

Variante : Un flic dans la mafia

Objectif

Flic

- Prévenir les renforts avant la fin du 6ème tour **ET** rester en vie pour témoigner au procès
- S'il ne prévient pas les renforts, il ne gagne que s'il est seul à rester en vie.

Sinon

- C'est le gangster en vie le + riche qui gagne
- Les gangsters peuvent discuter entre eux pour découvrir le flic

Mise en place

Chaque joueur

- On distribue un rôle secret au hasard à chaque joueur (dont le policier)



Commun

- Marqueurs honte tournés côté Trouille
- La carte téléphone est au centre à portée de main.
- Les 3 cartes standard en pile face cachée au centre de la table
- La carte Renforts est la dernière carte de la pile



Déroulement du tour : identique avec phase 8 supplémentaire

8. Le téléphone

- Ne participent que les joueurs ayant participé au partage
- Le parrain (ou le joueur le + proche si le parrain ne participe pas) fait passer sous la table pour un tour de table la carte téléphone côté non utilisé
- Le flic peut la retourner discrètement sous la table (non obligatoire)
- A la fin du tour de table, la carte est révélée pour vérifier si le téléphone est utilisé ou pas
- Si Téléphone utilisé, on retourne la carte standard téléphonique
- Lorsque 3 standards sont retournés
 - Les renforts sont prévenus et arrivent à la fin du tour 6
 - On retourne les marqueurs de honte de la pioche du côté Gyrophare (afin d'identifier les personnes qui se couchent après cet évènement)
 - Le flic n'a le droit de se coucher plus qu'une seule fois
- Les personnages couchés se relèvent à la fin de la phase 8 (et non 7)

