

Mafia Boston 1920



Incarnez un parrain mafieux dans le Boston des années 20. Dirigez les membres de votre famille d'une main de fer, faites fructifier votre business et négociez des alliances stratégiques avec les autres parrains.

Caractéristiques



5 à 10 joueurs



2 animateurs / maîtres du jeu



3h00 de jeu



30 min d'explication de règles

Démarrage

En début de partie, chaque parrain reçoit une enveloppe qui contient :

Les cartes représentant les membres de sa famille qui travaillent pour lui (ses alliés).

Des cartes marchandise au hasard.

5 feuilles de directives identiques.

5 dollars en liquide.



Marchandises



5 dollars



Membres de la famille Roth

Directives de la famille Roth							
Parrain	Rebecca Roth	5					
Nom de l'allié	Lieu d'activité (si actif)	Travaille pour					
Ahron Roth	2						
Rita Roth	3						
Mike Roth	4						
Yakov Roth	2						
Baruck Roth	3						
Edna Roth	4						
Miriam Roth	5						
Somme à fournir avec les directives :							
Nombre d'alliés (hors le parrain actif) :	1	2	3	4	5	6	7+
	5\$	10\$	20\$	30\$	45\$	60\$	80\$

Fiche de directives



But du jeu

Dans une partie de Boston 1920, tous les parrains ont le même objectif : être le parrain avec le plus de **points d'influence** à la fin des **cinq manches** de jeu.

Comment gagner de **l'influence** ? En remportant le contrôle des différents **lieux** de la ville de Boston en y envoyant les membres de votre famille.

Pour ça il faudra suivre les 3 phases d'une manche :

- Négociation
- Ecriture des Directives
- Résolution des Directives



plateau de la ville

Influence					
48	49	50	51	52	53
47	46	45	44	43	42
36	37	38	39	40	41
35	34	33	32	31	30
24	25	26	27	28	29
23	22	21	20	19	18
12	13	14	15	16	17
11	10	9	8	7	6
0	1	2	3	4	5

plateau d'influence



Phase 1: Négociation

Envoyer des membres de votre famille dans la ville vous coûte de l'argent. Pour pouvoir agir à votre guise le mieux est d'être fortuné.

Pour gagner de l'argent vous pouvez vendre des marchandises au Maître du jeu pendant la phase de négociation.

Les parrains **discutent** librement entre eux pendant une vingtaine de minutes. Ils peuvent **échanger** des **marchandises**, **vendre** leurs stocks afin de récupérer du liquide, recruter de nouveaux alliés pour grossir les rangs de leurs familles, ou encore discuter **tactique** et **stratégie** de conquête pour les phases suivantes.

Directives de la famille Roth		
Parrain	Rebecca Roth	5
Nom de l'allié	Niveau d'activité (de 1 à 5)	Travail pour son argent
	Ahron Roth	2
	Rita Roth	3
	Mike Roth	4
	Yakov Roth	2
	Baruck Roth	3
	Edna Roth	4
	Miriam Roth	5

Somme à fournir avec les directives :															
Nombre d'alliés (hormis le parrain) actifs :	<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7+</td> </tr> <tr> <td>5\$</td><td>10\$</td><td>20\$</td><td>30\$</td><td>45\$</td><td>60\$</td><td>80\$</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5	6	7+	5\$	10\$	20\$	30\$	45\$	60\$	80\$
1	2	3	4	5	6	7+									
5\$	10\$	20\$	30\$	45\$	60\$	80\$									

Somme à fournir avec les directives :															
Nombre d'alliés (hormis le parrain) actifs :	<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7+</td> </tr> <tr> <td>5\$</td><td>10\$</td><td>20\$</td><td>30\$</td><td>45\$</td><td>60\$</td><td>80\$</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5	6	7+	5\$	10\$	20\$	30\$	45\$	60\$	80\$
1	2	3	4	5	6	7+									
5\$	10\$	20\$	30\$	45\$	60\$	80\$									

Somme à fournir avec les directives :

Nombre d'alliés (hormis le parrain) actifs :	<table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7+</td> </tr> <tr> <td>5\$</td><td>10\$</td><td>20\$</td><td>30\$</td><td>45\$</td><td>60\$</td><td>80\$</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5	6	7+	5\$	10\$	20\$	30\$	45\$	60\$	80\$
1	2	3	4	5	6	7+									
5\$	10\$	20\$	30\$	45\$	60\$	80\$									

Envoyer 1 membre (le parrain) est gratuit, envoyer 6 membres coûte 45\$ (parrain gratuit inclu)



Quand vous vendez la même marchandise en **plusieurs** exemplaires **en une fois**, la vente est avantageuse. Ex: 7 armes vous rapportera **196\$** soit 28\$ par arme alors que vendue seule ce ne serait que 4\$

Phase 2: Écriture des directives

Pendant cette courte phase, les parrains **cessent** toute discussion et notent les ordres qu'ils souhaitent donner à leurs alliés pour cette manche.

Un ordre consiste à écrire sur une feuille de directive où l'allié agira (sur quel lieu de la ville de Boston), et **pour qui** il travaillera.

Un parrain peut en effet ordonner à un allié d'aider un **autre parrain**, dans le cadre d'une alliance ou en échange d'un autre service. Mais attention : plus un parrain donne d'ordre, plus cela lui coûtera cher

Directives de la
famille Roth



Parrain Rebecca Roth	 5	<i>Les usines</i>	
<u>Nom de l'allié</u>		Lieu d'activité (si actif)	Travaille pour (Roth si non précisé)
Ahron Roth	 2	<i>Les usines</i>	
Rita Roth	 3	<i>Centre-Ville</i>	<i>Darcy</i>
Mike Roth	 4		
Yakov Roth	 2		
Baruck Roth	 3		
Edna Roth	 4		
Miriam Roth	 5		

Somme à fournir avec les directives :

Nombre d'alliés (hormis le parrain) actifs :	1	2	3	4	5	6	7+
	5\$	10\$	20\$	30\$	45\$	60\$	80\$

Ici **Rebecca** et **Ahron** vont capturer le lieu "les usines" pour la famille **Roth**

Et **Rita** va capturer le centre-ville au profit, d'une autre famille, les **Darcy**

Le coût de ces directives est de 10\$ car **Rebecca**, le parrain, se déplace gratuitement



Phase 3: Résolution

Toutes les directives des parrains sont révélées simultanément et exécutées sur le plateau par le Maître du Jeu. Ce dernier annonce ensuite quelles sont les conquêtes de chaque famille pour ce tour.

Pour capturer un lieu ce qui compte c'est la force cumulée d'un même groupe (personnages qui travaillent pour la même famille). La force d'un personnage est le chiffre en bas à droite de la carte.

Ici les **Darcy** remportent le **Centre-ville**: 3 de force contre 0 (rappelez vous : Rita Roth travaille pour les Darcy pour cette manche).

Les **Roth** remportent **Les usines**: 7 de force contre 0.

Les **Olzenska** remportent **La Gare** : 4 de force contre 3.

Les **Zetian** remportent **La Mairie**: 3 contre 5 mais à égalité (**Fanara** et **Shuster**). Lorsqu'il y a une égalité c'est la force directement inférieure qui remporte le lieu. S'il n'y a pas de force inférieure, personne ne remporte le lieu.



Rempporter un lieu ça fait quoi ?

Rempporter le contrôle d'un lieu présent trois bénéfices :

Un gain immédiat et ponctuel de **points d'influence** en fonction du lieu indiqué en haut à gauche du lieu

Le parrain récupérera de manière **récurrente** une carte **marchandise** à la fin de chaque manche.

Un bonus ponctuel en fonction de la couleur majoritaire des cartes alliés du groupe vainqueur :

Majorité bleu : le parrain gagne autant de point d'influence que le nombre d'alliés bleus utilisés.

Majorité verte : le parrain reçoit autant de cartes marchandise que le nombre d'alliés verts utilisés.

Majorité rouge : le parrain pourra abattre un allié d'une famille rivale présent sur le plateau. La force de la cible devra être inférieure ou égale au nombre d'alliés rouge du groupe + la dangerosité du lieu de la cible (chiffre rouge en haut à gauche du lieu)

Après la résolution, tous les parrains récupèrent leurs alliés et une nouvelle manche peut commencer.



Les Darcy (Ici, Rita roth travaille pour les Darcy) gagnent 4 points d'influence, une carte marchandise toutes les prochaines manches et une carte marchandise grâce au bonus vert



Les Roth gagnent 3 points d'influence, une carte marchandise toutes les prochaines manches, une carte marchandise grâce au bonus vert et un point d'influence grâce au bonus bleu



Les Zetian gagnent 2 points d'influence, une carte marchandise toutes les prochaines manches et peuvent tuer Arhon Roth, Lyla Darcy ou Rita Roth



Les Olzenska gagnent 3 points d'influence, une carte marchandise toutes les prochaines manches et un point d'influence grâce au bonus bleu

Fin de partie



À la fin des 5 manches, le parrain le plus influent gagne la partie.

Attention, parce qu'on ne peut pas régner sans argent, le parrain le plus pauvre est automatiquement dernier peu importe son influence !



Pourquoi choisir Mafia Boston 1920 ?:

Une équipe **engagée**: Ici tout le monde joue ! personne n'est passif, dilué dans une activité de groupe où une tête d'équipe prend la main et dirige tout le monde. Chacun joue pour soi à la tête de sa famille unique !

De la **complicité** créée: Pour réaliser leurs objectifs les joueurs devront collaborer, créer des alliances, bluffer et trahir !

Ces interactions sont nombreuses et créent de vrais moments de complicité que ce soit avec une alliance qui fonctionne ou une vile trahison !

Une expérience **unique et originale** introuvable ailleurs, forgée par notre créateur de jeux qui vous transporte en pleine ère de la mafia pendant la Prohibition !

Tarifs sur devis

Costumes, accessoires, décors, musique d'ambiance et animateurs inclus.

