COSA NOSTRA



VIDÉO D'EXPLICATIONS

LIVRET DE RÈGLES

2 - 4 | 40' | 10+

Après la chute du régime fasciste et la fin de la Seconde Guerre mondiale, la Sicile entre dans une nouvelle ère de son histoire, mais l'ordre n'est pas revenu avec la paix... Sur cette terre accablée par la pauvreté et l'instabilité, les familles mafieuses profitent de la fragilité du pouvoir pour étendre leurs réseaux et leur emprise sur toute l'île.

Les neuf provinces siciliennes deviennent alors le décor d'une lutte d'influence : la mafia opère en toute impunité en s'appuyant sur un système d'extorsion qui promet ordre et protection aux paysans en échange de leur soumission économique.

Comme un loyal *consigliere*, dirige les affaires de ta famille dans ce bras de fer musclé. Administre tes ressources, gère tes hommes intelligemment, et fais-toi respecter dans les provinces clés pour asseoir ta domination et profiter du fruit de tes terres. Chaque décision compte, chaque alliance a un prix et chaque faux pas peut renforcer tes rivaux.

Négocie et écrase les autres familles pour contrôler toute la Sicile.

OBJECTIF

Gagner au moins 40 points de victoire (★) avant tes adversaires.

MATÉRIEL

- **A - 1 plateau**
- **B - 16 cartes Contrebande**
- **C - 9 cartes Réunion**
- **D - 11 cartes Allié**
- **E - 36 cartes Province**
- **F - 12 jetons Citrons**
- **G - 12 jetons Olives**
- **H - 12 jetons Raisins**
- **I - 38 pièces**
- **J - 4 pions Capo**
- **K - 20 pions Soldat**
- **L - 20 pions Maison**
- **M - 4 marqueurs de score**
- **N - 1 pion Police**







MISE EN PLACE

1 - Place le plateau (**A**) au centre de la table.

2 - Mélange les **cartes Contrebande** (**B**) et forme une pioche face cachée à droite du plateau. Révèle les 4 premières cartes et aligne-les à côté du paquet, le long du plateau.

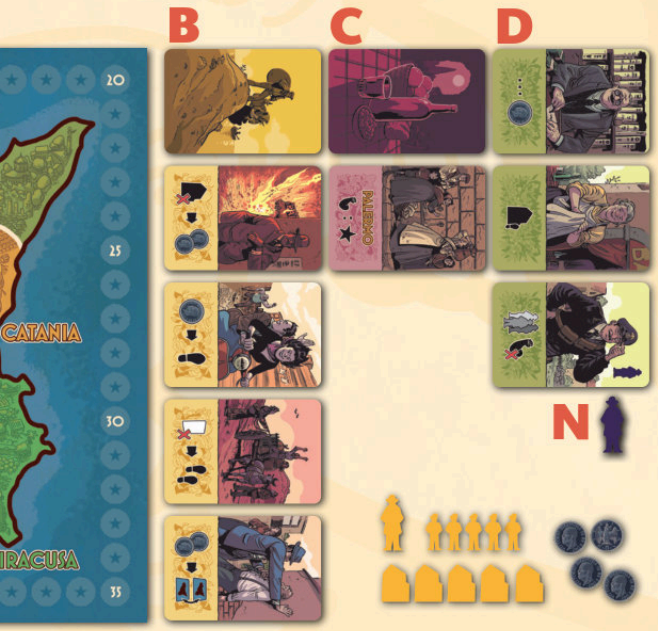
3 - Mélange les **cartes Réunion** (**C**) et forme une pioche face cachée à côté de la pioche Contrebande. Révèle la première carte.

4 - Mélange les **cartes Allié** (**D**) et révèle autant de cartes que de joueurs +1. Aligne-les à côté de la pioche Réunion. Remets les cartes restantes dans la boîte.

5 - Mélange les **cartes Province** (**E**) et forme une pioche face cachée à côté du coin supérieur gauche du plateau. Révèle 4 cartes et aligne-les le long du plateau, puis place 1 pièce sur chacune des cartes.

6 - Forme une réserve distincte pour chaque **ressource** (**F**, **G**, **H**) et pour les **pièces** (**I**), à côté de la ligne de cartes Province.

7 - Chaque joueur choisit une couleur et prend les pions correspondants : 1 Capo (**J**), 5 Soldats (**K**), 5 Maisons (**L**) et 1 marqueur de score (**M**, à placer sur la case 0 du plateau). Remets dans la boîte les éléments non utilisés.



8 - Celui ou celle qui ferait le Parrain (ou la Marraine !) le plus crédible commence, et reçoit 3 pièces. Ensuite, dans le sens des aiguilles d'une montre, le deuxième joueur reçoit 4 pièces. S'il y a un troisième joueur, il reçoit 5 pièces. S'il y a un quatrième joueur, il reçoit 6 pièces.

DISPOSITION INITIALE

Le premier joueur place 3 pions sur le plateau : **1 Capo, 1 Soldat et 1 Maison.** Ensuite, c'est au tour du joueur suivant de faire de même, et ainsi de suite, dans le sens horaire.

Ces trois pions sont placés de manière indépendante : ils peuvent être dans la même province ou dans des provinces différentes, et peuvent se trouver ou non dans une province qui contient déjà d'autres pions, quelle que soit leur couleur.

Lorsque tous les joueurs ont placé leurs pions, la partie commence.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se compose de plusieurs **tours de jeu**, qui se succèdent toujours dans le sens horaire. Lorsque c'est ton tour, réalise d'abord l'**une** des deux **actions principales**, puis les **actions facultatives** de ton choix.

1 - ACTION PRINCIPALE

Tu dois obligatoirement effectuer 1 des deux actions principales : **Payer** ou **Encaisser**.

PAYER

1 - Choisis **1 carte Province** et pose dessus au moins autant de pièces qu'elle en contient déjà.

2 - Obtiens **1 ressource** du type indiqué par la carte choisie (Citrons, Raisins ou Olives), indépendamment du nombre de pièces payées.

Si tu choisis cette carte Province, tu dois payer au moins 2 pièces, et tu obtiens 1 jeton Citrons.



3 - Obtiens autant de **points de Déplacement** ( ) que de pièces payées, et utilise-les immédiatement.

ENCAISSER

1 - Prends toutes les pièces sur la **carte Province la plus éloignée de la pioche**.

2 - Les **2 provinces** représentées sur la carte sont **décomptées** et rapportent des points.



3 - Retire du jeu la carte encaissée. Décale les trois autres pour les éloigner de la pioche et révèle une nouvelle carte dans l'espace libre ainsi créé à côté du paquet. Pose sur cette carte **1 pièce** de la réserve.

Si tu n'as pas assez de pièces pour payer, tu es obligé d'encaisser.

POINTS DE DÉPLACEMENT ( )

Tu peux répartir tes points de Déplacement comme tu le souhaites entre ton Capo et tes Soldats. Les Maisons ne peuvent pas se déplacer.

Chaque point de Déplacement te permet de déplacer un de tes pions dans une province adjacente. Tu peux déplacer plusieurs fois le même pion.

Tu n'es pas obligé d'utiliser tous les points de Déplacement obtenus (mais ceux que tu n'utilises pas seront perdus).

DÉCOMPTE D'UNE PROVINCE

Dans chaque province, la personne qui possède le **plus d'Influence** ( ) remporte **3 points de victoire et la ressource indiquée sur la carte encaissée**. Les pions dans la province rapportent des points d'Influence :

Capo	Soldat	Maison
: 2	: 1	: 1

En cas d'égalité, les joueurs concernés **négocient** pour se répartir les bénéfices, et peuvent ajouter ce qu'ils veulent aux négociations (voir la section Négociations). S'ils ne parviennent pas à un accord, personne ne gagne rien dans cette province.

Déplace ton marqueur de score le long du plateau pour compter tes points tout au long de la partie.

2 - ACTIONS FACULTATIVES

Après avoir terminé ton action principale, tu peux réaliser **une ou plusieurs actions facultatives, autant de fois que tu le souhaites et dans l'ordre de ton choix.**

Piocher une carte Contrebande : paye 1 jeton Citrons à la réserve pour obtenir une carte Contrebande. Tu peux choisir l'une des 4 cartes visibles, ou la première carte de la pioche. Si tu prends une carte visible, révèles-en immédiatement une autre à sa place.

Piocher une carte Réunion : paye 1 jeton Raisins à la réserve pour obtenir une carte Réunion. Tu peux choisir une carte visible (s'il y en a une), ou bien piocher 2 cartes dans la pioche : tu en gardes 1 et places l'autre face visible près de la pioche, à côté des autres cartes révélées, s'il y en a.

Piocher une carte Allié : paye 1 jeton Olives à la réserve pour obtenir une carte Allié. Tu peux choisir l'une des cartes visibles, ou voler une carte possédée par un autre joueur.

Utiliser des cartes : active les effets d'une carte sous ton contrôle. Tu dois résoudre tous les effets de la carte avant d'en utiliser une autre. Si cette carte t'accorde des points de Déplacement, tu dois les utiliser immédiatement (sinon ils sont perdus).

Construire une Maison : paye 4 pièces à la réserve et place 1 pion Maison dans la province de ton choix. Si tu n'as pas de pion disponible, tu peux en retirer un du plateau pour le placer dans une autre province.

Recruter un Soldat : paye 1 jeton Citrons, 1 jeton Raisins et 1 jeton Olives à la réserve pour placer un pion Soldat dans la province de ton choix. Si tu n'as pas de pion disponible, tu peux en retirer un du plateau pour le placer dans une autre province.

Échanger des ressources : défausse 2 ressources de ton choix pour obtenir 1 ressource de ton choix.

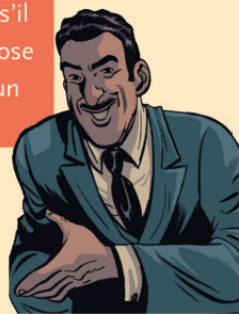
NÉGOCIATIONS

À tout moment de la partie, y compris lorsque ce n'est pas ton tour, tu peux proposer des pactes à tes adversaires et échanger avec eux des éléments que tu contrôles (à l'exception de tes pions).

Tous les éléments sous ton contrôle (cartes, ressources, pièces) doivent toujours être dans ta zone de jeu, visibles par tous tes adversaires.

Considère que les ressources et les pièces sont disponibles de manière illimitée : s'il n'y en a plus, remplace-les par autre chose (des boutons, des perles, les pions d'un autre jeu, etc.).





CARTES



CARTES CONTREBANDE

Place ces cartes face visible dans ta zone de jeu. Lorsque tu les contrôles, elles te permettent de réaliser des actions facultatives uniques. Tu ne peux activer chaque carte qu'**une seule fois par tour**. Si une carte a un coût ou un gain en ressources ou en pièces, ces échanges sont toujours faits avec la réserve.

Reprends 1 de tes Maisons du plateau pour obtenir 1 ressource de ton choix.

Paye 1 ressource de ton choix pour obtenir 2 points de Déplacement.

Échange 1 jeton Olives contre 1 jeton Citrons, ou inversement.

Échange 1 jeton Citrons contre 1 jeton Raisins, ou inversement.

Paye 1 ressource de ton choix pour échanger la position de 2 cartes Province adjacentes. Chaque carte garde ses pièces.

Paye 1 pièce pour obtenir 1 point de Déplacement.

Paye 2 pièces pour obtenir 1 ressource de ton choix.

Retire du jeu 1 carte sous ton contrôle pour obtenir 2 pièces. Tu peux choisir de défausser la carte qui te donne ce pouvoir. Si tu défausses une carte Allié, replace-la dans sa ligne sur la table.

Reprends 1 de tes Maisons du plateau pour obtenir 2 pièces.

Paye 3 ressources de ton choix pour placer 1 Soldat dans la province de ton choix.

Échange 1 jeton Olives contre 1 jeton Raisins, ou inversement.

Paye 1 ressource de ton choix pour obtenir 2 pièces.

Paye 2 pièces pour échanger la position de 2 cartes Province adjacentes. Chaque carte garde ses pièces.

Paye 2 pièces pour obtenir 3 points de Déplacement.

Paye 3 pièces pour construire 1 Maison dans la province de ton choix.

Retire du jeu 1 carte sous ton contrôle pour obtenir 2 points de Déplacement. Tu peux choisir de défausser la carte qui te donne ce pouvoir. Si tu défausses une carte Allié, replace-la dans sa ligne sur la table.



CARTES RÉUNION

Garde ces cartes cachées dans ta main, pour ne pas les révéler à tes adversaires avant leur activation. Lorsque tu actives une carte Réunion, tu obtiens autant de **points de victoire** que de **points d'Influence dont tu disposes dans la province correspondante**. Ensuite, retire cette carte du jeu.



CARTES ALLIÉ

Place ces cartes face visible dans ta zone de jeu. Tant qu'elles sont sous ton contrôle, elles te rapportent des bénéfices. Tu les gardes jusqu'à ce que quelqu'un te les vole.



Maire : lors de ton tour, tu peux intervertir l'ordre des phases, pour effectuer d'abord les actions facultatives de ton choix, puis ton action principale.

Préteur sur gage : double tous les points de Déplacement que tu gagnes.





Brute : si ton Capo se trouve dans une province dans laquelle tu es le plus influent à égalité avec un autre joueur, c'est toi qui l'emportes.

Livreuse : si ton Capo se trouve sur une province lorsqu'elle est décomptée, gagne immédiatement 1 point de victoire.





Âne : à la fin de ton tour, obtiens 1 point de Déplacement. Tu peux l'utiliser avant de passer la main au joueur suivant.

Paysannes : lorsque tu utilises tes points de Déplacement, tu peux déplacer les Soldats ennemis comme si c'était les tiens.



Banquier : à la fin de ton tour, gagne 1 pièce.





Nonne : lorsque tu effectues l'action principale Payer, ignore le nombre de pièces déjà présentes sur la carte Province. Tu dois néanmoins toujours payer au moins 1 pièce.

Aubergiste : tu peux déplacer tes pions Maison avec tes points de Déplacement.





Contrebandière : lorsque tu effectues l'action principale Encaisser, tu obtiens 1 point de Déplacement par pièce sur la carte Province encaissée. Utilise ces points de Déplacement après le décompte des provinces.

Policier : la personne qui obtient cette carte pour la première fois de la partie place le pion Police (**N**) dans la province de son choix. Les pions Capo ennemis qui se trouvent dans la même province que le pion Police ont une Influence de 0. Tant que tu contrôles cette carte, tu peux déplacer le pion Police avec tes points de Déplacement.



FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un joueur atteint ou dépasse 40 points de victoire, il met immédiatement fin au jeu et gagne la partie ! Si plusieurs joueurs y parviennent en même temps, celui qui a le plus de points de victoire l'emporte.

En cas d'égalité, le joueur dont c'est le tour ou la personne la plus proche de lui dans l'ordre du tour remporte le départage.

CONSEILS

- *Cosa Nostra* est un jeu de majorités. Trop disperser tes pions peut s'avérer contre-productif.
- Rester pauvre est risqué : sans pièces, tes choix sont limités et tes adversaires peuvent en profiter.
- Fais attention à la ligne de cartes Province : elle détermine l'ordre dans lequel les provinces seront décomptées.
- La négociation est un outil extrêmement utile pour parvenir à tes fins.

REMERCIEMENTS

Nous souhaitons remercier toutes les personnes qui ont apporté leur pierre à l'édifice pour que ce jeu voie le jour : Laboratorio de juegos, LUDO, Zacatrus, Última Ronda, Burning, Vespres lúdics, Kleff, Gabri, Eloi, Jaume, Rubén, Reda et toutes les autres personnes qui ont testé le jeu.

CRÉDITS (Instagram)

Création :
Nico Cardona (@toobadgames)
Pau Batlle (@paub.autor)

Illustration : Albert Monteys

Traduction : Juliette Chastel (@jch_traduction)

Mise en page : Marc Simó (@sanagi.std)

Je remercie ma famille, Felipe, Juan, Colette et Alba, et mes amis, de m'avoir accompagné et soutenu tout au long de ce projet.

Nico Cardona

À Laia, qui s'est lancée avec moi dans cette aventure ; à Roc et Cora, qui m'ont rejoint et m'accompagnent ; à mes amis et aux groupes de jeu que j'ai rencontrés en chemin.

Pau Batlle

L'ambiance de ce jeu est inspirée de l'imaginaire de la mafia.
C'est un traitement ludique de ce sujet, qui ne glorifie ni la violence ni la criminalité.