentré la bille noire doit alors révéler une de ses cartes lieutenant.
- **La bille blanche est rentrée.** Un accroc dans le plan du joueur l'oblige à révéler une bille qui n'est pas un de ses lieutenants.

## Gagner la partie

Le but est de sortir l'autre joueur de la partie en lui faisant perdre ses lieutenants. **Le dernier gangster ayant encore au moins un lieutenant en vie est le gagnant de la partie.**

### Exemple de partie :

C'est l'histoire de deux mecs, Jojo et Petrus, qui sortent boire un verre dans leur bar préféré, le Pilouf. Ils décident d'entamer une partie de **Smoking Blowers**. Petrus choisit de jouer **Don Pirlo** alors que Jojo choisit l'**inspecteur Klein**. Ils tirent chacun trois cartes et les gardent cachées.

Les deux joueurs sont aussi louches l'un que l'autre, mais Petrus connaît le videur de cet endroit peu recommandable alors il commence. Avant son premier tir, il raconte comment Tony la main froide s'est introduit la veille chez l'inspecteur pour tuer sa femme d'une balle en plein cœur (pour le moment, il ne connaît pas les noms des lieutenants de son adversaire). Petrus tire et ne rentre aucune balle. Il aurait pu rejouer, mais Jojo contre attaque en racontant comment son partenaire, l'inspecteur Friedrich était en planque devant son domicile et a surpris Tony avant de lui

tirer dessus. Jojo rentre la bille n°10, ce n'est pas un lieutenant de Pétrus. S'il veut rejouer, il doit donc décrire comment l'échange de coup de feu s'éternise en alertant les voisins.

La partie continue ainsi et au fil de l'histoire, on apprend que la femme de l'inspecteur est en fait de mèche avec la mafia sicilienne, que des flics infiltrés entourent le Don. De nombreux morts sont à déplorer et à la fin, il ne reste plus qu'un seul lieutenant à chacun alors que 6 billes sont encore sur la table. Jojo, avec un sourire mauvais vise la bille noire que tous deux avaient soigneusement évitée jusque là et la rentre du premier coup. Normalement, Jojo devrait dévoiler la position de son dernier lieutenant mais il va utiliser l'avantage de son personnage. C'est donc Petrus qui doit donc révéler sa carte et ainsi faciliter l'élimination de son lieutenant. Une fois celui-ci hors jeu, Jojo et Pétrus reprennent une bière car la soirée est loin d'être terminée...

## **Le punisseur, croquemitaine urbain**

**« Une fois, j'ai tué un homme avec un stylo »**

### **Lieutenants :**

Mauricio, le groom de l'hôtel où il séjourne.

Viggo l'assassin, son disciple.

Maria, une femme autrefois sauvée par le punisseur et prête à tout pour lui.

**Objectif :** Se venger des salauds qui ont buté son chien.

**Avantage :** Lorsqu'un de ses lieutenants est tué, le punisseur rentre dans une rage terrifiante. Lors de son prochain tour, il pourra jouer un coup supplémentaire en dépit de toutes les règles standards.



## **Carlos, président de MC**

**« Je préfère voir mes amis morts que sur une Yamaha »**

### **Lieutenants :**

Carlos est entouré de membres de son gang à qui il confie les sales besognes : Franco, Marcus, Javier.

**Objectif :** Un sac de sport rempli de drogues aux noms compliqués.

**Avantage (pour joueurs débutants) :** Le gang peut compter sur de nombreux soutiens et trouve toujours des solutions *in extremis*. Si aucune bille n'est touchée lors de son tir, le joueur peut tout de même bénéficier d'un tir supplémentaire s'il trouve un argument narratif pour expliquer son échec. Utilisable trois fois par partie.



## **NiN, mystère ambulant**

**« Ne bluffez pas, vous ne savez rien de moi »**

### **Lieutenants :**

NiN n'a pas de lieutenants, seulement des identités secrètes qui sont déjouées au fur et à mesure des billes rentrées.

Salomé la veuve noire, Inspectrice Louna, Madame Iness.

**Objectif :** Une clé USB qui contient des données sensibles sur le réseau social le plus en vogue, S'Book.

**Avantage (pour joueurs confirmés) :** Pleine de ressource et insaisissable, l'Agent NiN a toujours une longueur d'avance sur ses adversaires. À tout moment de la partie, lorsque le joueur rentre une bille avec un rebond, il peut jouer un coup supplémentaire.



## **Don Pirlo, parrain à Little Italy**

*« Are you talkin' to me ? »*

### **Lieutenants :**

Tony la main froide

Poison Lily

Vito la déveine

**Objectif** : Une taupe dans son camp a balancé des noms importants du réseau du Don. Ce traître doit mourir.

**Avantage** : La famille c'est important, avec des contacts étendus et un réseau de corruption, Don Pirlo, est capable de remplacer facilement un lieutenant. Si l'un d'eux est tué, le joueur peut de retirer une carte s'il parvient à rentrer n'importe quelle boule dans son tour qui suit la perte.



## **Lagatta Negra, terroriste en chute libre**

*« Vous aimeriez savoir d'où viennent ces cicatrices ? »*

### **Lieutenants :**

Un gang de sbires fanatiques et déshumanisés avec des noms de fruits (exemple Prune, Noisette et Pastèque).

**Objectif** : Une mystérieuse mallette portant la simple inscription PTW.

**Avantage** : Imprévisible et complètement psychopathe, Lagatta utilise ses lieutenants comme des pions sacrificiels. Elle peut, une fois par partie, décider de changer une de ses cartes lieutenant (dont la bille est encore en jeu) pour une autre tirée au hasard. Elle doit révéler la carte défaussée.



## **Molly O'Leary, la diva**

*« Laissez vous aller, racontez -moi tout... »*

### **Lieutenants :**

Marcellus, son mari et producteur

Giorgio, son garde du corps et amant

Baptista, sa secrétaire et confidente

**Objectif** : Un tableau de maître unique au monde qui appartenait à sa famille.

**Avantage** : Avec sa voix enjôleuse et sa parfaite connaissance de l'âme humaine, Molly peut soutirer des informations à presque n'importe qui. Le joueur peut, une unique fois par partie, forcer son adversaire à dire si une bille qu'il désigne est un lieutenant à lui ou pas.



## **Inspecteur Klein, flic ripoux**

*« On peut toujours s'arranger »*

### **Lieutenants :**

Inspecteur Friedrich, son partenaire

Spencer, son indic

Bart, le stagiaire naïf

**Objectif** : Un dossier avec des preuves compromettantes qui pourraient le faire tomber pour de bon.

**Avantage** : Avec ses contacts à la police, l'inspecteur Klein n'est jamais inquiété par ses collègues. Il n'est pas affecté par les règles de la bille noire. Mieux encore, il peut forcer son adversaire à dévoiler un de ses lieutenants s'il rentre la bille noire lui-même.



**1**

**2**

**3**

**4**

**5**

**6**

**7**

**8**

**9**

**10**

**11**

**12**

**13**

**14**