

el mismo

Quality Products



LE RECOMIENDA...

Un juego de

LOÏC LAMY

Y PHILIPPE DES PALLIÈRES



Ilustrado por

TOM VUARCHEX

Instrucciones

★ MAFIA de Cuba ★

Een spel vol onderzoek en bluf voor 6 tot 12 spelers vanaf 10 jaar.

Duur: 10 tot 20 minuten.

★ PRINCIPE

Een speler speelt de Peetvader en vertrouwt zijn sigarenkist toe aan de eerste speler. De kist wordt daarna doorgegeven aan de andere spelers rond de tafel. Iedere speler maakt van deze gelegenheid gebruik om diamanten te stelen uit deze kist Of om een personagefiche te nemen. De Peetvader ondervraagt ze dan om de Dieven te identificeren en om zijn diamanten terug te vinden.

★ MATERIAAL

- 15 diamanten (in onvervalste kunststof)
- 10 fiches voor personages: 5 Trouwe handlangers, 2 Agenten (FBI en CIA), 2 chauffeurs, 1 Schoonmaker
- 2 Jokerpionnen (in de vorm van een fles)
- 1 kist
- 1 wolvilten zak

★ OPSTELLING

De meest ervaren speler wordt de Peetvader. Hij plaatst de 15 diamanten en de hieronder aangeduide personagefiches in de kist. De beschikbare Jokers worden voor hem geplaatst.

Aantal spelers	6	7	8	9	10	11	12
Trouwe handlangers	1	2	3	4	4	4	5
Agenten (FBI/CIA)	1	1	1	1	2	2	2
Chauffeurs	1	1	1	1	1	2	2
Joker	-	-	1	1	1	2	2

- De Peetvader neemt in het geheim tussen 0 en 5 diamanten uit de kist en verbergt ze in zijn eigen zak. De kist bevat dus een aantal diamanten tussen 10 en 15.
- De wolvilten zak wordt aan de **eerste speler** links van de Peetvader gegeven.
- Het resterende materiaal wordt uit de speelzone verwijderd.

★ VERLOOP VAN HET SPEL

Het spel bevat twee fasen: de Diefstal van de diamanten en het Onderzoek.

1. Diefstal van de diamanten

Tijdens de "Diefstal van de diamanten" wordt de kist vanaf de eerste speler doorgegeven aan de verschillende spelers met de wijzers van de klok mee. Elke speler die de kist krijgt, moet de inhoud bekijken (1), iets nemen (2) en dan de kist doorgeven (3).

- 1 - De speler opent de kist, bekijkt de inhoud, slaat het resterende aantal diamanten en personagefiches op in zijn geheugen. Deze informatie is zeer belangrijk om trouw te kunnen getuigen of om geloofwaardig te kunnen liegen!
- 2 - De speler MOET onopvallend nemen:
zoveel diamanten (minstens 1) als hij wil **OF** 1 enkele personagefiche die hij kiest.

De speler houdt zijn keuze verborgen in zijn eigen zak (of zijn hand, zijn tas, ...) en mag ze niet bekend maken voor de Deetvader dit eist. IETS VERLIEZEN IS OOK VERBODEN!

UITZONDERINGEN

- De eerste speler mag in het geheim een personagefiche in de vilten zak stoppen die hij in zijn eigen zak verbergt vóór hij daarna zijn normale keuze maakt. Hij mag geen diamanten in deze zak stoppen.
- Elke speler die een totaal lege kist krijgt, wordt automatisch een "Straatkind" (zie pagina 6). Hij behandelt de kist alsof ze niet leeg was en doet alsof hij iets neemt.
- De laatste speler, en enkel hem, hoeft niets te nemen als de doos niet leeg is. Hij moet echter doen alsof hij iets neemt.

Opgelet: wanneer een speler, op om het even welke moment, de verplichting om iets te nemen niet naleeft binnen de toegestane verhoudingen, wordt hij onmiddellijk uitgesloten.

EEN UITGESLOTEN SPELER MAG NIET MEER PRATEN OF DEELNEMEN AAN HET ONDERZOEK.

- 3 - Na het verbergen van zijn keuze geeft de speler de kist aan zijn buur links.



II. Onderzoek

De Peetvader krijgt de kist terug, onderzoekt de resterende inhoud en ondervraagt de spelers in een door hem gekozen volgorde om de gestolen diamanten terug te vinden. De spelers mogen eerlijk antwoorden of liegen, of zwijgen, of praten zonder dat er iets gevraagd werd aan hen...

Opgelet: als alle spelers gestolen hebben, wint de Peetvader zeker.

Welke vragen stellen?

- "Hoeveel diamanten zaten er in de kist als je ze gekregen hebt?"
- "Hoeveel personagefiches zaten er in de kist als je ze gekregen hebt?"
- "Wat zat er nog in de kist als je ze doorgegeven hebt?"
- "Wat heb je genomen?"

De Peetvader moet absoluut een personage met veel verbeelding spelen. Hij moet andere vragen verzinnen voor de verschillende spelers, de discussies doen oplaaien en de zwakke schakels vinden door tegenstrijdigheden in de antwoorden van de spelers!

Wanneer de Peetvader denkt een Dief gevonden te hebben, beschuldigt hij deze speler door te bevelen: "Maak je zakken leeg!".

Dit is de enige geldige formule om een speler te verplichten om onmiddellijk te tonen wat hij genomen heeft.

- *Wanneer de speler diamanten gestolen heeft*, worden ze teruggegeven aan de Peetvader die **ze** voor zich legt. De Dief is uitgeschakeld. **HIJ MAG DUS NIET MEER SPREKEN!** De Peetvader zet zijn onderzoek voort zolang hij niet al zijn diamanten gevonden heeft.



- *Wanneer de speler geen diamanten gestolen heeft*, heeft de Peetvader zich vergist! Als verontschuldiging **moet** hij een Joker geven aan de onterecht beschuldigde speler. Deze speler **wordt niet uitgeschakeld** en het onderzoek wordt normaal voortgezet. Wanneer de Peetvader geen Joker meer heeft voor een onterechte beschuldiging, is hij uitgeschakeld. Het onderzoek wordt onmiddellijk stopgezet.

- *Wanneer de beschuldigde speler een Agent is*, is het onderzoek afgelopen en wint de Agent onmiddellijk het spel. De Agenten zijn onomkoopbaar en de Peetvader kan ze dus geen Joker geven!

In geval van vergissing?

Wanneer een speler een vergissing gemaakt heeft toen hij iets (diamant of personagefiche) moest nemen, is hij in ieder geval uitgeschakeld. Wanneer de vergissing ontdekt wordt als hij beschuldigd wordt, geeft de Peetvader hem geen Joker. Het onderzoek wordt normaal voortgezet.

★ EINDE VAN HET ONDERZOEK

Wanneer de Peetvader **alle** gestolen diamanten teruggevonden heeft, deelt hij de overwinning met zijn Trouwe handlangers.

Wanneer de Peetvader een Agent (FBI of IA) beschuldigd heeft, wint **alleen** de Agent het spel.

Wanneer de Peetvader uitgeschakeld is, tonen de Dieven die nog in het spel zitten, wat ze genomen hebben.

De Dief die het **grootste** aantal diamanten gestolen heeft, wint het spel, samen met **alle** Straatkinderen.

De Chauffeur wint wanneer zijn buur rechts een van de winnaars is.
De winnaars duiden de volgende Peetvader aan voor een nieuw onderzoek.

VARIEER DE SPELLEN

We raden de spelers aan om van plaats te veranderen tussen de verschillende spellen.

De meest ervaren spelers kunnen de verdeling van de personages veranderen waarbij ze rekening houden met het oorspronkelijk voorziene aantal fiches en ze voldoende Trouwe handlangers behouden.

De moeilijkheidsgraad van een spel kan worden veranderd door het aantal beschikbare Jokers te wijzigen wanneer men bijvoorbeeld met Kinderen speelt. Het toevoegen van Jokers maakt het onderzoek gemakkelijker voor de Peetvader, het wegnemen van Jokers verhoogt de overwinningkansen van de Dieven.

Er is een "5 spelers"-versie mogelijk, maar dat raden we sterk af voor je eerste spelletjes.

Ze vergt immers een goede kennis van het spel om er volop van te kunnen genieten. De twee gebruikte personagefiches zijn de Trouwe handlanger en de Agent van de FBI. De Peetvader heeft geen Joker.



★ OVER DE PERSONAGES



(sans jeton)

DE PEETVADER: *hij heeft veel opgeofferd om de leider van deze familie te worden. En hij wil absoluut leider blijven!*

De Peetvader wint als hij **alle gestolen diamanten** terugvindt. Hij is de grote scheidsrechter bij de discussies, hij zorgt ervoor dat iedereen zijn mening kan zeggen en eist een onvoorwaardelijk respect van zijn manschappen!

Opgelet, de Peetvader mag alleen de Dieven beschuldigen, anders verliest hij zijn Jokers en wordt hij uitgeschakeld.



(sans jeton)

DE DIEF: *akkoord, alle leden van de familie zijn oneerlijk, maar stelen van de Peetvader is bijzonder gevaarlijk: de gerechtigheid van Don Alessandro werkt zeer snel en is onverbiddelijk.*

Wanneer de Peetvader uitgeschakeld wordt, is de Dief die nog meespeelt met het grootste aantal diamanten, de winnaar. Bij een gelijke stand, delen de Dieven de overwinning.



DE TROUWE HANDLANGER: *zijn trouw aan de Peetvader zorgt voor een meer dan behoorlijk inkomen.*

De Trouwe handlanger wint als de Peetvader al zijn diamanten terugvindt. Hij moet de Peetvader ervan overtuigen dat hij de waarheid spreekt en hem helpen om de schuldigen te vinden.



DE AGENT VAN DE FBI - DE AGENT VAN DE CIA: *De Agent is al maanden geïnfilteerd en haalt voordeel uit de tweedracht binnen de familie. Hij wacht alleen nog op een teken om zijn collega's te verwittigen en de handel op te doeken.*

De Agent wint onmiddellijk als hij beschuldigd wordt door de Peetvader. Wanneer de twee Agenten aanwezig zijn, wint alleen de beschuldigde.



DE CHAUFFEUR: *hij moet zijn passagier beschermen, hoewel hij niet altijd zijn bedoelingen kent.*

De Chauffeur wint als zijn buur rechts wint.



(sans jeton)

HET STRAAKTIND: *leerling-boosdoener; hij helpt de dieven door de verdenkingen op zich te laten vallen.*

Het Straatkind wint als een Dief wint. Hij moet de Dieven dus helpen, bijvoorbeeld door zich onterecht te laten beschuldigen.

Let op: de speler wordt een Straatkind als hij de doos leeg krijgt Of als hij de laatste speler is en hij niets neemt.



DE SCHOONMAKER: *uitvoerder van het vuile werk van de familie, zijn trekker biedt zeer weinig weerstand...*

Opstelling: Dit personage vervangt een Trouwe handlanger. We raden aan om de Schoonmaker niet te gebruiken tijdens de eerste spelletjes.

De Schoonmaker gedraagt zich als een Trouwe handlanger en wint samen met de Peetvader, tenzij hij zijn "speciale" gave gebruikt: wanneer de Peetvader tegen iemand zegt: "Maak je zakken leeg!", mag de Schoonmaker "PANG!" roepen voor de beschuldigde zijn buit toont. Wanneer de beschuldigde een Agent is, wint de Schoonmaker onmiddellijk ALLEEN. Wanneer het geen Agent is, zijn de Schoonmaker en zijn slachtoffer uitgeschakeld. Wanneer de beschuldigde een Dief is, recupereert de Peetvader zijn diamanten; wanneer hij een personage is, geeft de Peetvader geen Joker.

Met dank aan: Loïc Lamy wil alle testpersonen bedanken die het spel ooit gespeeld hebben tijdens de ontwikkeling ervan en de uiteindelijke versie mogelijk hebben gemaakt. Hij wil vooral Syro bedanken, de eerste echte fan van het spel, RP voor de off du off van Cannes, l'Alchimie du jeu de Toulouse, waar het spel zijn eerste openbare stappen heeft gezet, het Wilobee team voor het Banksters avontuur, Philippe en Hervé, voor de Loups-garous de Thiercelieux die me geïnspireerd hebben, en vooral Mathilde, mijn levensgezellin die het geduld gehad heeft om me te volgen op deze lange weg en die altijd in me geloofd heeft!

De uitgever wil Barack Obama en Raul Castro bedanken voor de promotie van dit spel.



Waarschuwing: de sfeer van "Mafia de Cuba" bevordert de inleving en kan gevolgen hebben voor de verbeelding van de spelers door de gemeenschappelijke referenties. Wij keuren het gebruik van drugs, van opwekkende middelen en van alcohol natuurlijk af: ze zijn erg gevaarlijk voor de gezondheid, zoals de omgang met misdadigers, messen en vuurwapens.

De essentie van dit spel is "doen alsof..." en de overtredingen zeker nooit ernstig nemen!



Mafia de Cuba is een spel van Loïc Lamy & Philippe des Pallières

Grafische uitwerking & illustraties: Tom Vuarchex

Artistieke & collectieleiding: Philippe des Pallières, met de hulp van Thomas Cosnefroy

Maquette & vervaardiging: Caroline Ottavis, met de hulp van Angelina Costamagna

Speciale dank aan het team van Asmodee dat zich samen met ons ingezet heeft voor de promotie & animaties voor dit spel.

© "lui-mème"-edities, septembre 2015, eerste uitgave