

INTRODUCTION

CHERS JUGES, L'HEURE EST GRAVE! DES IMPOSTEURS MAFIEUX SE SONT GLISSÉS PARMI VOUS ET VEULENT MAINTENANT VOUS ÉLIMINER! VOUS VOUS RÉUNISSEZ AUJOURD'HUI POUR LES DÉMASQUER ET LES CONDAMNER AVANT QU'ILS NE VOUS ÉLIMINENT UN PAR UN.

POUR LES PRESSÉS, ALLEZ À "PRÉPARATION DU JEU". LISEZ UNE ÉTAPE, PUIS JOUEZ-LA DIRECTEMENT AVANT DE PASSER À LA SUIVANTE. FAITES AINSI POUR CHAQUE ÉTAPE.

BUT DU JEU

AU DÉBUT DE LA PARTIE, TOUS LES JOUEURS ONT LE MÊME NOMBRE DE VIES. ILS LES PERDENT QUAND ILS SONT CONDAMNÉS OU VICTIMES D'UN COMLOT.

LE BUT DU JEU EST D'ÊTRE LE DERNIER SURVIVANT. LA PARTIE SE DÉROULE EN PLUSIEURS MANCHES. UNE MANCHE SE TERMINE QUAND TOUS LES JUGES OU TOUS LES IMPOSTEURS MAFIEUX SONT ÉLIMINÉS.

LE DERNIER JOUEUR À POSSÉDER DES VIES EST LE GAGNANT DU JEU.

PRÉSENTATION

LE JEU SE DÉROULE SOUS FORME DE MANCHES. AU DÉBUT DE CHAQUE MANCHE, LES JOUEURS TIRENT UNE CARTE IDENTITÉ.

CETTE CARTE LEUR RÉVÈLE SI, POUR CETTE MANCHE, ILS SONT JUGES OU IMPOSTEURS MAFIEUX.

LES JOUEURS GARDENT CETTE CARTE SECRÈTE JUSQU'À LEUR ÉLIMINATION DE LA MANCHE.

PERSONNE NE SAIT QUI EST QUI, SAUF LES MAFIEUX CAR ILS SE RECONNAISSENT ENTRE EUX AU DÉBUT DE CHAQUE MANCHE (POUR POUVOIR RÉUSSIR LEURS COMLOTS).

JUSQU'À LA FIN DE LA MANCHE SE SUCCÈDENT ALORS DES «JOURS» ET DES «NUITS».



DURANT LE « JOUR », LES JOUEURS ESSAYENT DE DÉMASQUER LES IMPOSTEURS MAFIEUX. D'ABORD, ILS ÉCHANGENT LEURS SOUPÇONS ET FORMENT DES ALLIANCES (AU COURS DES DÉLIBÉRATIONS). ENSUITE, ILS ANNONCENT QUI ILS PENSENT ÊTRE DES IMPOSTEURS (AU COURS DES RÉQUISITOIRES).



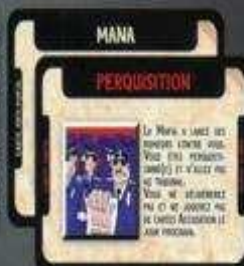
ENFIN, CHAQUE JOUEUR ABAT SECRÈTEMENT UNE CARTE ACCUSATION.

DURANT LA « NUIT », LES JUGES CHOISSENT QUI DEVRAIT ÊTRE PROTÉGÉ DES IMPOSTEURS MAFIEUX. CES DERNIERS ORGANISENT PENDANT CE TEMPS UN COMLOT POUR ÉLIMINER UN JUGE.



CHAQUE JOUEUR ABAT AINSI UNE CARTE PROTECTION OU UNE CARTE COMLOT.

LE JOUEUR LE PLUS PROTÉGÉ TIRE UNE CARTE ANTI-MAFIA. SI LES IMPOSTEURS ABATTENT TOUS LA MÊME CARTE COMLOT, LE JOUEUR CIBLÉ TIRE UNE CARTE MAFIA.



EN DÉFINITIVE, CHAQUE JOUR ET CHAQUE NUIT, UN JOUEUR RISQUE DE SE FAIRE ÉLIMINER. LE JOUR, QUAND IL EST CONDAMNÉ, ET LA NUIT, QUAND IL EST VICTIME D'UN COMLOT.

QUAND ON EST ÉLIMINÉ, ON PERD UNE VIE ET ON DEVIENT UN INDIC. LES INDICS INFLUENCENT LE JEU EN DONNANT DES INDICES (VRAIS OU FAUX) AVEC LES CARTES INDIC.



LA MANCHE S'ACHÈVE À L'ÉLIMINATION DE TOUS LES JUGES OU DE TOUS LES IMPOSTEURS MAFIEUX. UNE NOUVELLE MANCHE DÉBUTE AVEC LES JOUEURS POSSÉDANT ENCORE UNE VIE.

LA PARTIE S'ARRÊTE QUAND IL NE RESTE PLUS QU'UN SEUL JOUEUR AVEC DES VIES.

INTRODUCTION
PRÉSENTATION
BUT DU JEU
PRÉPARATION

PRÉSENTATION



INTRODUCTION
 PRÉSENTATION
 BUT DU JEU
 PRÉPARATION

PRÉPARATION

1. PLACEZ LES CARTES IDENTITÉ, INDIC, BLÂME, CONDAMNATION, MAFIA ET ANTI-MAFIA, SUR LEURS EMPLACEMENTS DU PLATEAU.

2. CHAQUE JOUEUR CHOISIT UN PRÉSENTOIR QU'IL PLACE DEVANT LUI.

3. CHAQUE JOUEUR PREND ENSUITE DANS LE SABOT TOUTES LES CARTES ACCUSATION (CARTES JOUR), COMLOT (CARTES NUIT AVEC UNE CIBLE) ET PROTECTION (CARTES NUIT AVEC UNE AURÉOLE) CORRESPONDANT À SON PRÉSENTOIR.

4. CHAQUE JOUEUR DONNE DE SON TAS UNE CARTE ACCUSATION, UNE CARTE COMLOT ET UNE CARTE PROTECTION À CHACUN DES JOUEURS (LUI COMPRIS).

IL REMET LES CARTES RESTANTES DANS LE SABOT EN LES CLASSANT PAR PERSONNAGE. PLACEZ LES CARTES DE FAÇON À CE QUE LES PERSONNAGES SOIENT TOURNÉS VERS VOUS.



PLACEZ ENSUITE UNE CARTE SABOT DANS CHAQUE COMPARTIMENT EN PREMIÈRE OU EN DERNIÈRE POSITION POUR MASQUER LES AUTRES; ON NE DOIT PAS POUVOIR REPÉRER OÙ SONT RANGÉS LES PERSONNAGES.

5. PRENEZ UN PION. PLACEZ-LE SUR LA MARELLE CORRESPONDANT À VOTRE PRÉSENTOIR. SI VOUS ÊTES 6, 7 OU 8 JOUEURS, VOUS AVEZ 2 VIES, SINON 3.

6. GARDEZ AUTANT DE CARTES IDENTITÉ QU'IL Y A DE JOUEURS. DANS LES CARTES IDENTITÉ, VÉRIFIEZ LE NOMBRE DE CARTES "IMPOSTEUR MAFIEUX" ET DE CARTES "JUGE" COMME LE MONTRE LE TABLEAU.

7. REMETTEZ LES CARTES IDENTITÉ INUTILES DANS LA BOÎTE. MÉLANGEZ LES CARTES IDENTITÉ CHOISIES ET PLACEZ-LES FACE CACHÉE SUR LEUR EMPLACEMENT DU PLATEAU.

Nb. JOUEURS	Nb. IMPOSTEURS MAFIEUX	Nb. JUGES
3	1	2
4	1	3
5	2	3
6	2	4
7	3	4
8	3	5

(VOUS POUVEZ AUSSI CHOISIR VOTRE PROPRE RÉPARTITION.)



PRÉPARATION

DÉROULEMENT

LISEZ CHAQUE ÉTAPE ET JOUEZ-LA DIRECTEMENT. AU DÉBUT DE CHAQUE MANCHE, CHAQUE JOUEUR PICHÉ UNE CARTE IDENTITÉ SANS LA MONTRER ET SANS LA REGARDER. ELLE DÉCIDE S'IL EST JUGE OU IMPOSTEUR MAFIEUX POUR LA MANCHE. UNE MANCHE SE DÉROULE COMME SUIT :

1. DÉCOUVERTE DES IDENTITÉS
2. RECONNAISSANCE DES IMPOSTEURS
3. DÉLIBÉRATIONS (JOUR)
4. RÉQUISITOIRES (JOUR)
5. ACCUSATIONS (JOUR)
6. VERDICT DE JOUR (JOUR)
7. COMLOT (NUIT)
8. DÉPOUILLEMENT (NUIT)
9. CONTESTATION (NUIT)
10. VERDICT DE NUIT (NUIT)

ON ENCHAÎNE LES JOURS ET LES NUITS JUSQU'À L'ÉLIMINATION DE TOUS LES JUGES OU DE TOUS LES MAFIEUX.

NOMMEZ UN JOUEUR AU HASARD GREFFIER. LE GREFFIER A 3 DEVOIRS :

- LE GREFFIER OUVRE ET FERME CHACUNE DES ÉTAPES DE LA MANCHE PAR UN COUP DE MAILLET,
- LE GREFFIER ASSIGNE LES BLÂMES, ET LES SANCTIONS LORS DES TRICHES (VOIR "TRICHES"),
- LE GREFFIER FAIT RESPECTER LES RÈGLES (NOTAMMENT LES SANCTIONS LORS DES TRICHES).

À CHAQUE FOIS QUE LE GREFFIER MANQUE À UN DE SES DEVOIRS, IL TIRE UNE CARTE CONDAMNATION.

1. DÉCOUVERTE



CHAQUE JOUEUR REGARDE, À TOUR DE RÔLE, SA CARTE IDENTITÉ ET ANNONCE EN MÊME TEMPS: "JE SUIS JUGE".

LES AUTRES JOUEURS EN PROFITENT POUR OBSERVER SA RÉACTION ET POUR SE FORGER UN PREMIER AVIS SUR SON IDENTITÉ.

SI VOUS JOUEZ AVEC PLUSIEURS IMPOSTEURS MAFIEUX (À PARTIR DE 5 JOUEURS), PASSEZ À L'ÉTAPE 2, "RECONNAISSANCE". SINON (À 3 OU 4 JOUEURS), SAUTEZ L'ÉTAPE 2 ET PASSEZ DIRECTEMENT À L'ÉTAPE 3, "LES DÉLIBÉRATIONS".



2. RECONNAISSANCE



METTEZ VOTRE PRÉSENTOIR DEVANT LES YEUX. FERMEZ LES YEUX.

LE GREFFIER DONNE LE DÉPART PAR UN COUP DE MAILLET, ANNONCE: "MAFIA, OUVREZ LES YEUX!" ET PASSE LE MAILLET À SON VOISIN.



PASSEZ-VOUS LE MAILLET DE MAIN EN MAIN. LE TEMPS QUE LE MAILLET FASSE LE TOUR DES JOUEURS, LES MAFIEUX BAISSENT LEUR PRÉSENTOIR POUR SE RECONNAÎTRE. ILS DÉCIDENT EN SILENCE AVEC DES SIGNES DE L'ORDRE D'ÉLIMINATION DES JUGES. CET ORDRE LEUR PERMET, LA NUIT, DE RÉUSSIR LEUR COMLOT EN DÉSIGNANT LE MÊME JUGE SANS RISQUER DE SE FAIRE DÉMASQUER. SI LES MAFIEUX NE DÉSIGNENT PAS LE MÊME JUGE, LE COMLOT ÉCHOUÉ.

QUAND LE GREFFIER RÉCUPÈRE LE MAILLET, IL FRAPPE UN COUP ET ANNONCE: "LA RECONNAISSANCE EST TERMINÉE!". TOUT LE MONDE BAISSÉ SON PRÉSENTOIR. LA PARTIE COMMENCE! C'EST DURANT CETTE ÉTAPE QUE LES SOUPÇONS DES JUGES VONT NAÎTRE ("TIENS JE SUIS SÛR QUE MON VOISIN A BOUGÉ") ET QUE LES MAFIEUX VONT S'ENTENDRE POUR ÉLIMINER TOUR À TOUR LES JUGES. UNE FOIS LA DÉCOUVERTE ET LA RECONNAISSANCE PASSÉES, LA MANCHE SE DÉROULE EN SUCCESSION DE JOURS ET DE NUITS. LE JOUR SE DÉROULE EN 4 ÉTAPES CONSÉCUTIVES:

- LES DÉLIBÉRATIONS,
- LES RÉQUISITOIRES,
- LES ACCUSATIONS,
- LE VERDICT DE JOUR.



TOUT LE MONDE A LE DROIT DE PARLER DURANT CETTE ÉTAPE.



SEULE UNE PERSONNE À LA FOIS A LE DROIT DE PARLER DURANT CETTE ÉTAPE.



SILENCE. PERSONNE N'A LE DROIT DE PARLER DURANT CETTE ÉTAPE.



SEUL LE GREFFIER A LE DROIT DE PARLER DURANT CETTE ÉTAPE.



EN CAS DE NON-RESPECT DU DROIT DE PAROLE: 1 BLÂME. AU BOUT DE 3 BLÂMES, LE JOUEUR PERD SON DROIT DE VOTE POUR LE PROCHAIN JOUR.



DÉROULEMENT
DÉCOUVERTE
RECONNAISSANCE
DÉLIBÉRATIONS
RÉQUISITOIRES
ACCUSATIONS
VERDICT DE JOUR
VOTE DE NUIT
DÉPOUILLEMENT
CONTESTATION
VERDICT DE NUIT
FIN DE JEU
INDICES
TRICHES

DÉROULEMENT

1

3. DÉLIBÉRATIONS (JOUR)

LE GREFFIER OUVRE CETTE ÉTAPE EN FRAPPANT UN COUP DE MAILLET. IL CLÔT CETTE ÉTAPE EN FRAPPANT UN NOUVEAU COUP DE MAILLET, CE QU'IL PEUT FAIRE À TOUT MOMENT.

LES JOUEURS DISCUTENT ENTRE EUX POUR TENTER DE DÉCOUVRIR QUI SONT PARMI EUX LES IMPOSTEURS MAFIEUX. TOUT LE MONDE EST LIBRE DE PARLER À QUI IL VEUT ET QUAND IL VEUT.



LE BUT DES JUGES À CETTE ÉTAPE EST DE SE FORGER DES SOUPÇONS CONTRE CERTAINS JOUEURS EN LEUR POSANT DES QUESTIONS ET DE FORMER DES ALLIANCES AVEC DES JOUEURS QU'ILS PENSENT ÊTRE HONNÊTES.

QUANT AUX IMPOSTEURS MAFIEUX, LEUR BUT EST DE GAGNER LA CONFIANCE DES JUGES.

4. RÉQUISITOIRES (JOUR)

CHAQUE JOUEUR PREND À TOUR DE RÔLE LA PAROLE POUR ANNONCER AUX AUTRES JOUEURS QUI IL VA CONDAMNER LORS DES ACCUSATIONS (MAIS RIEN NE LE FORCE À RESPECTER SA PAROLE : LES ACCUSATIONS SONT SECRÈTES).

IL DÉBUTE SON RÉQUISITOIRE EN DONNANT UN COUP DE MAILLET ET CLÔT SON RÉQUISITOIRE PAR UN NOUVEAU COUP DE MAILLET. ENTRE CES DEUX COUPS, AUCUN AUTRE JOUEUR N'EST AUTORISÉ À PARLER.

L'INFRACTION EST PUNIE D'UN BLÂME.

LES AUTRES JOUEURS PEUVENT STOPPER UN RÉQUISITOIRE EN LEVANT LA MAIN : SI PLUS DE LA MOITIÉ DES JOUEURS ENCORE EN JEU LÈVE LA MAIN, LE RÉQUISITOIRE EN COURS EST TERMINÉ. SI LE JOUEUR DONT LE RÉQUISITOIRE VIENT D'ÊTRE STOPPÉ CONTINUE À PARLER, LE GREFFIER LUI DISTRIBUE UNE CARTE BLÂME. AU BOUT DE 3 BLÂMES, VOUS NE POURREZ PAS ACCUSER PENDANT UN JOUR.



5. ACCUSATIONS (JOUR)

EN SILENCE, CHAQUE JOUEUR ABAT FACE CACHÉE SUR LA PARTIE JOUR DU PLATEAU LA CARTE ACCUSATION DU JUGE QU'IL SOUHAITE VOIR CONDAMNÉ.



6. VERDICT (JOUR)

LE GREFFIER RÉCUPÈRE LES CARTES POSÉES SUR LE PLATEAU. IL BAT LES CARTES ET LES RETOURNE FACE VISIBLE POUR ANNONCER LE VERDICT. IL EST SEUL À AVOIR LE DROIT DE PARLER.

LE JOUEUR CONDAMNÉ EST CELUI DONT LA CARTE ACCUSATION A ÉTÉ LA PLUS JOUÉE. EN CAS D'ÉGALITÉ, PERSONNE N'EST CONDAMNÉ.

UN JOUEUR CONDAMNÉ POUR LA 1ÈRE FOIS TIRE UNE CARTE CONDAMNATION. LE GREFFIER LIT À HAUTE VOIX LA CARTE TIRÉE. UN JOUEUR CONDAMNÉ POUR LA 2ÈME FOIS PERD DIRECTEMENT UNE VIE ET DEVIENT UN INDIC.



LE GREFFIER RANGE LES CARTES ACCUSATION UTILISÉES DANS LES 8 COMPARTIMENTS DU SABOT (UNE CARTE PORTANT LE N°3 EST RANGÉE AVEC LES CARTES N°3).

LA JOURNÉE S'ACHÈVE LÀ. LES JUGES RENTRENT CHEZ EUX POUR UNE BONNE NUIT DE SOMMEIL. LA NUIT COMMENCE.

LA NUIT SE DÉROULE EN 4 ÉTAPES CONSÉCUTIVES:

- LE VOTE DE NUIT,
- LE DÉPOUILLEMENT,
- LA CONTESTATION,
- LE VERDICT DE NUIT.



DÉROULEMENT
DÉCOUVERTE
RECONNAISSANCE
DÉLIBÉRATIONS
RÉQUISITOIRES
ACCUSATIONS
VERDICT DE JOUR
VOTE DE NUIT
DÉPOUILLEMENT
CONTESTATION
VERDICT DE NUIT
FIN DE JEU
INDIC
TRUCS

DÉROULEMENT

7. VOTE DE NUIT (NUIT)

LES JOUEURS DOIVENT ABATTE FACE CACHÉE LA CARTE PROTECTION (CARTE NUIT AVEC L'AURÉOLE) DU JUGE QU'ILS SOUHAITENT PROTÉGER DES ATTAQUES DE LA MAFIA.

LES MAFIEUX PEUVENT JOUER UNE CARTE COMLOT AU LIEU D'UNE CARTE PROTECTION.
SEULS LES MAFIEUX PEUVENT JOUER UNE CARTE COMLOT.



8. DÉPOUILLEMENT

LE GREFFIER RÉCUPÈRE LES CARTES MAIS NE LES MONTRE PAS AUX AUTRES JOUEURS. IL BAT LES CARTES, MONTRE LES CARTES INDICS, TRIE LES CARTES COMLOT ET LES CARTES PROTECTION DERRIÈRE SON PRÉSENTOIR ET, EN FONCTION DES RÉSULTATS, FAIT DEUX ANNONCES SANS DONNER LE DÉTAIL DES VOTES (DANS L'ORDRE QUI SUIT):

1^{ÈRE} ANNONCE: ANNONCE D'UN COMLOT

SI LES CARTES COMLOT ABATTUES NE DÉSIGNENT QU'UN SEUL JOUEUR ET S'IL Y A AUTANT DE CARTES COMLOT QUE D'IMPOSTEURS MAFIEUX ENCORE EN JEU, LE GREFFIER ANNONCE QU'UN COMLOT A RÉUSSI ET DONNE LE NOM DE LA VICTIME.



2^{ÈME} ANNONCE: ANNONCE D'UNE PROTECTION

LE JOUEUR PROTÉGÉ EST CELUI DONT LA CARTE PROTECTION A ÉTÉ LA PLUS JOUÉE.

EN CAS D'ÉGALITÉ, PERSONNE N'EST PROTÉGÉ. LE GREFFIER DONNE LE NOM DU JOUEUR PROTÉGÉ.



9. CONTESTATION (NUIT)

QUAND LE GREFFIER A FAIT SES DEUX ANNONCES, TOUT JOUEUR A LA POSSIBILITÉ DE CONTESTER UNE DES ANNONCES FAITES PAR LE GREFFIER. EN EFFET, PERSONNE NE SAIT SI LE GREFFIER DIT LA VÉRITÉ, PUISQUE PERSONNE D'AUTRE QUE LUI N'A REGARDÉ LES CARTES ABATTUES. LE GREFFIER DEMANDE SI QUELQU'UN CONTESTE UNE ANNONCE.

SI PERSONNE NE CONTESTE, PASSEZ AU VERDICT DE NUIT. SI UN JOUEUR CONTESTE, IL PREND TOUTES LES CARTES ABATTUES ET VÉRIFIE DERRIÈRE SON PRÉSENTOIR LES ANNONCES DU GREFFIER.

- SI LE GREFFIER A MENTI, IL PERD AUTOMATIQUÉMENT UNE VIE, RETOURNE SA CARTE IDENTITÉ ET DEVIENT UN INDIC JUSQU'À LA FIN DE LA MANCHE.

- SI LE GREFFIER N'A PAS MENTI, LE JOUEUR CONTESTATAIRE TIRE IMMÉDIATEMENT UNE CARTE CONDAMNATION ET LIT L'EFFET DE LA CARTE AUX AUTRES JOUEURS. PASSEZ ENSUITE AU VERDICT DE NUIT.

10. VERDICT DE NUIT

LA VICTIME DU COMLOT (S'IL Y EN A UNE) TIRE UNE CARTE MAFIA. LE GREFFIER LIT À VOIX HAUTE LA CARTE TIRÉE. SI LA VICTIME POSSÈDE DÉJÀ UNE CARTE MAFIA, ELLE PERD DIRECTEMENT UNE VIE ET DEVIENT UN INDIC.

LE JOUEUR PROTÉGÉ (S'IL Y EN A UN) TIRE UNE CARTE ANTI-MAFIA. LE JOUEUR EST LIBRE DE RÉVÉLER OU NON L'EFFET DE LA CARTE. LE GREFFIER REPLACE DANS LE SABOT LES CARTES JOUÉES PAR LES JOUEURS.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE, LA NUIT S'ACHÈVE.

LES JUGES SE RETROUVENT AU TRIBUNAL POUR UNE NOUVELLE JOURNÉE.

LE JOUEUR PLACÉ À LA GAUCHE DU GREFFIER DEVIENT LE NOUVEAU GREFFIER. PENDANT LES NOUVELLES DÉLIBÉRATIONS, LES JOUEURS RÉCUPÈRENT DANS LE SABOT LES CARTES QU'ILS ONT JOUÉES LE JOUR ET LA NUIT PRÉCÉDENTS. AVANT CHAQUE NOUVELLES ACCUSATIONS, TOUS LES JOUEURS DOIVENT AVOIR LEUR JEU DE CARTES AU COMPLET.



DÉROULEMENT
DÉCOUVERTE
RECONNAISSANCE
DÉLIBÉRATIONS
REQUISITOIRES
ACCUSATIONS
VERDICT DE JOUR
VOTE DE NUIT
DÉPOUILLEMENT
CONTESTATION
VERDICT DE NUIT
FIN DU JEU
INDICS
TRICHES

DÉROULEMENT

FIN DU JEU

LE GAGNANT DU JEU EST LE DERNIER JOUEUR EN VIE. S'IL RESTE DEUX JOUEURS EN JEU, PRENEZ 4 CARTES IDENTITÉ (2 JUGES ET 2 IMPOSTEURS). CHACUN DES 2 JOUEURS TIRE UNE CARTE SANS LA REGARDER. LES AUTRES JOUEURS VOTENT À MAIN LEVÉE POUR SAVOIR QUI COMMENCE.

LE 1ER JOUEUR REGARDE SA CARTE IDENTITÉ ET ANNONCE EN MÊME TEMPS: "JE SUIS JUGE". LE 2ÈME JOUEUR DIT S'IL CONTESTE OU PAS. S'IL A VU JUSTE, C'EST LE 1ER JOUEUR QUI PERD UNE VIE, SINON C'EST LUI.

C'EST AU TOUR DU 2ÈME JOUEUR DE REGARDER SA CARTE IDENTITÉ ET DE FAIRE SON ANNONCE. MÉLANGEZ ENSUITE LES 4 CARTES IDENTITÉ ET RECOMMENCEZ. LE GAGNANT EST LE DERNIER JOUEUR EN VIE.

INDICS

LORSQU'UN JOUEUR PERD UNE VIE, IL RÉVÈLE SA CARTE IDENTITÉ AUX AUTRES JOUEURS, REND SES CARTES JOUR ET NUIT ET REPLACE SES CARTES MAFIA ET CONDAMNATION SOUS LEUR PILE, GARDE SES CARTES ANTI-MAFIA NON UTILISÉES, ET DEVIENT UN INDIC.

UN INDIC UTILISE LES CARTES INDICS POUR DONNER DES INDICES (VRAIS OU FAUX) SUR LES JOUEURS ENCORE EN JEU POUR LES DISCULPER OU LES ACCUSER (SURTOUT S'IL ÉTAIT MAFIEUX!).



UN INDIC PEUT :

- JOUER LES DÉLIBÉRATIONS ET LES RÉQUISITOIRES
- ÊTRE GREFFIER (S'IL A 1 VIE AU MOINS)
- ABATTRE UNE CARTE INDIC (UNE SEULE CARTE À LA FOIS, À CHAQUE ACCUSATION ET CHAQUE VOTE DE NUIT)

UN INDIC NE PEUT PAS :

- ÊTRE PROTÉGÉ, CONDAMNÉ OU VICTIME D'UN COMLOT,
- CONTESTER,
- JOUER UNE CARTE ACCUSATION, PROTECTION OU COMLOT.

TRICHES

ELLES FONT PARTIE DU JEU, ELLES SONT PARFOIS MÊME CONSEILLÉES! MAIS SI VOUS ÊTES PRIS, VOUS SEREZ LOURDEMENT SANCTIONNÉ(E)...

1. PARLER QUAND C'EST INTERDIT (LORS D'UN RÉQUISITOIRE OU D'UN VOTE) OU REGARDER SA CARTE IDENTITÉ AVANT SON TOUR LORS DE LA DÉCOUVERTE.



SI VOUS ÊTES PRIS, VOUS RECEVEZ UN BLÂME. AU BOUT DE 3 BLÂMES, VOUS NE POURREZ PAS ACCUSER PENDANT UN JOUR. LA MANCHE CONTINUE.

2. DÉVOILER AUX JOUEURS UNE DES CARTES QUE VOUS AVEZ JOUÉE LORS DES ACCUSATIONS OU DES VOTES DE NUIT PASSÉS (QUE VOUS MENTIEZ OU PAS) OU, POUR LE GREFFIER, DÉVOILER LES CARTES ABATTUES POUR LE VOTE DE NUIT.



SI VOUS ÊTES PRIS, VOUS TIREZ UNE CARTE CONDAMNATION. LA MANCHE CONTINUE.

3. NE PAS RESPECTER L'EFFET DES CARTES (MAFIA, CONDAMNATION OU 3 BLÂMES), MONTRER AUX AUTRES JOUEURS LA CARTE QUE VOUS JOUEZ, OU, POUR LE GREFFIER, NE PAS FAIRE RESPECTER LES RÈGLES.



SI VOUS ÊTES PRIS, VOUS TIREZ UNE CARTE CONDAMNATION. LA MANCHE CONTINUE.

4. SI VOUS ÊTES JUGE, REGARDER PAR-DESSUS SON PRÉSENTOIR LORS DE LA RECONNAISSANCE OU ABATTRE UNE CARTE COMLOT.



SI VOUS ÊTES PRIS, VOUS PERDEZ UNE VIE. LA MANCHE RECOMMENCE.

5. MENTIR SUR LE RÉSULTAT DU VOTE DE NUIT, QUAND ON EST GREFFIER.



SI VOUS ÊTES PRIS LORS D'UNE CONTESTATION, VOUS PERDEZ UNE VIE. LA MANCHE CONTINUE.



DÉROULEMENT
DÉCOUVERTE
RECONNAISSANCE
DÉLIBÉRATIONS
RÉQUISITOIRES
ACCUSATIONS
VOTE DE JOUR
VOTE DE NUIT
DÉVOILEMENT
CONTESTATION
VOTE DE NUIT
FIN DU JEU
INDICS
TRICHES

DÉROULEMENT