él mismo
Quality Products

LE RECOMIENDA...

Un juego de
LOÏC LAMY
Y PHILIPPE DES PALLIÈRES

MAFIA de Cuba

RESERVA ESPECIAL

Ilustrado por
TOM VUARCHEX

Instrucciones

MAFIA de Cuba

Un jeu d'enquête et de bluff pour 6 à 12 joueurs à partir de 10 ans.
Durée : 10 à 20 minutes.

★ PRINCIPE

Un joueur incarne le Parrain et confie sa boîte à cigares au premier joueur. Elle passe de main en main autour de la table. Chaque joueur profite de l'occasion pour voler les diamants qu'elle contient OU prendre un jeton personnage. Le Parrain interroge ensuite les joueurs pour identifier les Voleurs et retrouver ses diamants.

★ MATÉRIEL

- 15 diamants (en plastique véritable)
- 10 jetons personnage : 5 Fidèles, 2 Agents (FBI et CIA), 2 Chauffeurs, 1 Nettoyeur
- 2 pions Joker (en forme de bouteille)
- 1 boîte de jeu
- 1 sachet en feutrine

★ MISE EN PLACE

Le joueur le plus expérimenté devient le Parrain. Il place dans la boîte les 15 diamants et les jetons personnage indiqués ci-dessous. Les Jokers disponibles sont placés devant lui.

Nombre de joueurs	6	7	8	9	10	11	12
Fidèles	1	2	3	4	4	4	5
Agents (FBI/CIA)	1	1	1	1	2	2	2
Chauffeurs	1	1	1	1	1	2	2
Jokers	-	-	1	1	1	2	2

- Le Parrain choisit de retirer secrètement entre 0 et 5 diamants de la boîte et les conserve cachés dans sa poche. Il reste donc entre 10 et 15 diamants dans la boîte.
- On confie le sachet en feutrine au premier joueur à gauche du Parrain.
- Le matériel restant est écarté de la zone de jeu.

★ DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le jeu est divisé en deux phases : le Vol de diamants et l'Enquête.

I. Vol de diamants

Pendant le « Vol de diamants » la boîte passe de joueur en joueur dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par **le premier joueur** à la gauche du Parrain. Chacun, lorsqu'il reçoit la boîte, **doit observer le contenu (1), se servir (2), puis passer la boîte (3).**

1 - Le joueur ouvre la boîte puis mémorise le nombre de diamants et les jetons personnage restants. Ces informations sont capitales pour témoigner fidèlement ou mentir de façon crédible !

2 - Le joueur EST OBLIGÉ de prendre, discrètement :
autant de diamants qu'il le souhaite (1 minimum) OU 1 seul jeton personnage.

Le joueur conserve sa prise cachée dans sa poche (ou sa main, son sac...) et ne doit pas la révéler avant que le Parrain ne l'exige. IL EST INTERDIT DE NE RIEN PRENDRE !

EXCEPTIONS

- **Le premier joueur peut** écarter secrètement **un jeton personnage** de son choix dans le sachet en feutrine et le cacher dans sa poche jusqu'au dénouement de la partie. Il se sert ensuite normalement. **Il est interdit de mettre des diamants dans le sac.**
- **Chaque joueur** qui reçoit la boîte **totalement vide** devient automatiquement un « Enfant des rues » (voir page 6). Il la manipule comme si elle n'était pas vide et fait semblant de se servir.
- **Le dernier joueur**, et seulement lui, **peut** ne rien prendre lorsque la boîte n'est pas totalement vide ; il devient alors un Enfant des rues. Cependant, il doit faire semblant de prendre quelque chose.

Attention : à tout moment de la partie, si un joueur n'a pas respecté l'obligation de se servir, dans les proportions autorisées, il est éliminé immédiatement. UN JOUEUR ÉLIMINÉ NE PEUT PLUS PARLER NI PARTICIPER À L'ENQUÊTE.

3 - Une fois sa prise dissimulée, le joueur passe la boîte à son voisin de gauche.



II. Enquête

Le Parrain récupère la boîte, examine le contenu restant puis interroge les joueurs, dans l'ordre qu'il veut et autant qu'il le souhaite, pour retrouver les diamants volés. Les joueurs sont libres d'être sincères ou de mentir, de garder le silence, de parler sans être interrogés...

Attention, si tous les joueurs ont volé c'est la victoire assurée du Parrain.

Quelles questions poser ?

- « Quand tu as reçu la boîte, combien y avait-il de diamants ? »
- « Quand tu as reçu la boîte, quels jetons personnages y avait-il ? »
- « Quand tu as passé la boîte, que restait-il ? »
- « Qu'as-tu pris ? »

Le Parrain doit varier les questions d'un joueur à l'autre, relancer les débats et repérer les personnes fiables. La partie est d'autant plus amusante et intéressante que le joueur interprète de façon crédible le personnage du Parrain.

Lorsque le Parrain pense avoir retrouvé un Voleur, il l'accuse en ordonnant : « Vide tes poches ! ». Cette formule est la seule valide pour obliger un joueur à révéler immédiatement sa prise.

- *Si le joueur a volé des diamants,* ils sont rendus au Parrain qui les place devant lui. Le Voleur est éliminé. IL NE PEUT DONC PLUS PARLER ! Le Parrain continue l'enquête tant qu'il n'a pas retrouvé tous ses diamants.



- *Si le joueur n'a pas volé de diamants,* le Parrain a fait une erreur ! En guise d'excuses, il doit donner un Joker au joueur injustement accusé. Ce joueur n'est pas éliminé et l'enquête se poursuit normalement. Si le Parrain n'a plus de Joker à donner lors d'une accusation injuste, il est éliminé et l'enquête est immédiatement terminée.
- *Si le joueur accusé est un Agent,* l'enquête est terminée et l'Agent gagne immédiatement la partie. Les Agents sont incorruptibles, le Parrain ne peut pas leur donner de Joker !

En cas d'erreur ?

Si un joueur n'a pas respecté la règle de prise pendant « le vol de diamants » (exemple : 2 diamants et 1 jeton personnage), ce joueur est éliminé. Si l'erreur apparaît quand le joueur est accusé, le Parrain ne lui donne pas de Joker. L'enquête se poursuit normalement.

★ FIN DE L'ENQUÊTE

Si le Parrain a retrouvé tous les diamants volés, il partage la victoire avec ses fidèles.
Si le Parrain a accusé un Agent (FBI ou CIA), l'Agent gagne la partie seul.
Si le Parrain est éliminé, les Voleurs encore en jeu révèlent leur prise. Le Voleur ayant volé le plus de diamants gagne la partie, ainsi que tous les Enfants des rues.
Le Chauffeur gagne si son voisin de droite fait partie des vainqueurs.
Les vainqueurs désignent le prochain Parrain pour débuter une nouvelle enquête.

VARIER LES PARTIES

Il est conseillé aux joueurs d'échanger leurs places entre les parties.

Les joueurs très expérimentés peuvent changer la répartition des personnages en respectant le nombre de jetons initialement prévu et en conservant suffisamment de fidèles.

Il est possible de changer la difficulté d'une partie en modifiant le nombre de Jokers disponibles, si l'on joue avec des enfants par exemple. Ajouter des Joker rend l'enquête plus facile pour le Parrain, en retirer augmente les chances de victoire des Voleurs.

La version « 5 joueurs » est possible et cependant vivement déconseillée pour vos premières parties. Elle nécessite une bonne connaissance du jeu pour en profiter pleinement. Les deux jetons personnage utilisés sont le fidèle et l'Agent du FBI, le Parrain n'a pas de Joker.



★ A PROPOS DES PERSONNAGES



(sans jeton)

LE PARRAIN : *il a sacrifié beaucoup pour devenir le dirigeant de cette famille. Et il entend bien le rester !*

Le Parrain gagne s'il retrouve tous les diamants volés. Il arbitre les débats, veille à ce que chacun s'exprime, et exige un respect obséquieux de la part de ses hommes !

Attention, le Parrain doit accuser uniquement les Voleurs pour éviter de perdre ses Jokers et être éliminé.



(sans jeton)

LE VOLEUR : *d'accord, tous les membres de la « famille » sont malhonnêtes mais voler le Parrain est très dangereux ; la justice de Don Alessandro est expéditive et implacable.*

Si le Parrain est éliminé, le Voleur encore en jeu avec la plus grande somme de diamants est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, les Voleurs partagent la victoire.



LE FIDÈLE : *sa loyauté envers le Parrain saura lui assurer un revenu confortable.*

Le Fidèle gagne si le Parrain retrouve tous les diamants volés. Il doit convaincre le Parrain qu'il dit la vérité et l'aider à retrouver les coupables.



L'AGENT DU FBI – L'AGENT DE LA CIA : *Agent infiltré depuis des mois, il profite de la discorde au sein de la famille. Il n'attend qu'un signe pour alerter ses collègues et en finir.*

L'Agent gagne immédiatement s'il est accusé par le Parrain. Si les deux Agents sont présents, celui qui est accusé gagne seul.



LE CHAUFFEUR : *son but est de protéger son passager, bien qu'il n'en connaisse pas toujours les intentions...*

Le Chauffeur gagne si son voisin de droite gagne.



(sans jeton)

L'ENFANT DES RUES : *apprenti malfrat, il aide les voleurs en attirant les soupçons sur lui.*

L'Enfant des rues gagne si un Voleur gagne. Il doit donc aider les Voleurs, en se faisant injustement accuser par exemple.

Rappel : un joueur devient Enfant des rues s'il reçoit la boîte vide ou s'il est dernier joueur et qu'il ne prend rien.



LE NETTOYEUR : *exécutant des basses œuvres de la famille, il a la gâchette très facile...*

Mise en place : ce personnage remplace un jeton fidèle. Nous conseillons de ne pas utiliser le Nettoyeur lors des premières parties.

Le Nettoyeur se comporte comme un Fidèle et gagne avec le Parrain, sauf s'il utilise sa capacité « spéciale » : lorsque le Parrain dit « Vide tes poches ! » à quelqu'un, le Nettoyeur peut hurler « PAN ! » avant que l'accusé ne révèle sa prise. Si l'accusé est un Agent, le Nettoyeur gagne seul immédiatement. Si ce n'est pas un Agent, le Nettoyeur et sa victime sont éliminés. Si l'accusé était un Voleur, le Parrain récupère ses diamants ; si c'était un personnage, le Parrain ne lui donne pas de Joker.

Remerciements : Loïc Lamy tient à remercier tous les testeurs qui ont un jour ou l'autre joué au jeu pendant son développement et permis qu'il voit le jour. Plus particulièrement, merci à Syro le premier vrai fan du jeu ; à RP pour le off du off de Cannes ; à l'Alchimie du jeu de Toulouse, où le jeu a fait ses premiers pas en public ; à l'équipe Wilobee, pour l'aventure Banksters ; à Philippe et Hervé, pour les Loups-garous de Thiercelieux qui m'ont inspiré ; et surtout à Mathilde pour avoir eu la patience de me suivre sur ce long chemin en croyant toujours en moi !

L'éditeur tient à remercier Bruno Faidutti pour son aide sur la rédaction des règles ainsi que Barack Obama et Raúl Castro pour la promotion de ce jeu.



Avertissement : l'atmosphère de « Mafia de Cuba » favorise l'immersion et permet la mise en scène des joueurs grâce à des références communes. Bien entendu, nous réprouvons l'usage de drogues, d'excitants et d'alcools : ils sont très dangereux pour la santé, comme d'ailleurs les associations de malfaiteurs, les couteaux et les armes à feu.

L'essence même du jeu est de « faire semblant de... » et de ne jamais prendre au sérieux les transgressions !



Mafia de Cuba est un jeu de Loïc Lamy
& Philippe des Pallières

Graphisme & illustrations : Tom Vuarchex

Direction artistique & direction de collection : Philippe des Pallières
assisté de Thomas Cosnefroy

Maquette & fabrication : Caroline Ottavis
assistée d'Angelina Costamagna

Remerciement spécial à l'équipe d'Asmodee qui s'est engagée
à nos côtés pour la promotion & les animations de ce jeu.

© éditions « lui-même », septembre 2015, première édition