

FLORIAN LE BODIC
MARTIN QUAY

CHEESE MAFIA

Règles du jeu



3-6 JOUEURS



12+



30-35'

L'IMPORTATION DE FROMAGES AU LAIT CRU
EST DEVENUE INTERDITE AUX USA. DE PUISSANTS LOBBYS
TENTENT D'ÉRADIQUER LA PRODUCTION LOCALE.
MAIS DANS L'OMBRE, LES CONTREBANDIERS
DE LA **CHEESE MAFIA** S'ORGANISENT...

PRÉSENTATION

Bluffez, manipulez, échangez et retournez les alliances
pour dominer le marché noir.

Dans **Cheese mafia**, chaque carte peut être un coup de
génie... ou une trahison mémorable. Un jeu d'ambiance
tactique, vivant et nerveux, pour les joueurs aimant
le bluff, les coups bas, les retournements de situation
et bien plus si affinés !

BUT DU JEU

Avoir le plus de  (fromage) à la fin de la partie
ou **EXPOSER** avec 3 cartes ayant un  (badge FBI).

MATÉRIEL

52 CARTES CHEESE MAFIA



44 cartes de 1 à 11
en 4 exemplaires.

1 CARTE 1^{ER} JOUEUR / 1^{ÈRE} JOUEUSE



40 jetons Fromage.



8 cartes spéciales
uniques.

6 AIDES DE JEU RECTO/VERSO



82 JETONS RESSOURCES



42 jetons Gangsters.

MISE EN PLACE

1 Le joueur ayant mangé le plus récemment du fromage reçoit la carte **1^{er} joueur/1^{ère} joueuse**.

2 Chaque joueur reçoit une aide de jeu, **1** 🧀 (fromage) et **6** 🖤 (gangsters) représentant son gang.

3 Le reste des jetons 🧀 et 🖤 sont placés au centre de la table à côté de la pioche et de la zone de défausse.

4 **Mélanger** toutes les cartes **Cheese Mafia** puis **distribuer 3 cartes à chaque joueur**. Placer ensuite le reste de la pioche face cachée au centre de la table.

5 Chaque joueur donne ensuite **simultanément** une carte de sa main à son voisin de **gauche**. La première manche peut débuter.



Exemple de mise en place pour 4 joueurs.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie de **Cheese Mafia** se déroule en plusieurs manches durant lesquelles les joueurs jouent **succéssivement** leurs tours de jeu dans le sens horaire, et jusqu'au déclenchement de la **fin de partie** (cf. page 9). On procède alors au **décompte final** (cf. page 10).

JOUER UNE MANCHE

On joue de gauche à droite. À son tour de jeu, un joueur doit **obligatoirement** réaliser **1 seule** des 2 actions suivantes :

ACTION 1 : COMPLOTER

1. Piochez puis jouez une de vos cartes en main dans la défausse.
2. Appliquez ou non l'effet de la carte jouée.

ACTION 2 : EXPOSER

Uniquement à partir du 2^e tour !


1. Le joueur ne doit pas piocher mais dire : « **J'expose** ».
2. L'exposant et tous les autres joueurs révèlent simultanément leurs cartes en main.
3. Chaque joueur additionne les valeurs présentes sur ses 3 cartes en main (**son total**).

Un **EXPOSER** peut être une **réussite** ou un **échec** :

EXPOSER - RÉUSSITE

Si l'exposant a un total **strictement inférieur** aux autres joueurs :

LE JOUEUR QUI EXPOSE

Gagne 3 


LES AUTRES JOUEURS

Perdent 1 
ou perdent 2 
s'ils ont un total de **21 ou plus**.


EXPOSER - ECHEC

Si au moins 1 joueur à un total en main **égal ou inférieur** à celui du joueur qui expose :

LE JOUEUR QUI EXPOSE

Perd 2 

LES AUTRES JOUEURS

Gagnent 1 

DÉBUTER UNE NOUVELLE MANCHE




Une nouvelle manche débute après une action **EXPOSER** OU une **DESCENTE DE POLICE** (cf. page 8), et tant qu'une condition de fin de partie n'est pas déclenchée (cf. page 9).

1. Remélanger **TOUTES** les cartes **Cheese Mafia**.
2. Distribuez **3 cartes** à chaque joueur.
3. Passer la carte 1^{er} joueur/1^{ère} joueuse au joueur de **gauche**.
4. Chaque joueur donne **simultanément** une carte à son voisin de gauche.

LA DESCENTE DE POLICE - EN CAS DE PIOCHE VIDE

Si un joueur doit piocher (par une action ou un effet) et que **la pioche ne permet pas de piocher toutes les cartes requises, annulez l'action ou l'effet.**

Puis, tous les joueurs **doivent** révéler leur main :

- Le **plus petit total** (ou les plus petits totaux en cas d'égalité) **gagne 3** .
- Les autres joueurs **perdent 1**  OU **perdent 2**  s'ils ont un **total en main de 21 ou plus.**









TERMINER UNE MANCHE


Une manche se termine toujours par une action **EXPOSER**, soit de l'initiative d'un joueur pendant son tour, soit en conséquence directe d'une **DESCENTE DE POLICE**.

FIN DE PARTIE

La fin de partie se déclenche dans 2 cas :

1. Dès qu'un joueur arrive à 8  ou plus OU arrive à 0 . Les joueurs terminent alors la manche en cours (cf. page 8 - **TERMINER UNE MANCHE**) puis on passe au décompte final (cf. page 10).



Précision : Un joueur avec 0  continue à jouer normalement mais il devra récupérer 1  avant la fin de la partie pour pouvoir scorer. Si un joueur redescend en dessous de 8  ou remonte à plus de 0 , **la manche en cours reste la dernière à jouer.**




2. Si un joueur devient l'**Indic du FBI** en réussissant l'action **EXPOSER** avec 3 cartes ayant le symbole .

Il remporte immédiatement la partie, peu importe son total en main.




DÉCOMPTE FINAL


Parmi les joueurs ayant encore au moins 1 ,
et si aucun joueur n'a réussi à exposer avec 3 cartes
ayant le symbole  :

- Le joueur qui a le plus de  remporte la partie.
- En cas d'égalité le vainqueur est celui avec le plus de .
- En cas de nouvelle égalité, les joueurs se partagent la victoire ! (et on vous laisse gérer les conflits).
- Enfin, dans les rares cas où tous les joueurs arrivent à 0 , tous les joueurs perdent la partie.

PRÉCISIONS DE RÈGLES

CARTES ET EFFETS

- Vous devez **toujours avoir 3 cartes en main** à la fin de votre tour de jeu.
- Vous pouvez cumuler autant de  que vous le souhaitez, **sauf** si une carte vous indique le contraire (cf. **LE BANQUIER** page 15).

•  **Défausser** : Lorsqu'un effet vous demande de défausser une carte, mettez la carte dans la défausse **sans appliquer son effet**.

• La défausse peut-être consultée à tout moment.

•  **Riposte** : Les cartes ripostes sont les seules à pouvoir être jouées **pendant les tours adverses**.

LA PARLOTTE

Cheese Mafia est un jeu de bluff et de manipulation.

Les discussions à table font partie intégrante du jeu.

Vous pouvez parler, bluffer, mentir, faire des promesses que vous tiendrez ou pas. **C'est même fortement recommandé !** Vous pouvez indiquer le total en main (réel ou fictif) de vos adversaires.

La seule chose que vous ne pouvez pas faire est de dire explicitement ce qu'un adversaire a en main comme révéler le nom ou la valeur d'une de ses cartes.

ANATOMIE D'UNE CARTE



Joueur = Tous les joueurs **DONT** vous.

Adversaire = Tous les joueurs **SAUF** vous.

- Piocher**
- Défausser**
- Carte Attaque** = cibler un adversaire.
- Carte Riposte** = contrer une carte adverse qui vous cible.
- Carte Ruse** = influencer sur les tours de jeu.
- Carte Spéciale** = effet puissant mais carte unique.
- Badge FBI** = remporter la partie si **EXPOSER** avec **3** en main.

LES CARTES SPÉCIALES



L'AVOCATE

Cette carte vous permet de réduire à **0 le score total de votre main** si celui-ci est **égal ou supérieur à 21** grâce à la valeur cumulée de vos deux autres cartes. En effet, cette carte a **toujours** une valeur de **0**.

LA GUERRE DES GANGS

Si d'aventure tous les joueurs sont à égalité, on applique uniquement le cartouche rouge. Chacun perd 1





LE DÉTECTIVE

Si avec le Détective, un joueur trouve le Parrain, celui-ci vole bien 2 à l'adversaire car le Détective est une carte spéciale !

LA FEMME FATALE

Le gain potentiel s'applique après EXPOSER et avant attribution des gains/pertes.



LE PARRAIN

Si avec le Parrain, un joueur trouve le Détective, celui-ci vole bien 1 et 2 à l'adversaire car le Parrain est une carte spéciale !



LE BANQUIER

Un joueur avec 6 peut vous payer 1 pour passer à 7. Un joueur avec 7 ou plus ne peut pas.

LES RIPOUX

Un EXPOSER est obligatoire pour appliquer l'effet de cette carte.



LES TONTONS SCHLINGUEURS

Les cartes ont des effets pour donner ou échanger cette carte avec vos adversaires.



FLORIAN LE BODIC
Auteur

MARTIN QUAY
Co-auteur, graphiste



CONTACT

contact@cheesemafia.fr

cheesemafia.fr



Les illustrations des personnages de ce prototype — et uniquement celles-ci — ont été générées par IA par nécessité pratique et financière. Nous défendons fermement la valeur du travail artistique humain et espérons collaborer avec un éditeur qui fera appel à un-e véritable artiste pour donner au jeu toute la richesse qu'il mérite.