

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



CASH'n GUN\$™ LIVE



Dans **CA\$H'n GUN\$ LIVE**, vous incarnez des gangsters qui se partagent un butin. Les joueurs se braquent les uns les autres avec les doigts et tentent de protéger leurs équipiers. Les parties se déroulent dans des environnements réels : chez vous, à la plage, dans le jardin, dans la cour de l'école, etc. Spécialement conçu pour les groupes, **CA\$H'n GUN\$ Live** est idéal pour animer vos journées et soirées entre amis, en famille ou à la colo.

Matériel

Les règles du jeu.

1 sifflet.

110 cartes :

- 3 cartes Parrain / Aide de Jeu (une par langue)
- 38 cartes Action au recto 5.000\$
- 38 cartes Action au recto 10.000\$
- 29 cartes Action au recto 20.000\$
- 1 carte d'extension pour **CA\$H'n GUN\$** (Super Pouvoir n°12)



Chaque carte porte au verso une des 6 armes du jeu, **Bang! Bang!**, **Double Guns**, **Shotgun**, **Kevlar**, **Backstab** et **Boom**. Les cartes « **Boom !** » et « **Backstab !** » sont numérotées afin d'aider le Parrain pour les résolutions en cas d'utilisation simultanée de ces cartes.

Une partie des cartes à un bord noir et les autres un bord rouge pour faciliter la division des cartes dans les parties à 12 Gangsters ou moins.

But du jeu

Avoir au moins un survivant à la fin du dernier tour et être l'équipe la plus riche à la fin de la partie.

Mise en place

Le Parrain : Pour animer la partie, vous aurez besoin d'un arbitre que nous appellerons le **Parrain**. Ce dernier prend le sifflet et la carte d'aide jeu Parrain. Cette aide lui permettra de bien suivre le déroulement de la partie et de rythmer le jeu.

Pour votre première partie, le Parrain devra être hors jeu et ne fera qu'arbitrer la partie. Par la suite, quand tout le monde connaîtra bien le jeu, il est tout à fait possible de jouer tout en endossant le rôle du Parrain. C'est très facile quand les joueurs sont moins d'une douzaine... Dans les parties qui réunissent beaucoup de monde et qui se déroulent dans un grand espace, nous vous conseillons d'avoir un ou deux Parrains hors jeu. Cela sera plus simple et plus dynamique.

Dans les règles, on considère que le Parrain est hors jeu. A la fin, nous vous donnerons quelques conseils pour jouer avec un Parrain gangster.

La zone de jeu

Les joueurs fixent au début de la partie une **zone de jeu** (+- 5m² par joueur). Si vous jouez en extérieur (conseillé), il est important de délimiter la portion de terrain par des **repères visuels faciles** à distinguer comme des chaises, un grand arbre, etc. Si vous jouez en intérieur, assurez vous de faire de l'espace et de choisir un lieu assez grand (réfectoire, salle des fêtes, entrepôt désaffecté, etc.).

L'important est que les joueurs puissent se **déplacer librement** dans la zone de jeu tout en étant tous **visibles** les uns des autres.

Pour votre première partie, choisissez plutôt une zone de jeu sans obstacles ou cachettes... cela simplifiera la vie du parrain.

Les joueurs établissent également **deux autres zones** plus petites: « **Le coin des lâches** » pour les joueurs qui auront abandonné une manche et « **L'hôpital** » pour ceux qui auront été grièvement blessés durant une manche. La taille de ces deux zones dépend également du nombre de joueurs. Ça peut être des chaises, à côté du barbecue ou une pièce hors jeu.

Les équipes

Le jeu se joue en équipe. Les joueurs se répartissent librement de manière à former des **équipes équilibrées** d'au moins 3 et de

Exemple :

8 joueurs : 2 équipes de 4.

9 joueurs : 3 équipes de 3.

10 joueurs : 3 équipes de 3 et un Parrain.

11 joueurs : 2 équipes de 5 et un Parrain

12 joueurs : 4 équipes de 3 joueurs

13 joueurs : 4 équipes de 3 j. et un P.

14 joueurs : 4 équipes de 3 j. et deux P.

15 joueurs : 5 équipes de 3 joueurs

16 joueurs : 4 équipes de 4 joueurs

17 joueurs : 4 équipes de 4 j. et un P.

18 joueurs : 6 équipes de 3 joueurs

19 joueurs : 6 équipes de 3 j. et un P.

20 joueurs : 5 équipes de 4 joueurs

maximum 5 joueurs. Si vous avez la possibilité, essayez de donner à chaque équipe un **signe distinctif** (pince à linge, casquette, bandeau, etc.)

Chaque équipe doit désigner un **Chef** et choisir une « **planque secrète** ». A l'issue de chaque manche, le Chef ira y déposer les gains. Il est interdit de toucher à cet argent par la suite. Il est également interdit de voler l'argent des autres équipes... même les pires Gangsters ont un certain sens de l'honneur !

Les cartes

Dans les parties à **12 Gangsters ou moins**, on n'utilise qu'une partie des cartes Action. Remettez les cartes à bord rouge dans la boîte. Mélangez les cartes Action restantes et faites 5 paquets de 16 cartes.

Quand vous jouez à **plus de 12 Gangsters**, utilisez toutes les cartes Action, mélangez les et faites 5 paquets de 21 cartes faces cachées.

Le jeu

Le jeu se déroule en **5 manches** qui fonctionnent sur le même principe.

Déroulement d'une manche

Phase 1/ Préparation de la manche

Le Parrain prend **un paquet** de cartes. Il ajoute au paquet les cartes qui n'auraient pas été distribuées à la fin du tour précédent.

Il calcule le montant du magot et l'annonce aux joueurs.

Phase 2/ Distribution des armes

Le Parrain mélange les cartes et donne à chaque chef d'équipe **une carte par membre en jeu dans l'équipe** (si le chef d'équipe

est en convalescence, il le donne à n'importe quel autre membre survivant).

Au sein de l'équipe et en secret, les joueurs se répartissent les cartes en fonction de leur stratégie. La face billet n'a aucune importance pour cette phase de jeu. Seule la face action est à prendre en compte.

Les effets des 6 cartes du jeu sont détaillés à la fin des règles. Chaque joueur doit garder la carte qu'il a choisie dans le creux de sa **main gauche**.

Attention à ne pas confondre les cartes que le parrain distribue au début de la manche et les billets que l'équipe gagne à la fin de la manche ! Les cartes gagnées à la fin de chaque manche doivent être rangées dans la planque de l'équipe et on ne doit plus y toucher avant la fin de la partie !

Le parrain garde en main les cartes qu'il n'a pas distribuées, elles serviront lors du partage à la fin de la manche.

Phase 3/ mouvement

Une fois que tous les joueurs sont équipés, le parrain décompte à **voix haute de 10 à 0**.

Pendant le décompte, les Gangsters se répartissent librement dans la zone de jeu.

Il est conseillé aux membres d'une même équipe de ne pas se trouver côte à côte en cas de tir au shotgun ou d'explosion de grenade. Par contre, il est intéressant de se rapprocher de ses adversaires lorsque l'on possède un poignard ou une grenade. Si vous n'avez ni l'un ni l'autre, vous devez à tout prix fuir ceux qui vous courent après. On peut courir mais pas retenir ou attraper un autre joueur.

A 0, le parrain donne **un long coup de sifflet (+- 3 secondes)**.

Au coup de sifflet, les joueurs **se figent et visent immédiatement** le joueur de leur choix en mimant l'une des trois armes (Bang ! Bang !, Bang !, Double Guns ou Shotgun). Le ou les mimes que vous pouvez faire sont dessinés sur la carte (en bas à gauche). Il est **interdit de viser un équipier**.

Les joueurs doivent forcément viser un joueur qu'ils peuvent vraiment voir : on ne tire pas à travers une table retournée ou un

mur... en cas de litige, le Parrain est seul juge.

Phase 4/ Banzaï, Cojones ou pas ! Les lâches peuvent quitter la manche

Une fois tout le monde figé, le parrain décompte à voix haute de 3 à 0.

Durant le décompte, les Gangsters doivent choisir entre rester en jeu au risque de se faire blesser et abandonner leur part du butin mais ne pas être touché !

A 0, le parrain siffle une deuxième fois et tous les joueurs qui sont assez courageux ou inconscients pour rester en jeu crient « BANZAÏ » pour se donner du courage ! Ceux qui **veulent quitter la manche**, lèvent les bras et se rendent - sous les huées et les sifflements des autres - dans « **le coin des lâches** ».

Les joueurs dont la ou les cibles sont parties **baissent leur bras** (=arme) et ne tireront pas.

Les Double Guns dont l'une des deux cibles s'est couchée baissent un bras mais continuent de viser l'autre personne.

Les lâches rendent leur carte au Parrain.

Phase 5/ Bang, Bang, Bang !

La tension est à son comble... si vous avez un harmonica, c'est le moment d'en jouer un morceau !

Le Parrain demande aux joueurs ayant une carte **Bang ! Bang ! Bang !** de lever la main gauche et de s'annoncer en criant Bang !.

Tous les joueurs visés par ces cartes reçoivent simultanément une **blessure**. Ils mettent leur **main droite** sur le coeur pour indiquer qu'ils sont blessés et arrêtent de viser si c'était encore le cas.

Un joueur blessé par un Bang ! Bang ! Bang ! et dont la carte est un Double Guns ou un Shotgun est surpris par ce tir rapide et **ne tirera pas**. Pour simplifier la vie du Parrain, il ne dit rien.

Un joueur blessé dont la carte est un **Click**, lève la main gauche, annonce son pouvoir et à la demande du Parrain, le résout.

Les effets des cartes Click doivent être résolus **simultanément** autant que possible. Si plusieurs grenades ou poignards doivent être utilisés proches les uns des autres, le parrain fait jouer les effets dans l'ordre des chiffres inscrits sur les cartes en commençant par le plus petit.

Mort

Un joueur qui prend une **deuxième blessure**, qui est touché par une grenade ou par le Shotgun, tombe dans le coma et **ne participera pas au partage**. Il quitte la zone de jeu, donne sa carte au Parrain et va à l'Hôpital se faire réanimer. Il ne pourra pas participer à la prochaine manche.

Phase 6/ Double Guns

Le Parrain demande aux joueurs ayant une carte Double Guns de s'annoncer en criant Bang ! Bang !.

Pour rappel, la carte Double Guns permet de viser 2 personnes différentes. Les joueurs visés par ces cartes sont simultanément blessés, main droite sur le cœur.

A nouveau, un joueur blessé dont la carte est un Click, lève la main gauche, annonce son pouvoir et à la demande du Parrain le résout.

Un joueur blessé dont la carte est un Shotgun perd son arme, prend une blessure et ne dit rien.

Phase 7/ Shotgun

Enfin, le Parrain demande aux joueurs ayant une carte Shotgun de s'annoncer en criant Sblam !

Un joueur visé par un Shotgun va **directement à l'hôpital sans jouer son éventuelle carte Click** (même une carte Kevlar).

Avant d'aller à l'hôpital, le joueur qui s'est fait toucher par un Shotgun doit reculer d'un pas les bras écartés. Attention, lors du recul, les autres joueurs n'ont pas le droit de bouger ! Si la victime du Shotgun touche d'autres joueurs, ces joueurs sont blessés : mains droites sur le cœur, activation de carte CLICK le cas échéant et hôpital pour ceux qui sont déjà blessés !

Phase 8/ Partage du butin

A la fin de chaque manche, une fois que tous les effets ont été résolus, on passe au partage du butin.

Le Parrain rassemble **toutes les cartes de la manche** (celles des joueurs encore en vie, des morts et des lâches). Il partage le **magot en autant de parts que le nombre de joueurs survivants** (tous les joueurs moins les lâches et les morts du tour). Un joueur qui n'a



qu'une seule blessure participe bien sur au partage.

Il partage les billets en fonction de la **valeur inscrite au recto**. Les parts de chaque joueur doivent être strictement égales. Il n'est pas permis de faire de la monnaie avec les billets gagnés précédemment.

S'il n'est pas possible de tout partager équitablement, les billets restants s'ajoutent au magot de la manche suivante.

Une fois que chaque joueur a reçu sa part, le chef de l'équipe centralise l'argent et va le mettre dans la planque de l'équipe. On ne doit plus y toucher avant les comptes à la fin de la partie !



Exemple : Lors d'une partie à 12 Gangsters, il y a 18 cartes à la fin de la manche dans le magot (les 16 cartes de la manche plus 2 cartes qui n'ont pas pu être données lors de la distribution de la manche précédente). Le parrain étale les cartes face billet visible. Les gangsters se partageront 4 billets de 20.000\$, 7 billets de 10.000\$ et 7 billets de 5.000\$. Comme il y a eu 2 lâches et 2 morts lors de cette manche, 8 gangsters se présentent au partage. Le parrain fait les parts en commençant par les plus grosses coupures : 4 billets de 20.000\$ plus 3 fois 2 billets de 10.000\$ et 1 billet de 10.000\$ plus 2 billets de 5.000\$ font 8 parts équitables de 20.000\$. Les 5 billets de 5.000\$ qui restent ne peuvent pas être partagés en 8.

Le Parrain donne donc 20.000\$ à chaque participant au partage et ajoutera les 5 cartes qui restent pour la manche suivante.

Si les joueurs avaient été 7 au partage, le parrain pouvait faire des parts de 25.000\$! Conclusion, moins il y a de monde lors du partage, plus le partage est facile et plus les parts sont grosses !



Phase 9/ Nouveau tour, le retour des lâches

Quand un nouveau tour commence, les **lâches du tour précédent reviennent en jeu**.

Les « **morts** » du tour précédent passent en **convalescence dans le « coin des lâches »** et reviendront donc en jeu au tour prochain.

Le jeu reprend donc avec tous les joueurs, moins les morts du tour précédent.

Tous les joueurs commencent la nouvelle manche **sans blessures, frais et dispos !**

Fin du jeu et victoire

Après la 5ème manche, l'heure des comptes a sonné.

Chaque équipe doit payer **25.000\$ par joueur qui s'est retrouvé à l'Hôpital à la fin de la 5ème manche!**

L'équipe la plus riche gagne la partie. En cas d'égalité, l'équipe qui a le plus de personne dans le coma gagne. En cas de seconde égalité, elles ont gagné ensemble.

Attention, une équipe dont tous les membres sont dans le coma à la fin du 5ème tour ne peut pas prétendre à la victoire !

Description des cartes

BANG ! BANG ! BANG !



Mime : tenez votre poing serré avec l'index et le majeur tendus vers votre cible comme si vous teniez un pistolet.



Timing : les joueurs armés d'un BANG ! BANG ! BANG ! tirent en premier, avant les doubles guns et les Shotguns.

Effet : le joueur touché par un BANG ! BANG ! BANG ! est blessé, il dévoile sa carte. Si c'est un CLICK elle est activé. Si c'est un Double Guns ou un Shotgun, la carte est annulée. Le joueur blessé place ensuite sa main droite sur son cœur (sauf s'il a été protégé par un Kevlar ou s'est fait sauté avec la grenade). Si le joueur a déjà sa main droite sur le cœur, il va immédiatement à l'hôpital.

Tactique : Vous allez tirer en premier, essayez de repérer quel adversaire vous en veut particulièrement pour le descendre avant qu'il ne vous descende !

DOUBLE GUNS

Mime : tenez vos deux poings serrés avec l'index et le majeur tendus vers deux cibles différentes comme si vous teniez deux pistolets. Dans le rare cas où vous ne pouvez pas viser 2 adversaires différents par manque d'effectif ou de visibilité, vous êtes autorisé à viser un même joueur deux fois.



Timing : les joueurs armés d'un Double guns tirent en deuxième, après les BANG ! BANG ! BANG ! mais avant les Shotguns.



Effet : les joueurs touchés par un Double guns sont blessés, ils dévoilent leurs cartes. Si c'est un CLICK elle est activée. Si c'est un Shotgun, la carte est annulée. Le joueur blessé place ensuite sa main droite sur son cœur (sauf s'il a été protégé par un Kevlar ou s'est fait sauter avec la grenade). Si le joueur a déjà sa main droite sur le cœur, il va immédiatement à l'hôpital.

Tactique : Vous avez la possibilité de viser deux personnes à la fois... choisissez bien vos cibles ! Evitez par exemple de viser un ennemi qui se trouve trop proche de vos alliés car vous risqueriez de provoquer une explosion de grenade ou une vengeance à coup de poignard dans le dos !

SHOTGUN



Mime : faites comme si vous aviez une carabine virtuelle dans vos mains, chargez là en faisant le bruit et viser un adversaire.



Timing : les joueurs armés d'un Shotgun tirent en dernier après les BANG ! BANG ! BANG ! et les Double guns.

Effet : le joueur touché par un Shotgun va immédiatement à l'hôpital ! Sa carte n'est pas activée si c'est un Click ! Avant de quitter la zone de jeu, le joueur fait un pas en arrière en écartant les bras. S'il touche des gens, ces derniers sont blessés par les projections du Shotgun ! Lors du recul, les autres joueurs n'ont pas le droit de bouger !

Les joueurs ainsi blessés dévoilent leurs cartes. Si c'est un CLICK elle est activée. Les joueurs blessés placent ensuite leurs mains droites sur son cœur (sauf ceux protégés par un Kevlar ou qui se sont fait sauter avec une grenade). Les joueurs qui ont déjà leurs mains droites sur le cœur vont immédiatement à l'hôpital.

Tactique : Votre arme est puissante, mais attention, elle tire en dernier ! Dans un premier temps, tâchez de viser un groupe pour faire un maximum de blessés... mais n'hésitez pas à jouer les lâches si plusieurs joueurs vous braquent avec un simple flingue... qui pourrait bien être des BANG ! BANG ! BANG !

Click... KEVLAR

Mime : vous pouvez faire le mime de votre choix

Timing : le pouvoir de cette carte se déclenche à votre première blessure.

Effet : Quand vous prenez votre première blessure, dévoilez votre carte et cette première blessure est annulée ! Vous n'avez pas besoin de mettre votre main droite sur le cœur. Cette carte n'annule que la première blessure et est inefficace contre la grenade ou un tir direct du Shotgun.

Tactique : grâce à votre armure, vous avez de grandes chances de survivre à la fusillade ! Faites quand même attention aux tirs de shotgun et aux joueurs qui s'approchent de vous et qui pourraient bien posséder une grenade cachée dans la manche !



Click... BACKSTAB

Mime : vous pouvez faire le mime de votre choix

Timing : le pouvoir de cette carte se déclenche à votre première blessure.

Effet : Quand vous prenez votre première blessure, dévoilez votre carte. Vous avez alors le droit de vous déplacer d'un pas pour toucher le joueur de votre choix. Pendant votre déplacement, les autres joueurs n'ont pas le droit de bouger ! Le joueur touché est alors poignardé et prend une blessure. Il dévoile sa carte. Si c'est un CLICK elle est activée. Si c'est un double gun ou un Shotgun, la carte est annulée. Le joueur blessé place ensuite sa main droite sur son cœur (sauf si il a été protégé par un Kevlar ou s'il en profite pour se faire sauter avec la grenade). Si le joueur a déjà sa main droite sur le cœur, il va immédiatement à l'hôpital.

Tactique : votre pouvoir n'a d'effet que si vous avez une victime à portée de main. Lors de la phase de mouvement, rapprochez vous donc de votre victime... mais prenez soin de faire semblant de viser une autre personne pour ne pas éveiller sa méfiance !



Click... BOOM...

Mime : vous pouvez faire le mime de votre choix

Timing : le pouvoir de cette carte se déclenche à votre première blessure.

Effet : Quand vous prenez votre première blessure, dévoilez votre carte. Vous criez « Grenade ! », et faites



un bond (sans élan) puis tournez sur vous même en écartant les bras. Attention, au moment de votre saut, les autres joueurs ont interdiction de bouger !

Vous et tous les joueurs que vous toucherez êtes emportés immédiatement à l'hôpital à cause du souffle de la grenade. Les victimes de la grenade qui avaient une carte Click ne peuvent même pas l'utiliser (même une carte Kevlar) !

Tactique : Vous vous êtes proposé pour une mission suicide ! Ou vous assumez et tâchez de vous placez au milieu d'un maximum d'ennemis lors de la phase de mouvement ou vous vous planquez pour éviter de vous faire tirer dessus... mais ça serait quand même dommage de manquer ce beau feu d'artifice !

Le Parrain Gangster

Il est tout à fait possible, si tous les joueurs connaissent le jeu et si vous n'êtes pas trop nombreux, que le parrain joue aussi comme un vrai Gangster !

Il faut juste être **discipliné** et **simplifier la vie du Parrain**.

Lors de la partie, quand un joueur se couche ou part pour l'hôpital, il place sa carte sur la pile des cartes de la manche en cours avant de rejoindre le coin des lâches ou l'hôpital.

A la fin de la manche, les joueurs encore en vie placent leurs cartes sur la pile de cartes de la manche en cours.

Ensuite, le parrain fait le partage et s'il reste des billets, il les place sur la pile de la manche suivante.

Variante chaînes de grenades

Si vous jouez avec un parrain expérimenté, vous pouvez jouer avec les chaînes de grenade.

Les victimes d'une grenade qui avaient une carte Click ne peuvent pas l'utiliser (même une carte Kevlar) sauf si c'est une grenade !

Variante comptage facile

Pour les Parrains qui n'aiment pas compter, vous pouvez simplifier le partage.

Annoncez en début de partie que toutes les cartes ont la même valeur ! A la fin de chaque manche, le Parrain partage les cartes entre tous les survivants sans tenir compte de la face billet ! Seul le nombre de cartes compte.

Par exemple, à la fin de la première manche, il y a 16 cartes à partager. S'il y a 6 survivants, ils reçoivent chacun 2 cartes indépendamment de leurs valeurs. Il reste alors 4 cartes qui viendront s'ajouter au 16 cartes de la prochaine manche.

A la fin de la partie, chaque équipe qui a eu des morts lors de la 5ème et dernière manche doit payer 2 cartes de pénalité par mort. L'équipe qui a empêché le plus de cartes gagne la partie !

Comme on ne compte plus que le nombre de cartes et non la valeur des billets, les calculs sont plus simples... par contre, personne ne peut plus se la péter en annonçant que son équipe a gagné 100.000\$!

BONUS CADEAU : Backstab (1x)

Le 12ème pouvoir pour **CA\$H'n GUN\$** classique:
Backstab (x1)



Une fois dans la partie, si votre carte **BANG !** ou **BANG ! BANG ! BANG !** est défaussée car votre cible s'est couchée, vous pouvez la dévoiler avec votre pouvoir pour infliger une blessure à un de vos deux voisins directs. Attention, votre victime ne doit pas être couchée de Honte. On ne tire pas sur un gangster qui se couche, donc on ne lui colle pas non plus un coup de couteau dans le dos !



CA\$H'n GUN\$ Live est un jeu **Repos Production**
Tél. +32477.25.45.18 •

34, Rue Léopold Procureur • 1090 Bruxelles - Belgique • www.rprod.com

Jeu : Ludovic Maublanc

Développement : "Les Belges à Sombremos" aka Cédric Caumont & Thomas Provoost **Illustrations :** Gérard Mathieu
© REPOS PRODUCTION 2007. TOUTS DROITS RÉSERVÉS.

Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé.

Un grand merci à à Gil - Achetez mes jeux- Jugnot, Askalab et son équipe de testeurs de LaboJeux et Monirath Ouk. Merci aussi à Target de Il4ll et son équipe de furieux, à Nicolas Doguet, aux participants des Belgoludiques 2007, aux tontons flingueurs de la cafet' de Cannes, et des XIIIème Rencontres Ludopathiques... en particulier Pierô et Co... toujours dans les bons coups ! Sans oublier bien sûr ma Nangèle surnommée « Même pas peur ! »