

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



# MAFIA

L'État Italien contre l'"Honorable Société".

Jeu de 3 à 5 personnes à partir de 13 ans.  
Durée 1 à 2 heures

## A) ÉLÉMENTS DU JEU

### 1) La carte

La carte représente la Sicile ; elle est divisée en 26 cases de différents types :

- 3 cases ville (dont 2 ayant un aéroport) (Palerme et Catania)
- 4 cases téléphone
- 3 cases barrage de police
- 3 cases embuscade
- 1 case restaurant
- 1 case attentat
- 1 case fuite d'informations
- 1 case commission anti-Mafia
- 9 cases sans éléments particuliers

Sur le plan de jeu se trouvent en outre le calendrier, les trois zones qui représentent le continent, la prison et 1a caserne des carabinieri, les trois zones où placer, les 24 cartes divisées selon leur type (ROME, SISDE, USA) et les tableaux RENTRÉES et RENCONTRES.

### 2) Les pions

Le jeu compte au total 50 pions ainsi divisés :

- 1 pion préfet
- 3 pions carabinieri (CC)
- 8 pions Picciotti (jeune membre de la Mafia) de couleurs différentes
- 1 pion SISDE (services secrets intérieurs italiens)
- 1 pion trinidadia compte-tour
- 4 pions Boss de couleurs différentes
- 32 marques de contrôle de couleurs différentes

## B) BUT DU JEU

Le but du jeu est de réussir à contrôler l'île. Pour les "Familles", il s'agit de contrôler le plus grand nombre possible de cases. Pour l'État, il s'agit d'arrêter le plus grand nombre possible de "Mafiosi" (voir chapitre E). Pour atteindre leur but les joueurs disposent des pions suivants :

1. **État**  
3 pions CC, 1 pion SISDE et 1 pion Préfet
2. **Familles**  
chaque Famille dispose de 1 pion Boss, de 2 pions Picciotti et de 8 pions de contrôle.

## C) PRÉPARATION DU JEU

Si les joueurs sont au nombre de 5, un d'entre eux représente l'État et les quatre autres représentent chacun une Famille. Si les joueurs sont au nombre de 3 ou 4, les modifications à apporter aux règles sont exposées aux chapitres F et G.

### 1) Disposition Initiale des pions du joueur jouant pour l'État.

Les pions CC sont placés sur les cases "barrage de police" (1 sur chaque case). Le pion Préfet est placé à Palerme. Le pion SISDE est placé à Catania.

## 2) Disposition Initiale des pions de chaque Famille.

Chaque joueur choisit une ville qui représentera sa base pendant toute la durée du jeu, puis il y place son pion Boss et ses 2 pions Picciotti. Comme on peut le voir grâce aux couleurs reportées sur la carte, tous les joueurs peuvent choisir comme base la ville de Enna, tandis que les Familles Noire et Verte ne peuvent pas choisir pour base Palerme et les Familles Rouge et Orange ne peuvent pas choisir Catania.

Plusieurs Familles peuvent choisir pour base la même ville, sans autres limitations que celles exposées ci-dessus. Chaque joueur tient ses 8 marques de contrôle en dehors de la carte.

## 3) Le pion compte-tours

est placé sur la première case (R = rouge) du calendrier figurant sur la carte.

## 4) Les 3 jeux de cartes (USA, ROME et SISDE)

ils sont mélangés et placés sur la carte aux endroits prévus

# D) MÉCANISME DU JEU

## 1) Séquence de jeu

Comme on peut le voir sur le calendrier, c'est le joueur qui manœuvre la Famille Rouge qui joue Le premier ; il sera suivi respectivement par la Famille Noire, l'État, la Famille Orange, la Famille Verte, l'État et ainsi de suite, en recommençant avec la Famille Rouge jusqu'à ce qu'une des conditions imposées dans le chapitre "conclusion du jeu" soit remplie.

## 2) Schéma d'un coup

En suivant l'ordre de jeu vu ci-dessus, les joueurs devront pendant leur tour exécuter les opérations suivantes :

- a. lancer les dés pour faire rentrer en jeu les pions ayant précédemment fini dans les zones "caserne des Carabiniers", "prison" et "Continent" ;
- b. lancer les 2 dés pour effectuer les déplacements ;
- c. déplacer 1 ou 2 pions selon les modalités exposées au paragraphe "mouvement" ;
- d. effectuer toutes les activités qui reviennent aux pions déplacés en fonction des cases où ils sont arrivés, et celles des autres pions éventuellement contenus dans ces mêmes cases (voir paragraphe 5).

Voyons maintenant en particulier ces phases.

## 3) Rentrées

Au début de son tour chaque joueur cherchera à récupérer ses pions éventuellement échoués dans les zones "Continent", "Prison" et "Caserne des Carabiniers". Il lance un dé pour chacun de ces pions et consulte le tableau "Rentrée" qui porte les résultats permettant la récupération des pions. Il saura alors si le pion peut être à nouveau utilisé. Si le résultat est positif, le pion repartira depuis sa ville de base (pour les Familles) ou depuis Palerme (pour l'Etat).

## 4) Mouvement

Chaque joueur lance 2 dés. Le résultat des dés servira à établir de combien de cases se déplacera 1 seul pion (en faisant la somme des dés) ou 2 pions différents (en utilisant pour chacun le résultat d'un seul dé). Le potentiel de déplacement doit être utilisé en totalité. Le déplacement s'effectue toujours, dans le sens des aiguilles d'une montre, en suivant les indications des flèches imprimées sur la carte (panneaux de signalisation). Les 4 cases centrales peuvent donc être parcourues dans les deux sens. Les deux cases où figure un aéroport sont considérées comme reliées entre elles en n'utilisant qu'un seul point (mais seuls les pions Boss et Préfet peuvent utiliser le déplacement entre aéroports). Les pions déplacés subissent les effets et effectuent les activités des cases d'arrivée et de leur contenu éventuel mais ne sont pas influencés par les cases simplement parcourues. Les pions restés immobiles ne peuvent effectuer aucune activité et ne subissent pas les effets de la case où ils se trouvent.

## 5) Activités

Comme nous l'avons déjà vu au paragraphe "mouvement", les seuls pions qui peuvent avoir des activités de leur propre initiative sont ceux qui ont été déplacés pendant le coup.

## **Voyons maintenant les différentes activités que .chaque type de pion peut effectuer.**

### **PREFET**

il contrôle automatiquement toutes les cases où il termine son déplacement. Il arrête tous les "Picciotti" qui se trouvent dans la case où il termine son déplacement et tous ceux qui arrivent dans la case où il stationne. Il peut téléphoner à Rome s'il arrive dans une case où se trouve un téléphone. Il place en garde à vue les Boss qui se trouvent dans sa case d'arrivée où qui arrivent dans la case où il se trouve. Il peut aussi arrêter un Boss, mais seulement si le SISDE lui a déjà procuré les preuves nécessaires (voir chapitre cartes). Il peut faire usage de son arme s'il est mêlé à une fusillade.

### **SISDE (services secrets intérieurs)**

il ne peut faire autre chose que des enquêtes. Quand il termine son déplacement dans une case où se trouve des Boss ou des Picciotti, il pioche autant de cartes dans le jeu SISDE qu'il y a de "mafiosi" dans la case.

### **CARABINIERS**

ils peuvent éliminer les contrôles de la mafia dans les cases où ils terminent leur mouvement s'ils obtiennent un chiffre pair en lançant le dé. Ils ne peuvent pas téléphoner. Ils peuvent arrêter les Picciotti et placer les Boss en garde à vue. Ils ne peuvent pas faire d'enquêtes. Si les Picciotti s'opposent à l'arrestation en provoquant une fusillade, ils doivent se défendre. Si à l'issue de la fusillade tous les adversaires sont encore vivants, les Carabiniers peuvent procéder à l'arrestation.

### **BOSS**

ils contrôlent automatiquement les cases où ils terminent leur déplacement. Ils peuvent téléphoner aux USA s'ils terminent leur déplacement dans une case où se trouve un téléphone. Ils ne peuvent procéder à aucune arrestation, garde à vue ou enquête. Ils peuvent se défendre seulement si la fusillade est déclenchée par un autre Boss. Ils peuvent interdire aux Picciotti qui se trouvent dans la case où ils stationnent d'effectuer quelque activité que ce soit.

### **PICCIOTTI (jeune membre de la mafia)**

ils peuvent prendre le contrôle des cases où ils arrivent s'ils obtiennent un chiffre pair en lançant le dé. Ils ne peuvent ni téléphoner, ni enquêter, ni procéder à des arrestations ou des gardes à vue. Ils peuvent provoquer des fusillades contre d'autres Picciotti (s'ils le jugent utile) ou contre les Carabiniers pour s'opposer à une arrestation.

## **Les activités possibles sont les suivantes :**

### **CONTRÔLE**

il permet au joueur qui l'a obtenu de placer sa marque de contrôle sur la case où il se trouve. Si la case était déjà contrôlée par un autre joueur, le nouvel arrivant retire la marque du joueur précédent pour placer la sienne. Les cases sans marques de contrôle sont considérées comme contrôlées par l'Etat. Les Familles peuvent placer plusieurs marques de contrôle sur une même case, soit en y arrivant avec plusieurs pions pendant un même coup, soit en y arrivant dans des coups successifs. Dans ce cas les adversaires n'éliminent qu'un seul contrôle à la fois pour chacun de leurs pions qui agit sur la case.

### **TÉLÉPHONE**

il permet de piocher une carte "événement" dans le jeu USA (si c'est un Boss qui téléphone) ou dans le jeu Rome (si c'est le Préfet qui téléphone).

### **FUSILLADE**

l'Etat ne peut jamais provoquer une fusillade et le SISDE ne peut jamais y participer. Quand une fusillade se produit les deux adversaires lancent chacun un dé (le SISDE ne peut jamais tirer). Le joueur qui obtient un résultat impair atteint et élimine l'adversaire. Les pions éliminés sont placés dans la zone "continent".

### **ENQUÊTE**

elle permet au Préfet de se procurer des preuves pour arrêter les Boss. Une preuve s'obtient en cumulant les deux cartes "indices" (SISDE) relatives à chaque Boss.

### **ARRESTATION**

tout pion arrêté est automatiquement placé dans la zone "prison".

### **GARDE A VUE**

tout pion en garde à vue est automatiquement placé dans la zone "caserne des carabiniers".

## **Examinons maintenant ce qui peut se passer dans les différentes cases.**

### **VILLE**

elles ne peuvent jamais être contrôlées. Les Boss ne peuvent pas être arrêtés ou placés en garde à vue quand ils se trouvent dans la ville qu'ils ont choisie pour base au début du jeu (sauf avec les cartes spéciales).

### **TÉLÉPHONE**

il permet aux Boss de téléphoner aux USA et au Préfet de téléphoner à Rome (chacun pioche une carte dans le jeu correspondant).

### **BARRAGE DE POLICE**

tout Boss ou Picciotto qui termine son déplacement dans une de ces cases doit lancer un dé : si le résultat du dé correspond à un des chiffres inscrit sur la case, le pion est automatiquement placé en garde à vue (caserne des Carabiniers).

### **EMBUSCADE**

si un pion termine son déplacement dans une de ces cases, le joueur concerné lance un dé. Si le résultat du dé est un chiffre inscrit sur la case, le pion quel qu'il soit est éliminé et placé dans la zone "continent".

### **RESTAURANT**

il fonctionne comme les cases "embuscade". La seule différence est que l'"explosion" implique tous les pions présents sur la case, même ceux qui y sont arrivés pendant les coups précédents et qui ont survécu.

#### ATTENTAT

il ne concerne que le Préfet et les Boss et fonctionne comme l'embuscade.

#### COMMISSION ANTI-MAFIA

Si le Préfet ou un Boss termine son déplacement dans cette case, il doit lancer un dé : si le résultat du dé correspond à un des chiffres inscrit sur la case, aucun pion du joueur concerné ne pourra se déplacer pendant le coup suivant.

#### FUITE D'INFORMATIONS

le joueur à qui appartient le pion qui termine son déplacement dans cette case perd une des cartes en sa possession (USA, ROME ou SISDE selon son propre choix).

#### Note

L'ordre dans lequel sont effectuées les différentes activités dans une case est le suivant :

- subir les effets de la case (barrage de police, attentat, etc.)
- effectuer les activités permises aux pions déjà présents sur la case (arrestations, fusillades, etc.)
- effectuer les activités permises au pion qui vient de se déplacer (contrôle, enquêtes, etc.). Les activités permises à chaque pion sont résumées dans le tableau "RENCONTRES".

## 6) Utilisation des cartes

Nous avons vu qu'il existe 3 types de cartes : USA, ROME et SISDE. Les cartes USA et ROME peuvent être utilisées par le joueur qui les possède à n'importe quel moment du jeu. Elles permettent d'effectuer des actions normalement interdites, d'en faciliter d'autres ou d'interdire des actions de l'adversaire. Les cartes SISDE au contraire ne peuvent être utilisées que pour transformer en arrestation la garde à vue d'un Boss.

#### Caractéristiques des cartes USA

##### PROTECTION DU GOUVERNEMENT

elle permet de sortir immédiatement de prison sans lancer le dé; elle ne vaut que pour un seul pion.

##### PROTECTION D'UN NOTABLE

elle permet d'interrompre immédiatement la garde à vue d'un pion sans recourir au lancer de dé.

##### VISITE D'UN BOSS AMÉRICAIN

en jouant cette carte, le joueur ajoute une marque de contrôle sur une case déjà contrôlée.

##### KILLER DE LAS VEGAS

en jouant cette carte, le joueur peut effectuer une fusillade contre le Préfet avec un de ses Picciotti.

##### ARMES SPÉCIALES

en utilisant cette carte pendant une fusillade, le seul résultat négatif pour celui qui tire est le chiffre 1.

##### ESPION À LA PRÉFECTURE

en jouant cette carte, il est possible de voir les cartes en possession du joueur de l'Etat.

##### BOMBE À L'AÉROPORT

cette carte permet d'interdire un déplacement aérien entre les deux aéroports.

##### TA FEMME TE TROMPE

cette nouvelle - bien que tout à fait regrettable - n'a aucune influence sur le cours du jeu.

#### Caractéristiques des cartes ROME

##### APPUI DE LA MAGISTRATURE

cette carte interdit la libération (tentative positive de sortie) d'un pion quelconque arrêté.

##### BRIGADE ANTI-GANG

cette carte permet d'éliminer automatiquement l'objectif du tir pendant une fusillade.

##### UN REPAIRE EST DÉCOUVERT EN VILLE

cette carte permet d'arrêter ou de placer en garde à vue un Boss dans sa propre ville base.

##### ÉCOUTE TÉLÉPHONIQUE

cette carte permet d'empêcher un coup de téléphone aux USA.

##### OPÉRATION HÉLIPORTÉE

cette carte permet d'ajouter ou de retrancher jusqu'à 2 points au résultat de chaque dé lancé.

##### OPÉRATION ANTI-MAFIA

en jouant cette carte, le joueur peut transformer n'importe quelle case en barrage de police (1-2).

##### GRÈVE ATI (lignes aériennes intérieures)

cette carte permet d'empêcher un déplacement en avion.

##### LE GOUVERNEMENT TOMBE

cette information n'a vraiment aucune espèce d'effet sur les affaires de la mafia en Sicile.

#### Caractéristiques des cartes SISDE

Les cartes SISDE sont composées de 4 paires portant chacune la couleur d'une Famille. Sur chaque carte est inscrit un indice qui tout seul n'est pas suffisant pour incriminer un Boss. Si l'Etat a en main la paire de cartes relative à un même Boss, les deux indices cumulés deviennent une preuve. Dans ce cas, le Préfet peut en jouant ces cartes arrêter le Boss

concerné au lieu de simplement le garder à vue. Si le Boss se trouvait déjà en garde à vue, cette situation serait aussitôt transformée en arrestation, avec déplacement du pion en question dans la zone "prison".

#### **Note**

Chaque fois qu'une carte est jouée, elle réintègre son jeu qui est alors mélangé. Si un Boss ou le Préfet sont éliminés, toutes les cartes qui étaient en leur possession sont remises et mélangées dans leurs jeux respectifs.

## **E) CONCLUSION DU JEU**

La partie se termine quand se présente une des situations suivantes :

1. Au début de son propre tour une Famille contrôle au moins 4 cases.
2. Au début d'un de ses propres tours l'État a 4 points d'épuration. Ces points se calculent de la façon suivante :
  - o 2 points pour chaque Boss arrêté
  - o 1 point pour chaque Boss en garde à vue
  - o ½ point pour chaque Picciotto arrêté.

Dans le premier cas, c'est la Famille qui a obtenu les contrôles qui gagne seule la partie.  
Dans le deuxième cas, c'est l'État qui est le vainqueur.

## **F) JEU AVEC 3 JOUEURS**

Toutes les règles du jeu à 5 restent valables, avec les modifications suivantes :

1. 1 joueur représente l'État, 1 joueur représente les Familles Rouge et Orange, 1 joueur représente les Familles Noire et Verte.
2. Les joueurs de la Mafia gardent les 2 Familles distinctes, les jouent pendant des tours différents, et tiennent séparément les cartes et les contrôles effectués.
3. Pour gagner, une Famille doit contrôler au moins 5 cases au début de son tour de jeu.

## **G) JEU AVEC 4 JOUEURS**

Toutes les règles du jeu à 5 joueurs restent valables avec les exceptions ci-dessous :

1. Aucun joueur ne représente l'État, mais chacun joue pour une Famille.
2. Le pion SISDE n'est pas utilisé.
3. Pendant son tour chaque joueur déplace normalement ses pions. Il doit en outre réutiliser le résultat obtenu avec un des deux dés pour déplacer un des pions de l'État de son choix. Chaque fois qu'un de ces pions effectue une quelconque activité, le joueur qui l'a déplacé pioche une carte ROME qu'il peut utiliser s'il le juge utile. Qu'il l'utilise ou non, la carte sera de toute façon remise dans son jeu et mélangée dès la fin du tour du joueur qui l'a piochée. Chaque fois que le Préfet place un Boss en garde à vue, il pioche également une carte SISDE; si cette carte correspond à la couleur du Boss en question, la garde à vue se transforme en arrestation. Qu'elles soient utilisées ou non, ces cartes aussi sont mélangées à leur jeu dès la fin du tour du joueur qui les a piochées.
4. Les conditions de la victoire pour les Familles sont les mêmes que pour le jeu à 5 joueurs. Si au début du tour d'un joueur quelconque l'Etat atteint le score de 4 points d'épuration, le jeu se termine et tous les joueurs ont perdu.

*Art Director : Massimo Petrini*

*Ideazione : Marco Donadoni*

*Grafica : Nicoletta Pellegatta*

*Illustrazione : Mauro Moretti*

*Sviluppo : Roberto Bonsi*

*Testers : Massimo Amati, Francesco del Forno, Luigi Garlaschelli, Matteo Rosa, Antonio Toffoletto*

© copyright : international team