

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Boîte à jeux/Mafia

De 8 à plus de 20 joueurs

Durée d'une partie : ~30 mn

But du jeu

La partie se passe en Sicile, dans un petit village terrorisé par la mafia. Chaque nuit, les mafiosi assassinent un villageois. Le jour, les villageois se réunissent pour condamner à mort un de leurs membres, qu'ils soupçonnent de faire partie de la mafia. L'objectif de chaque joueur est de survivre à ce carnage...

Matériel

Dans un jeu de 54 cartes, prendre un certain nombre de cartes qui vont permettre de tirer au sort les rôles de chaque joueur (un des participants animera le jeu et n'aura donc pas besoin de carte de rôle):

- le roi et la dame de pique pour les membres de la mafia (ajouter le valet pour avoir un troisième mafioso à partir de 13 joueurs)
- la dame de cœur pour l'ange gardien (ou détective)
- des cartes rouges numérotées du 2 au 9 pour les autres villageois.

Règles de base

Un joueur est choisi pour être le maître du jeu (ou narrateur). Il ne participera pas au jeu en tant que joueur mais sera chargé de son bon déroulement et devra rester absolument neutre. Il distribue une carte de rôle à chaque joueur. Chacun regarde secrètement son identité: mafioso, ange gardien ou simple villageois.

Chaque tour se compose de deux phases; la nuit et le jour. Le meneur de jeu indique la succession des phases.

La nuit : le meneur de jeu annonce la tombée de la nuit et demande à tous les joueurs de fermer les yeux en posant leur carte face cachée devant eux.

- Il demande alors aux mafiosi de se réveiller. Les joueurs qui ont une carte de mafioso ouvrent alors les yeux et décident silencieusement d'une victime qu'ils désignent au maître de jeu . Quand ils se sont mis d'accord, ils referment les yeux.
- Puis il demande à l'ange gardien (ou détective) de se réveiller. La personne qui à la dame de cœur ouvre alors les yeux et désigne un joueur. Le maître du jeu indique par un hochement de tête (oui ou non) si le joueur désigné est un mafioso. Quand ceci est fait, il demande à l'ange gardien de fermer les yeux.

Certaines variantes ou rôles spéciaux réclament d'être réveillé la nuit ou juste la première nuit.

Le jour : Chacun ouvre les yeux. Le maître du jeu indique qui a été tué la nuit, le joueur concerné retourne sa carte sur la table: il est éliminé de la partie, peut garder les yeux ouverts et ne doit plus communiquer avec les autres joueurs. Une fois que le joueur a été éliminé, les survivants peuvent débattre librement pour essayer de deviner qui fait partie de la mafia. Il est possible d'annoncer publiquement son rôle mais il est aussi possible de mentir. N'importe quel joueur est autorisé à lancer une accusation, il doit alors expliquer pourquoi il accuse un autre joueur d'être membre de la mafia. Le meneur de jeu lance alors une phase de débat pour que chaque joueur puissent se faire une conviction sur cette accusation. Quand il estime que le débat a assez duré, le meneur de jeu propose une dernière fois à l'accusé d'assurer sa défense puis il lance un vote à main levée auquel tous les joueurs participent. Si une majorité des joueurs votent coupable, le joueur est exécuté : il doit retourner sa carte et il est éliminé. Sinon il est acquitté et ne peut plus être accusé une deuxième fois durant cette journée. Quand il n'y a plus d'accusation ou si un joueur a été exécuté, le jour prend fin et le meneur annonce une nouvelle nuit.

La partie se termine quand un des deux camps est totalement éliminé (l'ange gardien fait partie du camp des villageois).

Conseils pour le meneur de jeu

- Il faut réussir à faire monter l'ambiance pour cela n'hésitez pas à demander aux silencieux leur opinion lors de la phase de débat. A contrario, si celui-ci traîne en longueur lancez une phase de vote ou indiquez que la nuit est tombée.
- Il faut veiller à ne pas donner d'indication aux joueurs qui ont les yeux fermés: éloignez vous de la table pour parler, ne faites aucun commentaire, ne donnez aucune indication de sexe ...

Variantes

Il existe une infinité de variantes et de personnages supplémentaires. On peut par exemple ajouter un *corrompu* (représenté par le 8 de pique) qui est un personnage comme les autres villageois mais qui joue dans le camp des mafiosi: son identité est connue des mafiosi (il doit faire un signe pour s'identifier la première nuit où les mafiosi ouvrent les yeux) mais le corrompu ne sait pas qui sont les mafiosi. Généralement l'ange gardien ne peut pas détecter le corrompu, mais on peut également tester une variante où l'ange gardien peut voir la carte du joueur qu'il désigne (le maître de jeu doit alors prendre garde à faire semblant de retourner d'autres cartes ce qui rend la partie un peu plus longue).

Une autre variante a été commercialisée récemment : *Les Loups Garous de Thiercelieux*. Dans ce jeu, les mafiosi sont remplacés par des loups garous et l'ange gardien par une voyante. Plusieurs autres personnages sont aussi ajoutés. Il peut être machiavélique de mélanger les deux jeux, comme c'est le cas avec Mafia Brotherhood. Dans ce cas les mafiosi et les loups garous s'éveillent une nuit sur deux, la voyante ne peut détecter que les loups garous (elle voit les mafiosi comme des villageois normaux) et l'ange gardien ne peut détecter que les mafiosi. On a donc trois camps en présence et seul l'un d'eux devra survivre.

Une autre adaptation de ce concept, plus proche du Jeu de Rôle, propose de nombreux personnages originaux ainsi que de nouvelles variantes avec des règles de base légèrement différentes. *Les Lycanthropes* permet également de faire intervenir des sectes et d'opposer cette fois non pas deux ou trois camps mais jusqu'à cinq camps en suivant le rythme du calendrier lunaire.

- The Graduate Mafia Brotherhood of Princeton University ^[1] (en anglais)
- Les Loups Garous de Thiercelieux ^[2]
- Les Lycanthropes ^[3]

Jeu complet

Cette variante est inspirée de la version de l'université de Princetown et est fournie avec des cartes de rôle à imprimer.

Les cartes indiquent l'affiliation (citoyen ou mafioso) et le rôle particulier. Lorsque les cartes sont présentées aux joueurs pendant le jeu (détective la nuit ou lors de la mort du joueur) le narrateur la présente toujours pliée, ainsi seule l'affiliation est connue, pas le rôle exact. Ce point de règle est important lorsque l'on joue avec le parrain ou le flic infiltré qui ont un rôle opposé à celui de leur affiliation. De même lorsque l'on utilise le rôle "coroner", il convient de jouer à la variante "identités secrètes", c'est-à-dire que lorsqu'un joueur meurt, sa carte rôle n'est pas découverte par le narrateur, ce qui augmente le suspense car personne ne connaît la nature des morts... sauf le coroner.

Rôles (le chiffre indique la valeur ; pour un jeu équilibré, le total des rôles distribués doit être proche de zéro) :

- Mafioso (-7) : Tue la nuit en accord avec les autres mafiosi et vote le jour.

- Citoyen (+3) : Doit rester vivant, et vote le jour pour démasquer les mafiosi.
 - Détective (+5) : Citoyen, chaque nuit désigne au narrateur un joueur, et le rôle de celui-ci lui est secrètement révélé : le narrateur retourne la carte et la lui montre.
 - Garde du corps (+7) : Citoyen, protège une personne la nuit (pas deux fois la même de suite) en la désignant silencieusement au narrateur.
 - Docteur (+6) : Citoyen, réveillé toutes les nuits. Il peut ressusciter une fois contre la mafia et tuer une fois à sa guise. Une fois que ces 2 pouvoirs ont été utilisés il n'est plus utile de le réveiller.
 - Francs-maçons (+6) : Citoyens, se réveillent tous la première nuit pour s'identifier entre eux, se comportent comme des citoyens ensuite. Minimum 2.
 - Barman (+7) : Citoyen, toutes les nuits le barman peut observer discrètement les mafiosi. Il est interdit au barman de se faire passer pour un mafioso. Si la mafia le repère, ils peuvent le tuer immédiatement, il n'y aura alors pas d'autre victime cette nuit là.
 - Le justicier (+9) : Citoyen, il peut tuer la nuit qui bon lui semble. S'il tue la même personne que la mafia, il est à son tour tué.
 - Meunier (+3) : Citoyen, exécuté le jour en cas d'égalité de vote. Lorsqu'il meurt, il désigne qui ne votera pas au prochain tour. C'est le bouc émissaire.
 - Le rat (+8) : Apparaît comme mafioso mais est un flic infiltré. Il appartient donc au clan des citoyens, mais sa carte indique une affiliation Mafia.
 - Coroner (+5) : Citoyen, réveillé la nuit, il peut utiliser son pouvoir de dévoiler les identités des morts des tours précédents (seulement dans la variante identités secrètes).
 - Vétéran (+4) : Citoyen, lorsqu'il est tué, il peut tuer quelqu'un en le désignant au narrateur.
 - Maire (0) : Citoyen ou mafioso, élu en début de partie par tous (premier jour), il a 2 voix lors du vote de jour pour désigner un mafioso potentiel. Lorsqu'il meurt, il désigne son successeur. Le maire n'a pas de carte spécifique (il a déjà un rôle) puisqu'il est élu le premier jour.
 - Dr Jekyll et Mr Hyde (+5 Jekyll / -7 Hyde) : Jekyll a les pouvoirs du docteur-citoyen, Hyde ceux de la mafia. Si l'un meurt, l'autre aussi. Leur seule condition de victoire est de trahir tous les autres. Ils forment donc un camp à part. Ils sont réveillés par le narrateur la première nuit afin qu'ils se reconnaissent.
 - Terroriste (-4) : Du côté de la mafia, mais non membre. Il ne vote pas la nuit (ne se réveille pas) et ne connaît pas les membres de la mafia (qui, eux, le connaissent par contre). Il doit lever la main la première nuit pour être identifié par la mafia. A tout moment de la nuit le terroriste peut tuer n'importe qui (il se suicide par le même occasion) en l'annonçant à haute voix.
 - Parrain (-9) : Apparaît comme citoyen mais il est le chef de la mafia. Sa carte porte l'indication "citoyen" lorsqu'elle est présentée. Le parrain a toutefois le même droit de vote et le même nombre de voix (1) que les autres mafiosi.
 - L'effeuilleuse (-10) : Mafia, la nuit elle peut envouter un joueur qui perd alors ses pouvoirs pour la nuit. Le narrateur appelle tout de même la victime (si elle a des pouvoirs) et lui annonce que son pouvoir est stoppé pour aujourd'hui.
-

Les phases de jeu

1ère nuit :

- Réveiller les francs-maçons pour qu'ils s'identifient,
- Réveiller l'effeuilleuse, elle désigne sa victime,
- Réveiller le garde du corps, il désigne qui il protège cette nuit,
- Désigner le parrain (lui toucher l'épaule par exemple) si on joue avec un jeu de carte normal,
- Réveiller la mafia et le parrain : rappeler le rôle du barman, demander au parrain de se désigner puis demander au terroriste de lever la main (tout en gardant les yeux fermés), puis ils choisissent une victime,
- Réveiller le détective, lui désigner le rat ou lui demander de désigner quelqu'un et lui révéler la carte rôle pliée de ce dernier.

1er jour :

- Élire le maire, lui remettre le joker,
- Lancer le débat pour désigner un mafioso potentiel.

Nuit suivante :

- Réveiller l'effeuilleuse, elle désigne sa victime,
- Réveiller le garde du corps, il désigne qui il protège cette nuit,
- Réveiller la mafia (le terroriste ne s'éveille pas) et leur demander de choisir une victime,
- Réveiller le détective, lui demander de désigner quelqu'un et lui révéler la carte rôle pliée,
- Réveiller le docteur, lui montrer la victime et lui demander s'il utilise son pouvoir de guérison ; puis lui demander s'il exerce son pouvoir d'empoisonnement.

Jour suivant :

- Lancer le débat pour désigner un mafioso potentiel.

Nombre de joueurs et distribution des rôles

Pour que le jeu soit amusant, il faut de 6 à 10 joueurs et que les rôles soient équilibrés (la somme des valeurs de rôles doit être proche de zéro). Avec des joueurs débutants, commencer les premières parties avec peu de rôle : Citoyen et Mafia bien sûr, puis 1 ou 2 rôles faciles : Détective ou Garde du corps. Garder les rôles difficiles pour les joueurs expérimentés : Parrain, Barman, Rat...

Exemples de rôles équilibrés :

- 5 joueurs : 2 Citoyens, 1 Garde du corps et 2 Mafiosi
- 6 joueurs : 3 Citoyens, 1 Détective et 2 Mafiosi ou 4 Citoyens et 2 Mafiosi,
- 7 joueurs : 2 Citoyens, 2 Francs-Maçons, 2 Mafiosi et 1 Terroriste,
- 8 joueurs : 4 Citoyens, 1 Détective, 2 Mafiosi et 1 Terroriste,
- 9 joueurs : 5 Citoyens, Docteur Jekyll et Mister Hyde, 2 Mafiosi.

Généralement, il faut :

- 1 rôle Mafia pour 3 à 6 joueurs
 - 2 rôles Mafia pour de 7 à 8 joueurs
 - 3 rôles Mafia pour de 9 à 12 joueurs
 - etc...
-



Cet article fait partie du livre Boîte à jeux

Références

- [1] <http://www.princeton.edu/~mafia>
- [2] <http://lesloupsgarous.free.fr>
- [3] <http://twingalaxies.free.fr/lyc>

Sources et contributeurs de l'article

Boîte à jeux/Mafia *Source:* <http://fr.wikibooks.org/w/index.php?oldid=306586> *Contributeurs:* Darkdadaah, DavidL, François Haffner, Greudin, HB, Jfredk, Pierre-alain dorange, Tipiac, Tomm, 4 modifications anonymes

Source des images, licences et contributeurs

Image:Two red dice 01.svg *Source:* http://fr.wikibooks.org/w/index.php?title=Fichier:Two_red_dice_01.svg *Licence:* Public Domain *Contributeurs:* Stephen Silver

Licence

Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>
