12+

60 min

2-4

UN JEU DE RÜDIGER DORN

ILLUSTRÉ PAR DAMIEN COLBOC

MAFIOZOO

UN JEU DE PLACEMENT ET D'INFLUENCE

Piero le Chacal est tombé, incarcéré à Al Cat-Rat pour 20 ans, une place d'affranchi se libère. Saurez-vous saisir l'opportunité ?

CONTENU

- 1 Plateau de jeu
- 12 Tuiles Famille
- 34 Jetons Faveur (6 Alcool, 6 Bijou, 6 Arme, 6 Permis de construire, 10 Parrain)
- 60 Jetons Quartier
- 30 Cartes Corruption
- 12 Cartes Indic
- 8 Cartes Parrain
- 33 Billets (10 de 5ℤ et 23 de 1ℤ)
- 1 Jeton 1er joueur (voiture)
- 1 Jeton Parrain
- 1 Règle du jeu

Pour chacune des 4 couleurs :

- 16 Gemmes Corruption
- 16 Meeples GrosBras

BUT DU JEU

Dans Mafiozoo, chaque joueur cherche à devenir le nouvel affranchi du gang de Momo les dents longues en prenant le contrôle des Quartiers et des Lieux d'Influence de la ville. Mais attention, tout est dans la manière... Pour gagner votre place dans « La Famille », vous devrez soudoyer les proches du parrain, gagner ou acheter leur soutien et bénéficier de leurs faveurs. Hélas vous n'êtes pas seul sur le coup.

Le gagnant sera celui qui aura su placer au mieux ses hommes et qui possèdera le plus d'Influence à la fin de la partie.

MATÉRIEL ET INSTALLATION

Lors de la première utilisation du jeu, détachez soigneusement à la main tous les jetons cartonnés de leur planche prédécoupée.

LE PLATEAU DE JEU 1

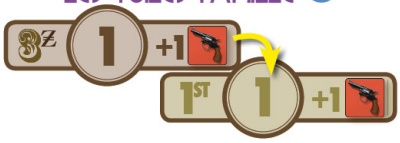
Placez le Plateau de jeu 1 au centre de la table. Il représente d'une part le sous-main 1A avec les photos des 12 membres influents de « La Famille » et les connexions entre eux et d'autre part les Lieux d'Influence 1B de la ville et les bénéfices de leur exploitation.

- 1A Sur le sous-main sont disposées les photos de « La Famille » représentant

les 12 principaux mafieux du gang de Momo les dents longues, le Parrain. Ce sont les Personnages qui peuvent vous aider à avoir de l'Influence dans cette ville et vous accorder leurs Faveurs. Ils sont numérotés de 1 à 12, ce qui correspond à l'ordre de résolution du jeu.

- 1B Les Lieux d'Influence représentent les Bâtiments où vous pouvez déployer vos GrosBras pour gagner de l'Influence et racketter la ville.

LES TUILES FAMILLE 2



Ces jetons représentent les Faveurs de chaque membre de « La Famille » et comment les obtenir. Chaque jeton possède deux faces qui offrent la même Faveur mais des manières différentes de les obtenir.

Placez les tuiles Famille numérotées de 1 à 12 sur les Personnages correspondants (même numéro) que la Photo de Famille sur une face au hasard avec une limite de 6 tuiles maximum sur la face Dorée (1ST).

LES JETONS FAVEUR 3

Ces jetons servent à prendre le contrôle des Lieux d'Influence de la Ville : les armes, l'alcool, les bijoux et les permis de construire sont placés auprès des Personnages qui leur sont associés. Ces 4 Personnages centraux représentent les 4 plus proches conseillers du Parrain.

Placez les jetons « Faveur du Parrain » au centre du Sous-main.

Note : Une « Faveur du Parrain » fonctionne comme un joker et peut remplacer n'importe quelle Faveur.

LES JETONS QUARTIER 4

Il existe 6 Quartiers différents avec 10 jetons pour chacun (le Quartier des finances, la Zone industrielle, Chinatown, Little Italy, le Campus, et le Parc).

Au début de la partie, mélangez tous les jetons Quartier face cachée et placez-les dans la Réserve (boite en bois sur le plateau).

Piochez en 5 que vous placez face visible sur l'espace « Agenda » du plateau.

Fin de partie : Chaque jeton Quartier vous fait gagner de l'Influence, mais vous pouvez en gagner encore plus si vous contrôlez au moins un Quartier de chaque type ou si vous êtes majoritaire dans des Quartiers.

Chaque fois que vous devez récupérer un jeton Quartier, vous pouvez choisir celui de votre choix parmi les jetons Quartier disponibles face visible sur l'Agenda ou en piocher un face cachée au hasard dans la Réserve.

Placez les Jetons Quartier récupérés devant vous face cachée. Vous pouvez à tout moment les regarder et les autres joueurs savent toujours combien vous en avez. Une fois votre choix fait, révélez autant de jetons Quartier de la Réserve que nécessaire pour avoir toujours 5 Quartiers face visible sur l'Agenda.

LES CARTES

5 Les cartes Corruption servent soit à corrompre les Personnages de « La Famille » pour gagner leurs Faveurs soit à renflouer votre Caisse Noire en Gemmes.

Au début de la partie, mélangez les cartes Corruption et composez une pioche que vous placez face cachée sous le Juge (11).

Au début de chaque manche mélangez les cartes Corruption de la pioche et celles défaussées pour former une nouvelle pioche.

6 Les Cartes Indic sont jouées à la phase Faveur immédiatement avant la résolution d'un personnage et permettent de placer dessus 2 Gemmes de votre Caisse Noire ou 1 Gemme de la Réserve.

Au début de la partie, mélangez les cartes Indic et composez une pioche que vous placez face cachée sous le Détective Privé (12).

7 Les cartes Parrain servent à marquer les 4 manches de jeu, le Personnage qui a l'attention du Parrain à chaque manche et la paye des joueurs.

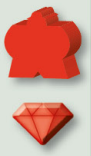
Au début de la partie, mélangez les 8 cartes Parrain et placez en 4 au hasard face cachée à côté du plateau. Remettez les 4 autres dans la boite sans les regarder. Elles ne seront pas utilisées pour cette partie.

LA MONNAIE

8 Les Zoollars constituent la monnaie du jeu. Chaque joueur commence avec un billet de 5Ƶ.

CHAQUE JOUEUR

Chaque joueur choisit une couleur et récupère les meeples GrosBras qu'il pourra déployer dans Les Lieux d'Influence (18) et les Gemmes qui servent à corrompre les membres de « La Famille ».



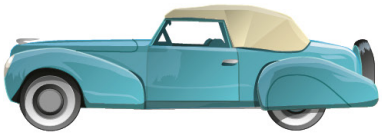
Placez vos GrosBras devant vous et vos Gemmes sur la Réserve de votre couleur au milieu du sous-main. Vous êtes limité par le nombre de Gemmes disponibles dans la Réserve.

LE JETON PARRAIN

Placez le jeton Parrain sur son support à coté de la pioche des cartes Parrain.

LE JETON 1ER JOUEUR

Le 1er joueur transmet le jeton 1er joueur à son voisin de gauche au début de la manche suivante lors de la phase de revenus. Il sert à déterminer l'ordre des joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre, principalement lors de la phase de Corruption.



Placez les Billets de 1Ƶ et 5Ƶ sur leur emplacement. Chaque joueur commence la partie avec un billet de 5Ƶ.

Vous pouvez à tout moment faire de la monnaie.

Mélangez tous les jetons Quartier face cachée et placez-les dans la Réserve sur le plateau.

Placez-en 5 face visible sur l'agenda.

Pendant la partie, lorsque vous devez récupérer un jeton Quartier, choisissez un jeton Quartier face visible sur l'agenda ou prenez un jeton Quartier face cachée au hasard dans la Réserve.

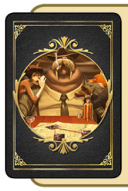
Chaque jeton Famille possède 2 faces qui proposent la même Faveur (partie droite), **mais avec une condition d'acquisition différente** (partie gauche).

Placez les jetons Famille sur leur Personnage respectif sur une face au hasard (Maximum 6 jetons sur leur face dorée : 1st).

Placez les 6 jetons Arme sur leur emplacement.

Mélangez les 12 cartes Indic et placez-les face cachée en pioche sur leur emplacement.

Il y a 1 carte Indic pour chaque Personnage.



Au début de chaque manche, mélangez les cartes Corruption (avec celles de la défausse après la première manche) et placez-les face cachée sur leur emplacement.

MISE EN PLACE

Le joueur le plus âgé récupère le jeton 1er joueur

Chaque joueur récupère les pions GrosBras de sa couleur et les place devant lui.

Ces Pions serviront à marquer votre présence dans les différents Lieux d'Influence de la ville.

Placez les 6 jetons Alcool sur leur emplacement.

Placez les 10 jetons Faveur du Parrain sur leur emplacement.

Placez les 6 jetons Permis de construire sur leur emplacement.

Chaque joueur place les Gemmes de sa couleur dans la Réserve correspondante.

Mélangez les 8 cartes Parrain et prenez en 4 au hasard sans les regarder. Placez-les sur le plateau avec le **jeton Parrain.**

Remettez les 4 autres dans la boite.

Placez les 6 jetons Bijoux sur leur emplacement.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

La partie se déroule en 4 manches. Chaque manche est composée de 4 Phases successives. Tous les joueurs doivent jouer chaque phase avant de passer à la suivante :

1 - REVENUS
2 - CORRUPTION
3 - FAVEURS
4 - INFLUENCE

Au début de la partie, chaque joueur crée sa Caisse Noire en récupérant un nombre de Gemmes de la Réserve en fonction de sa position dans le tour et les place devant lui.

CAISSE NOIRE DE DÉPART

Les 1er et 2e Joueurs récupèrent 11 .
Le 3e Joueur récupère 10 .
Le 4e Joueur récupère 9 .

Note : dans le jeu, la Gemme Blanche indique toujours une Gemme prise dans la Réserve sur le sous-main et la Gemme noire indique toujours une Gemme prise dans votre Caisse Noire devant vous.

Exemple : +1 , indique donc que vous récupérez une Gemme de la Réserve que vous placez dans votre Caisse Noire.

1 - REVENUS

Cette phase peut être jouée simultanément par tous les joueurs.

Pendant cette phase, les joueurs vont récupérer leur paye, les Bonus de Racket des Lieux d'Influence et les cartes qui vont leur permettre de corrompre les membres de « La Famille ».

1) Le 1er joueur **passe le jeton 1er joueur au joueur à sa gauche** (sauf à la première manche).

2) Retournez la 1re carte Parrain de la pioche :

Placez la figurine du Parrain sur le Personnage indiqué par la carte (① à ④).

Chaque joueur récupère autant de Zoollars qu'indiqués par la carte.

3) Mélangez les cartes Corruption de la pioche et de la défausse pour composer une nouvelle pioche.

4) Chaque joueur pioche 5 cartes Corruption et les ajoute à sa main.

5) Chaque joueur récupère les Bonus de Racket attribués par les Lieux d'Influence des deux premières lignes sur lesquelles il a placé un GrosBras sauf à la 1ère manche (cf. *l'encadré bleu des Lieux d'Influence page 8*).

Note : Sauf si c'est précisé différemment, lorsqu'un Bonus vous accorde une Gemme (ex : +1) c'est toujours une Gemme que vous prenez de la Réserve.

Exemple : Les joueurs qui ont placé un GrosBras sur le tripot clandestin prennent 2 Gemmes de la Réserve et les placent dans leur Caisse Noire.

Attention : il n'existe ni pénurie de Jeton, ni d'argent dans ce jeu. Si par hasard, il venait à en manquer, simulez temporairement leur présence. **À contrario il peut y avoir pénurie de Gemme dans la Réserve** (sauf cas particuliers cf. *pages 6 et 8*).

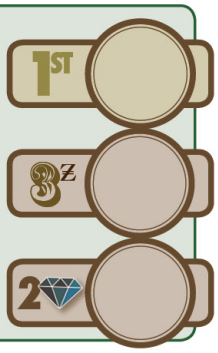
2 - CORRUPTION

Pendant cette phase, en commençant par le 1er joueur et en suivant l'ordre du tour, les joueurs jouent une carte Corruption l'un après l'autre jusqu'à ce qu'ils n'en aient plus qu'une seule en main qui ne sera pas jouée.

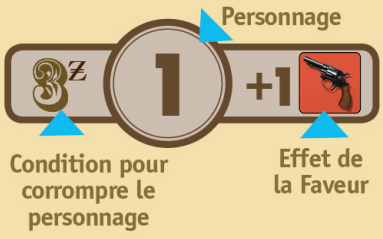
Le but de cette phase est soit de corrompre les Personnages pour gagner leurs Faveurs soit de récupérer des Gemmes de la Réserve.

Il y a 3 conditions différentes pour obtenir des Faveurs :

- **Au plus offrant : Seul le joueur qui aura proposé le plus de Gemmes** au Personnage recevra sa Faveur.
- **À qui peut payer : Le joueur qui aura proposé le plus de Gemmes** au Personnage recevra sa Faveur sans payer de Zoollars, mais **tous les joueurs qui offrent au moins une Gemme** au Personnage peuvent payer la somme demandée pour la recevoir également.
- **À qui a les moyens : Tous les joueurs qui auront proposé le nombre de Gemmes demandées** par le Personnage reçoivent sa Faveur.



Les jetons Famille indiquent ce qu'il faut faire pour gagner la Faveur d'un Personnage et l'effet de leur Faveur.



COMMENT CORROMPRE ?

En commençant par le 1er joueur, les joueurs vont l'un après l'autre défausser une carte Corruption de leur main soit pour faire une offre en Gemmes au membre de « La Famille » correspondant, soit pour récupérer dans leur Caisse Noire des Gemmes prises dans la Réserve. Les joueurs vont continuer à jouer ainsi jusqu'à ce qu'il ne leur reste plus qu'une seule carte en main.

Lorsque c'est à vous de jouer, tant qu'il vous reste plus d'une carte, **vous devez jouer une carte**. Votre phase de Corruption s'arrête lorsqu'il ne vous reste plus qu'une carte qui sera défaussée sans être jouée.

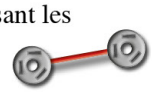
Il y a 2 sortes de cartes :

1) Si vous jouez une carte Corruption Ciblée :

- Soit vous la défaussez pour récupérer jusqu'à 3 Gemmes de la Réserve que vous placez dans votre Caisse Noire.

- Soit vous placez 1 à 3 Gemmes de votre Caisse Noire sur la photo du Personnage correspondant sur le sous-main.

Si vous avez placé 2 ou 3 Gemmes, vous pouvez maintenant transférer une partie de ces Gemmes sur un Personnage adjacent en utilisant les connexions en diagonale (fil rouge entre deux punaises). Vous devez toutefois en laisser au moins 1 sur le Personnage de départ.



Si vous avez transféré 2 Gemmes sur le deuxième Personnage, vous pouvez transférer 1 de ces Gemmes sur un Personnage adjacent en utilisant une de ses connexions.

2) Si vous jouez une carte Corruption Secrète :

- Soit vous la défaussez pour récupérer jusqu'à 2 Gemmes de la Réserve que vous placez dans votre Caisse Noire.

- Soit vous placez 1 à 2 Gemmes de votre Caisse Noire sur la photo d'un Personnage de votre choix.

Si vous en avez placé 2, vous pouvez maintenant transférer 1 de ces Gemmes sur un Personnage adjacent en utilisant une de ses connexions.

Note : Si la Réserve est vide, vous ne pouvez plus récupérer de Gemme.

Un joueur qui n'a plus qu'une carte corruption en main a terminé sa phase de Corruption. **Il défausse sa dernière carte sans la révéler** et attend que les autres aient fini.

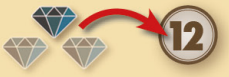
À tout moment durant la phase de corruption, vous pouvez utiliser les Bonus de Racket des 7 Lieux d'Influence où vous avez placé des GrosBras. (cf. *3e et 4e lignes de l'encadré rose des Lieux d'Influence page 8.*)

EXEMPLE DE CORRUPTION CIBLÉE

n° du Personnage. *(il y a 2 cartes par Personnage)*

Rappel de la Faveur du Personnage

Boris joue la carte Corruption ciblée et décide de placer 3 Gemmes de sa Caisse Noire sur la photo du Personnage correspondant du plateau.



Il décide ensuite de transférer 2 de ces Gemmes sur le Lieutenant (4) qui lui est adjacent. Puis, il fait encore un transfert d'1 de ces Gemmes sur le Faussaire (3) qui est connecté au Lieutenant.

Vous ne pouvez pas répartir vos Gemmes sur deux Personnages adjacents au premier.

Vous ne pouvez pas transférer toutes vos Gemmes.

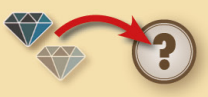
Vous ne pouvez pas transférer de Gemme sur un Personnage non adjacent car il n'existe pas de connexion directe entre eux.

EXEMPLE DE CORRUPTION SECRÈTE

Personnage de votre choix

Effet de la carte si elle est jouée face visible.

Boris joue la carte Corruption secrète et décide de placer 2 Gemmes de sa Caisse Noire sur la photo du Lieutenant (4).



Il décide ensuite de transférer 1 de ces Gemmes sur le Faussaire (3) qui est connecté au Lieutenant.

Précision : Si vous avez un GrosBras sur le Lieu d'Influence « Journal », lorsque vous placez des gemmes sur un personnage, tous les autres personnages en diagonale sont considérés comme adjacents.

Exemple : après avoir placé vos Gemmes sur le Personnage Détective privé (12), vous pouvez transférer normalement des Gemmes sur les Personnages (4) ou (11), mais aussi sur les Personnages (1) ou (7) puisqu'ils sont en diagonale.

Si vous transférez 2 Gemmes sur le Distillateur (1), vous pouvez alors transférer 1 dernière Gemme sur les Personnages (2), (6) ou (7), ou sur le Commissaire (9) puisqu'il est en diagonale.

3 - FAVEURS

Cette phase est jouée simultanément par tous les joueurs dans l'ordre de priorité des Personnages.

Pendant cette phase les joueurs vont recevoir les Faveurs des membres de « La Famille » qu'ils ont réussi à corrompre.

Résolvez toujours les Personnages dans le sens croissant en commençant par le (1) et en finissant par le (12). Résolvez entièrement le Personnage avant de passer au suivant.

La face du jeton Famille indique pour chaque Personnage la manière d'obtenir ses Faveurs. Quelle que soit la face d'un jeton Famille, le Personnage accorde toujours la même Faveur, mais pas de la même manière.

Note : Il est possible que des Faveurs vous permettent d'ajouter des Gemmes sur un Personnage. Si vous les placez lors de cette phase sur un Personnage qui a déjà été résolu, ils serviront pour la prochaine manche.

Un Personnage qui n'a reçu aucune Gemme ne donne de Faveur à personne. Un joueur qui n'a pas offert de Gemme à un Personnage ne peut pas bénéficier de sa Faveur.

Pour chaque Personnage, comparez les offres des joueurs pour voir quels joueurs recevront leur Faveur en fonction des trois types de motivations : « Au plus offrant », « À qui peut payer » et « À qui a les moyens ».

AU PLUS OFFRANT

- **Seul le joueur qui a fait la meilleure offre au Personnage reçoit sa Faveur.** Les Gemmes de son offre sont empochées par le personnage et pour cela placées dans la Réserve.
- Les autres joueurs récupèrent leurs Gemmes dans leur Caisse Noire.
- En cas d'égalité personne ne reçoit la Faveur du Personnage et tous les joueurs récupèrent leurs Gemmes dans leur Caisse Noire.

Exemple : Le joueur jaune a offert le plus de Gemmes, c'est donc lui qui récupère 1 jeton Faveur du Parrain. Il défausse ses Gemmes. Le joueur vert remet les siennes dans sa Caisse Noire et ne reçoit aucune Faveur.

À QUI PEUT PAYER

- **Si un joueur a fait la meilleure offre au Personnage il reçoit sa Faveur** sans lui verser d'argent mais en lui laissant les Gemmes de son offre qui servent de paiement et sont donc placées dans la Réserve.
- Les autres joueurs récupèrent leurs Gemmes dans leur Caisse Noire et **s'ils le souhaitent peuvent payer le coût attendu en Zoollars pour obtenir eux aussi la Faveur du Personnage.**
- En cas d'égalité sur la meilleure offre tous les joueurs peuvent payer pour obtenir la Faveur du Personnage et récupèrent leurs Gemmes dans leur Caisse Noire.

Attention : Si vous avez placé un GrosBras sur le Tribunal (cf. *l'encadré jaune des Lieux d'Influence page 8*), vous payez 1Ƶ de moins que la somme demandée.

Exemple : Le joueur jaune a offert le plus de Gemmes, il récupère 1 carte Corruption. Il défausse ses Gemmes dans la Réserve. Le joueur vert remet les siennes dans sa Caisse Noire et décide de payer 3Ƶ pour piocher également 1 carte Corruption.

À QUI A LES MOYENS

Contrairement aux deux autres types de motivations, le personnage ne compte pas récupérer les Gemmes que vous lui offrez mais simplement attend que vous lui montriez que vous avez les moyens de vos ambitions, ainsi :

- **Tous les joueurs qui ont au moins déposé sur sa photo autant de Gemmes que requis reçoivent la Faveur du personnage mais récupèrent leurs Gemmes dans leur Caisse Noire.**
- Les joueurs qui n'ont pas placé suffisamment de Gemmes ne reçoivent pas la Faveur et récupèrent leurs Gemmes dans leur Caisse Noire.

Exemple : Les joueurs jaune et vert ont offert au moins 2 Gemmes. Ils récupèrent 5Ƶ. Le joueur bleu ne récupère rien. Tous les joueurs récupèrent leurs Gemmes dans leur Caisse Noire.

LES CARTES INDIC

Pour chacun des 12 personnages il existe une carte indic. Quand durant la phase de Faveurs on vient à résoudre un personnage dont un joueur possède la carte Indic, le joueur peut choisir de jouer cette carte immédiatement avant sa résolution. Dans le but de changer au dernier moment une majorité sur un personnage ou de satisfaire à sa motivation, ce joueur peut alors choisir de placer 1 de ses Gemmes de la Réserve ou 1 à 2 Gemmes de sa Caisse Noire sur ce personnage (on ne peut pas cumuler les jetons des deux Réserves). Ensuite il défausse la carte.

- **Remarque** : *Un joueur n'est pas obligé d'utiliser sa carte indic. Il peut aussi garder la carte jusqu'à la fin du jeu. Il recevra alors un jeton Quartier par carte Indic non utilisée. (cf. Fin de la partie)*

DÉTAILS DES FAVEURS

1 +1 — **Le Distillateur :** Recevez 1 jeton Alcool.

2 +1 — **Le Maire :** Recevez 1 jeton Permis de Construire.

3 +1 — **Le Faussaire :** Recevez 1 jeton Bijou.

4 +1 — **Le Lieutenant :** Recevez 1 jeton Arme.

5 +1 — **La Femme fatale :** Recevez 1 jeton Faveur du Parrain.

6 +1 & 1 ? — **Le Syndicat des camionneurs :** Prenez 1 jeton Quartier et ajoutez une Gemme de la Réserve sur un autre Personnage de votre choix (il peut déjà avoir été résolu, dans ce cas cette Gemme servira pour la prochaine manche).

7 +5Ƶ — **Le Banquier :** Recevez 5Ƶ.

8 +1 & 2 — **Le Producteur :** Placez 1 Gemme de la Réserve dans votre Caisse Noire et transférez 2 Gemmes de la Réserve sur la Femme fatale (5).

9 +1 — **Le Commissaire :** Recevez 1 jeton Faveur du Parrain.

10 +2 — **Le Promoteur :** Prenez 2 jetons Quartier.

11 +1 — **Le Juge :** Piochez une carte Corruption.

12 +1 & +1 — **Le Détective privé :** Piochez une carte Indic et prenez un jeton Quartier.

Note : Si un joueur a le droit de prendre des Gemmes dans la Réserve (Personnages (6) et (8)) pour les placer sur des personnages, il peut aussi prendre celles-ci dans sa Caisse Noire s'il n'y en a plus assez dans la Réserve.

BONUS PARRAIN : Les 4 premiers Personnages (1 à 4) représentent le premier cercle de proches du Parrain. À chaque manche le Parrain se déplace sur l'un d'entre eux en fonction de la carte Parrain révélée lors de la phase de Revenus.

• S'il n'y a pas d'égalité, **le joueur qui a offert le plus de Gemmes** au Personnage où se trouve le Parrain pour ce tour dépense ses Gemmes et récupère en plus de la Faveur du Personnage un jeton Faveur du Parrain. En cas d'égalité, les joueurs à égalité récupèrent la Faveur du Personnage mais pas celle du Parrain et dépensent leurs Gemmes.

• **Le second joueur qui a offert le plus de Gemmes** au Personnage récupère la Faveur du Personnage comme s'il était le joueur majoritaire, mais il récupère ses Gemmes qu'il remet dans sa Caisse Noire. En cas d'égalité, il n'y a pas de second joueur.

• **Les autres joueurs récupèrent leurs Gemmes.** Ils ne peuvent pas obtenir la Faveur du Personnage si la motivation est « Au plus offrant », mais ils peuvent toujours payer les Zoollars pour l'obtenir si la motivation est « À qui peut payer».

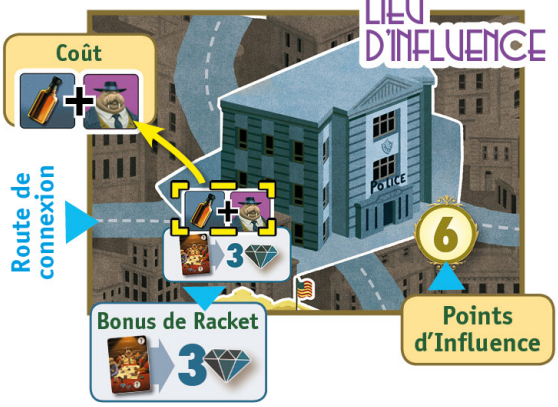
4 - INFLUENCE

Cette phase peut être jouée simultanément par tous les joueurs (si on le souhaite). Les Lieux d'Influence vous permettent de gagner de l'Influence et de bénéficier de Bonus de Racket pour la suite du jeu. Pour bénéficier des avantages d'un Lieu d'Influence vous devez y placer un de vos GrosBras. Leur accessibilité est définie par les Routes qui les relient.

Pour placer un nouveau GrosBras :

1) Le Lieu doit être accessible :

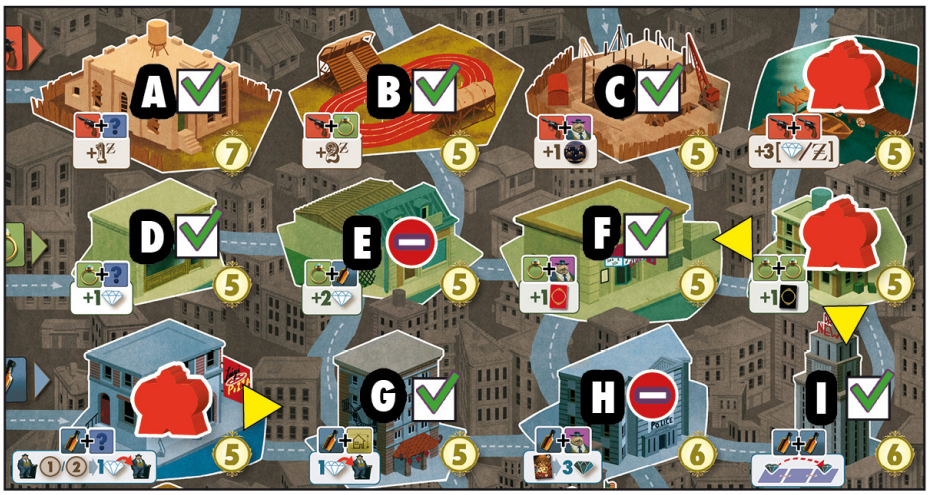
- Les sept Lieux d'Influence connectés aux routes d'accès extérieures situés sur la ligne supérieure et la colonne de gauche sont toujours accessibles (voir zone en pointillés jaunes ci-contre).
- Pour progresser et placer un GrosBras sur un des neuf Lieux d'Influence de la zone intérieure en pointillés rouges, il faut qu'il soit adjacent à un Lieu où vous avez déjà placé un GrosBras (il peut avoir été placé dans le même tour). Les connexions sont indiquées par les routes.



2) Payer 2 Faveurs qu'il faut défausser en les replaçant sur leur emplacement sur le plateau.

- Si une des Faveurs demandées est un ?, **vous pouvez dépenser la Faveur de votre choix.**

Rappel : La Faveur du Parrain est un joker qui peut être utilisé à la place de n'importe quelle Faveur. Par contre vous ne pouvez pas utiliser n'importe quelle Faveur pour remplacer le Parrain si c'est ce dernier qui est demandé.



- Vous pouvez placer plusieurs GrosBras dans un même tour de jeu si vous avez assez de jetons Faveur.
- Vous pouvez placer un GrosBras dans un Lieu déjà occupé par des GrosBras d'autres joueurs, mais vous ne pouvez pas placer plusieurs GrosBras de votre couleur sur un même lieu. Un GrosBras une fois placé dans un des 16 Lieux d'Influence y reste jusqu'à la fin de la partie. On ne peut jamais le déplacer.

Le Bonus de Racket d'un Lieu est disponible dès la manche suivante.

Exemple : Le joueur rouge peut placer des Gros Bras sur les Lieux A, B, C et D parce qu'ils sont sont toujours accessibles par les routes d'accès extérieures.
Les Lieux F, G et I lui sont accessibles parce qu'ils sont connectés par des routes à des Lieux où il a déjà placé des GrosBras.
Les Lieux E et H lui sont inaccessibles.

Attention ! Vous ne pouvez conserver qu'une Faveur à la fin de cette phase. Dans l'ordre du tour, choisissez celle que vous gardez (si nécessaire) et échangez toutes les Faveurs en surplus contre autant de jetons Quartier de l'agenda ou de la réserve au choix.

FIN DE PARTIE

Une fois que les 4 manches sont jouées, **chaque joueur révèle face visible ses jetons Quartier** et les regroupe par Quartier.

Puis, chaque joueur récupère 1 jeton Quartier qu'il **garde face cachée** devant lui pour compenser les éléments suivants non utilisés :

- **La carte Corruption** accordée par le Juge (11) lors de la dernière phase de Faveurs.
- **Chaque carte Indic** qu'il n'a pas jouée.
- **Chaque jeton Faveur** qu'il lui reste.
- **Chacune de ses Gemmes encore placées sur les photos des personnages.**
- **Chaque liasse de 3Z qu'il possède.**

Vous pouvez maintenant calculer votre Influence :

+1 **Par jeton Quartier, face visible et face cachée que vous possédez.**

+1 **Pour chaque lot de 6 jetons Quartier face visible différents.**

+1 **Pour chaque Quartier où vous possédez plus de jetons (face visible) que les autres joueurs. En cas d'égalité personne ne gagne de points.**

+X **L'addition des points d'Influence de tous les Lieux d'Influence où vous avez placé un GrosBras.**

Le gagnant est le joueur avec le plus d'Influence, il devient le nouvel affranchi.

Départagez les éventuelles égalités avec le nombre de Gemmes restant dans les Caisses Noires.

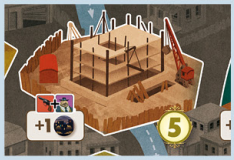
DESCRIPTION DES LIEUX D'INFLUENCE

LA SALLE DE BOXE

Phase 1- Revenus
Bonus : Récupérez 1Z

CHAMPS DE COURSE

Phase 1- Revenus
Bonus : Récupérez 2Z

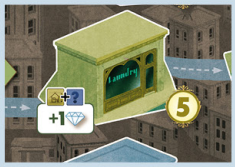


CHANTIER

Phase 1- Revenus
Bonus : Récupérez 1 jeton Quartier

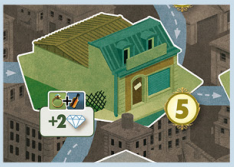
DOCK

Phase 1- Revenus
Bonus : Récupérez 3 diamants, ou 2 diamants et 1Z, ou 1 diamant et 2Z, ou 3Z



RECELEUR

Phase 1- Revenus
Bonus : Récupérez 1 diamant de la Réserve



TRIPOT CLANDESTIN

Phase 1- Revenus
Bonus : Récupérez 2 diamants de la Réserve

NIGHT CLUB

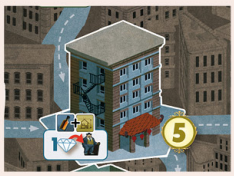
Phase 1- Revenus
Bonus : Piochez 1 carte Indic

HOTEL

Phase 1- Revenus
Bonus : Piochez 1 carte Corruption

PIZZERIA CHEZ LUIGI

Phase 2- Corruption
Bonus : Placez 1 diamant de la Réserve sur le Distillateur (1) ou le Maire (2) à la condition que le Parrain s'y trouve.



SALON DE MASSAGE

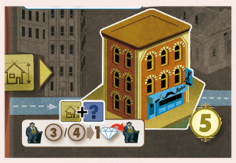
Phase 2- Corruption
Bonus : Placez 1 diamant de la Réserve sur le Personnage où se trouve le Parrain.

COMMISSARIAT

Phase 2- Corruption
Bonus : Vous pouvez placer jusqu'à 3 diamants au lieu de 2 lorsque vous jouez une carte Corruption Indic.

JOURNAL

Phase 2- Corruption
Bonus : Lorsque vous transférez des diamants, tous les personnages en diagonale sont considérés comme étant adjacents.

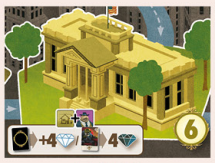


BARBIER

Phase 2- Corruption
Bonus : Placez 1 diamant de la Réserve sur le Faussaire (3) ou le Lieutenant (4) à la condition que le Parrain s'y trouve.

PRISON

Phase 2- Corruption
Bonus : Placez 1 diamant de la Réserve sur un Personnage (1 à 4) où ne se trouve pas le Parrain.



MAIRIE

Phase 2- Corruption
Bonus : Vous pouvez récupérer jusqu'à 4 diamants ou placer jusqu'à 4 diamants au lieu de 3 lorsque vous jouez une carte Corruption.

TRIBUNAL

Phase 3- Faveurs
Bonus : La motivation « À qui peut payer » coûte un 1Z de moins lorsque vous choisissez de payer pour recevoir une Faveur.

RÈGLE 2 JOUEURS

Une partie à 2 joueurs se joue en 6 manches au lieu de 4. Faites une pioche avec 6 cartes Parrain. Remettez les autres dans la boîte sans les regarder. Au début de la partie, le 1er joueur récupère 5 Gemmes dans sa Caisse Noire et le 2nd joueur récupère 6 Gemmes.

Elle se déroule avec la présence d'un Homme de paille. Choisissez une couleur de Gemmes pour représenter ses offres.

Pendant la phase de Revenus, placez 2 Gemmes de la Réserve de l'Homme de paille sur le Personnage où se trouve le Parrain. Ensuite, retournez autant de cartes Corruption que nécessaire jusqu'à obtention de **3 cartes Corruption ciblées**. Ajoutez 2 Gemmes de la Réserve de l'Homme de paille sur chaque Personnage ainsi révélé par les cartes puis mélangez toutes les cartes pour reconstituer la pioche des cartes Corruption.

Note : Pendant la phase de Faveur, si l'Homme de paille est majoritaire il ne récupère pas les Faveurs des Personnages. Ses Gemmes sont remises dans sa Réserve.

RÈGLE 3 JOUEURS

À 3 joueurs, le premier joueur de la 4e manche pioche une carte Indic en compensation de devoir être 1er joueur une seconde fois.

CRÉDITS

Auteur : Rüdiger Dorn

Team Super Meeple : Sébastien De Poortere, Charles-Amir Perret, Bernard Philippon, Alexandre Pierru et Arnaud Pierru

Illustrations : Damien Colboc

Rédaction et révision des règles : Guillaume Gille-Naves, Sébastien De Poortere et Bernard Philippon

Direction Artistique : Igor Polouchine

Développement et maquette : ORIGAMES.

Merci à tous les testeurs, à tous ceux et celles qui nous ont aidés dans ce projet, à nos familles et nos amis pour leur soutien.

Un merci particulier à Igor et Guillaume de Origames pour leur aide précieuse.

Mafiozoo est un jeu édité par **SUPERMEEPLE**
6, rue de La Grange aux Belles - 75010 Paris

©2017 Supermeeple. Supermeeple et son logo sont des marques déposées de Super Meeple.

Fabriqué en Chine par Whatz Games.

Suivez-nous sur :