

## MAFIA STORY

### Matériel :

- 52 cartes réparties comme suit :
- 4 x 6 cartes **territoire** (*rouges, vertes, bleues et blanches numérotées de 2 à 7*)
- 6 cartes **prostituée**
- 6 cartes **drive by shooting**
- 4 cartes **activité spéciale** (*rouge, verte, bleue et blanche de valeur 10*)
- 4 cartes **police** (*rouge, verte, bleue et blanche de valeur -8*)
- 4 cartes **empêcher une guerre des gangs**
- 4 cartes **empêcher un encaissement**

- 8 jetons répartis comme suit :

4 jetons **guerre des gangs**\* (*rouge, vert, bleu et blanc*)

4 jetons **encaissement**\* (*rouge, vert, bleu et blanc*)

- 12 jetons **transport** (*3 rouges, 3 verts, 3 bleus et 3 blancs*)

\* Les jetons **guerre des gangs** et **encaissement** d'une même couleur ont un côté identique et ne sont différenciables que par le personnage de l'autre côté du jeton.

**MAFIA STORY** est un jeu de placement, de bluff et de mémoire pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans. La durée d'une partie et d'une vingtaine de minutes.

### But du jeu :

Être le premier joueur à atteindre les 30 points ou totaliser le plus de points à la fin de la partie. Les points s'obtiennent en misant son jeton **encaissement** sur **ses activités criminelles** et sur les **prostituées** ou en misant son jeton **guerre des gangs** sur **les activités criminelles adverses** et sur les **drive by shooting**.

### Mise en place :

Chaque joueur choisit une famille (*couleur correspondant à une activité illégale*), puis prend les 2 jetons et les trois pions **transport**, les cartes **police** et **activité spéciale** de sa famille. Chaque joueur prend également une carte **empêcher une guerre des gangs** et une carte **empêcher un encaissement**.

- A 2 joueurs, la ville est constituée de 25 cartes (*12 cartes **territoire** correspondant aux activités criminelles des familles des joueurs, 6 cartes **prostituée**, 6 cartes **drive by shooting** et 1 carte **territoire** neutre d'une activité criminelle non choisie*) disposées faces cachées en un carré de 5 cartes par 5 cartes.
- A 3 joueurs, la ville est constituée de 30 cartes (*18 cartes **territoire** correspondant aux activités criminelles des familles des joueurs, 6 cartes **prostituée**, 6 cartes **drive by shooting***) disposées faces cachées en un rectangle de 6 cartes par 5 cartes.
- A 4 joueurs (*jeu en équipe se faisant face 2 à 2*), la ville est constituée de 36 cartes (*24 cartes **territoire** correspondant aux activités criminelles des familles des joueurs, 6 cartes **prostituée**, 6 cartes **drive by shooting***) disposées faces cachées en un carré de 6 cartes par 6 cartes.

Les cartes non utilisées sont retirées du jeu.

### Un tour de jeu :

Le dernier à avoir vu un film de gangsters prend le jeton premier joueur.

Chaque joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre, va prendre connaissance secrètement de 3 cartes

**territoire** qui composent la ville (*il est interdit de regarder les 3 même cartes qu'un autre joueurs, on peut en regarder jusqu'à 2*).

Ensuite, chaque joueur va placer au choix en recouvrement d'une carte **territoire** soit sa carte **police**, soit sa carte **activité spéciale**, face cachée (*on ne peut plus prendre connaissance de cette carte et de celle qu'elle recouvre tant qu'elle est en jeu*). Il défausse ensuite l'autre carte sans la montrer.

### A son tour un joueur peut :

- Prendre connaissance de 3 cartes **territoire** (*il est interdit de retourner les cartes **police/activité spéciale** et les cartes qu'elles recouvrent, il est interdit de retourner une carte sur laquelle se trouve un jeton*).
- Placer 1 jeton **guerre des gangs** où **encaissement**, face cachée, sur une carte libre
- Placer 1 jeton **guerre des gangs** où **encaissement**, face cachée, sur une carte occupée par un jeton adverse.

Si un joueur qui a placé un jeton se le fait chasser par un jeton adverse, il doit déplacer son jeton sur une carte voisine (*verticalement, horizontalement ou diagonalement*) gratuitement ou sur carte distante en payant un pion **transport**.

**NB :** *S'il n'y a plus de cartes voisines et que le joueur ne peut ou ne veut utiliser un pion **transport**, il récupère alors son jeton et le tour se termine pour lui.*

- Un joueur qui a placé un jeton peut, dans l'ordre du tour de table, dépenser 1 pion **transport** pour déplacer l'un de ses jetons afin de chasser un jeton adverse.
- Un joueur qui a pris connaissance de 3 cartes peut dans l'ordre du tour de table dépenser 1 pion **transport** pour placer l'un de ses jetons afin de chasser un jeton adverse.

### On ne peut dépenser plus d'un pion transport par tour.

Une fois que tous les joueurs ont fini leurs actions, ils peuvent décider d'utiliser une carte **empêcher une guerre des gangs** ou **empêcher un encaissement**, qu'ils posent sur la table face visible devant eux. Les jetons placés sur les cartes sont alors retournés.

Les joueurs qui ont utilisé une carte **empêcher une guerre des gangs** ou **empêcher un encaissement**, choisissent leur cible. On est obligé de choisir une cible pour sa carte, si cela est possible :

*Si par exemple on a placé un jeton **encaissement** et que l'on a joué une carte **empêcher un encaissement** en pensant empêcher un encaissement adverse. Lorsque l'on révèle les jetons on s'aperçoit que l'on est le seul à avoir joué un jeton **encaissement**, on est alors obligé de se neutraliser soi-même.*

Les jetons neutralisés retournent à leurs propriétaires.

On révèle ensuite les cartes sur lesquelles il reste des jetons :

- Si un jeton **encaissement** est placé sur une carte **territoire** ou **activité spéciale** de son activité (*ou de celle de son équipier à 4 joueurs*), la carte **est placée à la droite** du joueur qui a mis un jeton dessus, elle lui rapporte les points indiqués sur la carte.
- Si un jeton **encaissement** est placé sur une carte **prostituée**, la carte **est placée à la droite** du joueur qui a mis un jeton dessus, elle lui rapporte 1 point\*\*.
- Si un jeton **encaissement** est placé sur une carte **territoire** ou **activité spéciale** d'une activité ennemie, la carte **est placée à la gauche** du joueur qui a mis un jeton dessus, elle lui enlève les points indiqués sur la carte.
- Si un jeton **encaissement** est placé sur une carte **drive by shooting**, la carte **est placée à la gauche** du joueur qui a mis un jeton dessus, elle lui enlève 1 point.
- Si un jeton **guerre des gangs** est placé sur une carte **territoire** ou **activité spéciale** de son activité (*ou de celle de son équipier à 4 joueurs*), la carte **est placée à la gauche** du joueur qui a mis un jeton dessus, elle

lui enlève les points indiqués sur la carte.

- Si un jeton **guerre des gangs** est placé sur une carte **prostituée**, la carte **est placée à la gauche** du joueur qui a mis un jeton dessus, elle lui enlève 1 point.

- Si un jeton **guerre des gangs** est placé sur une carte **territoire** ou **activité spéciale** d'une activité ennemie, la carte **est placée à la droite** du joueur qui a mis un jeton dessus, elle lui rapporte les points indiqués sur la carte et fait perdre 2 points au joueur qui contrôle cette activité.

- Si un jeton **guerre des gangs** est placé sur une carte **drive by shooting**, la carte **est placée à la droite** du joueur qui a mis un jeton dessus, elle lui rapporte 1 point\*\*.

- Si un jeton **encaissement** ou **guerre des gangs** est placé sur la carte **police**, la carte **est placée à la gauche** du joueur qui a mis un jeton dessus, elle lui enlève 8 points.

\*\* Pour un coût de 2 cartes **prostituée** ou **drive by shooting** se trouvant à la droite d'un joueur, ce dernier peut racheter 1 pion **transport** à la fin d'un tour.

Tous les joueurs récupèrent leurs jetons **encaissement** ou **guerre des gangs**.

Le joueur qui a le jeton premier joueur le passe au joueur à sa gauche.

Chaque joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre, va prendre connaissance secrètement d'1 carte **territoire** qui compose la ville (*on ne joue plus cette action lorsqu'il reste 12 cartes ou moins en jeu*).

#### Fin du jeu et conditions de victoire :

A 2 et 3 joueurs, la partie s'arrête lorsqu'un joueur atteint 30 points. Le joueur est déclaré vainqueur.

A 4 joueurs, la partie s'arrête lorsqu'un joueur atteint 30 points ou qu'une équipe atteint 50 points (*en cumulant les points des 2 équipiers*). L'équipe est déclarée victorieuse.

Si, lorsqu'il ne reste plus que 6 cartes en ville (*on ne compte pas les éventuelles cartes surplombées par des cartes **police** restantes*), les joueurs ne sont pas parvenus à 30 (*ou 50*) points, la partie s'arrête et c'est le joueur (*l'équipe à 4 joueurs*) qui totalise le plus de points qui l'emporte.

En cas d'égalité, c'est le joueur (*l'équipe à 4 joueurs*) qui a le plus de cartes à sa droite qui l'emporte.

Par Lionel BORG

[lioborg@free.fr](mailto:lioborg@free.fr)

#### Quelques cartes et jetons :



6



10

**Neutralise une guerre  
de gangs**

