

# Règles du jeu



Le jeu de cartes qui va  
vous enflammer!



## INFORMATIONS CLASSIFIÉES

**Les choses se réchauffent dans le monde.** Les Piments se divisent en factions, conduisant au crime organisé et à l'agitation. La Chili Mafia règne en maître. Le Ministère de la Sécurité Internationale du Piment vous a embauché – un groupe d'agents – pour travailler anonymement et arrêter les criminels Piments les plus recherchés du monde entier. Votre objectif est de les ramener au Mexique pour retrouver la paix.

## PLUS TARD AU MEXIQUE...

En arrivant dans le désert de Chihuahuan, les criminels épicés sortent de vos bagages. Il est évident qu'ils n'ont aucun intérêt à faire la paix. Au lieu de cela, ils veulent mettre le monde à feu et à sang. Vous et vos collègues agents, n'avez d'autre choix que de prendre le contrôle de la Chili Mafia. Mais pour gagner leur respect, vous devez vous battre entre vous pour déterminer qui sera le plus puissant patron de la mafia. Une fois que vous contrôlez les piments, que ferez-vous ensuite?

# BIENVENUE

*Chili Mafia* est un jeu de cartes à collectionner pour 2 à 8 joueurs. Participez à la compétition pour assembler les Gangs de Piments les plus puissants (groupe de cartes) et devenir le patron de la mafia le plus respecté. Pour gagner, marquez le plus de points à la fin de la partie.

## CONTENUS DU JEU

### CARTES PIMENTS MAFIOSI (x90)

Sweet Chili (x8)  
Jimmy Nardello (x16)  
Poblano (x14)  
The Hungarian (x12)  
Jalapeño (x10)  
Tabasco (x8)  
Habanero (x7)  
Ghost Pepper (x6)  
Moruga Scorpion (x5)  
Carolina Reaper (x4)



### CARTES D'ACTION (x30)

Fuggedaboutit (x8)  
Earner (x7)  
Shakedown (x5)  
Booster (x5)  
Bagman (x5)



### CARTES ENFLAMMÉES (x30)

Pinch (x6)  
Whack (x11)  
Whack 'Em (x5)  
Turncoat (x8)



### CARTE DE PERQUISITION (x1)

### CARTE DE RÉFÉRENCE (x4)



# RÈGLES DU JEU DE BASE

Ça va être épilé!

## MISE EN PLACE

1. Choisissez votre mode de jeu préféré: Jeu Individuel ou en Équipe (pour les règles d'Équipe, voir page 14).
2. Pour 2-4 joueurs, utilisez uniquement les cartes avec des icônes de Piments sur deux coins (voir ci-dessous). Pour les 5-8 joueurs, utilisez toutes les cartes. Pour les règles à 2 joueurs, voir la page 14.



3. Retirez la carte de *Perquisition*. Mélangez le reste des cartes.
4. Distribuez 6 cartes face vers le bas à chaque joueur.
5. Chaque joueur forme sa main de départ en mélangeant les cartes. Choisissez 1 carte parmi les 6 devant vous. Ajoutez cette

carte à votre main. Puis passez les 5 cartes restantes au joueur sur votre gauche. Poursuivez ce processus (choisir 1 carte et passer le reste à votre gauche) jusqu'à ce que chaque joueur ait une main de 6 cartes.

6. Placez les cartes restantes face vers le bas sur la table pour former la pioche. Laissez de la place pour la défausse à côté de la pioche.

7. Placez la carte de *Perquisition* à côté de la pioche pour trouver la ligne qui correspond au nombre de joueurs. Puis glissez la carte de *Perquisition* à l'endroit correct dans la pioche.



## COMMENT JOUER

Le joueur qui a mangé le plus récemment un piment commence. Le jeu continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

**IMPORTANT: Tout au long du jeu, votre main est limitée à 8 cartes.** Si vous piochez ou recevez une 9ème carte, vous devez d'abord en défausser une.

Pendant votre tour, vous pouvez effectuer CHAQUE action suivante, sans limite et dans l'ordre que vous souhaitez:



**Former un Gang de Piments**



**Ajouter à un Gang de Piments**



**Jouer une Carte Enflammée**



**Jouer une Carte Action**

Ces actions sont décrites plus en détail ci-dessous.

Si vous avez 0 cartes restantes dans votre main, **vous devez passer**. Si vous ne pouvez pas (ou ne voulez pas) utiliser l'une des actions ci-dessus, **vous pouvez passer**. Si vous passez, vous devez défausser 1 carte, soit de votre main, soit de vos Gangs de Piments.

*Note: Déplacer un "Sweet Chili" d'un Gang de Piments à un autre ne compte pas comme une action.*

**À la fin de votre tour**, piochez 2 cartes. Puis passez les cartes dans le sens des aiguilles d'une montre. Note: Si vous ne pouvez pas piocher 2 cartes, cela déclenche la dernière manche (voir page 10).



## Former un Gang de Piments

Pour former un Gang de Piments, vous devez placer au moins 3 Piments sur la table pour créer 1 de ces 2 types de Gangs de Piments:

**Gang Mixte:** tous les Piments sont différents



**Gang Familial:** tous les Piments sont les mêmes



Une fois que vous avez formé un Gang de Piments, vous ne pouvez **PAS**

reprendre une dans votre main une carte d'un Gang de Piments.

déplacer un Piment d'un gang à l'autre, sauf pendant la Perquisition (voir page 10). La seule exception concerne le "Sweet Chili" (voir page 6).

## Gangs Incomplets:

Pendant la partie et après qu'un autre joueur ait attaqué votre Gang, il est possible que l'un de vos Gangs se retrouve avec moins de 3 Piments. Un Gang de Piments avec moins de 3 Piments est appelé un Gang **Incomplet**.



Le "Sweet Chili" est un joker. Vous pouvez ajouter cette carte à chaque type de Gang des Piments, avec une limite de 1 "Sweet Chili" dans chaque Gang de Piments.

Vous pouvez déplacer le "Sweet Chili" librement entre vos Gangs de Piments pendant votre tour, tant qu'il ne laisse pas de gangs incomplets.

## Gang Mixte avec un "Sweet Chili"



## Gang Familial avec un "Sweet Chili"



## Ajouter à un Gang de Piments

Si vous avez déjà des Gangs de Piments sur la table, vous pouvez prendre 1 ou plus de Piment de votre main et les ajouter à vos Gangs. Vous devez suivre les mêmes règles que lors de la formation d'un Gang Familial ou d'un Gang Mixte.



## **Jouer une Carte Enflammée**

Les cartes *Enflammées* (remplies de flammes rouges) vous permettent d'attaquer les Gangs de Piments rivaux. A chaque tour, vous pouvez jouer 1 carte *Enflammée* pour chaque Gang de Piments que vous avez sur la table, en dehors des Gangs Incomplets. (Par exemple, si vous avez 1 Gang Familial, 1 Gang Mixte et 1 Gang Incomplet, vous pouvez jouer jusqu'à 2 cartes *Enflammées* par tour.)



Pour jouer à une carte *Enflammée* :

- 1.** Choisissez la carte *Enflammée* que vous souhaitez utiliser. Placez-la face visible sur la pile de défauses.
- 2.** Choisissez un de vos Gangs des Piments et déclarez quel Piment de ce gang sera l'attaquant.
- 3.** Choisissez un Gang rival et déclarez quel Piment sera la cible. Vous pouvez cibler n'importe quel Piment dont la force est inférieure ou égale à celle du Piment attaquant, mais vous ne pouvez pas attaquer un "Sweet Chili".

*Note: Les autres joueurs peuvent empêcher votre attaque Enflammée en utilisant une carte "Fuggedaboutit". Voir page 13 pour plus de détails.*

Si votre attaque réussit, résolvez l'effet de la carte *Enflammée* (voir page 12). (see page 12).

## **Jouer une Carte Action**

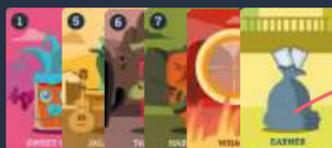
Les Cartes *Action* (fond jaune-vert) vous offrent des avantages. Vous ne pouvez jouer qu'une carte *Action* pendant votre tour, à l'exception de la carte "Fuggedaboutit" qui peut être jouée à tout moment. Pour jouer une carte *Action*, jetez-la et suivez ses instructions. Plus de détails en page 13.



## EXEMPLE DE TOUR

1. Kate commence son tour avec 6 cartes dans sa main.
2. Elle joue une carte Action « Earner » pour piocher 2 cartes.

### 1 KATES HAND



### DÉFAUSSE

### PIOCHE



3. Ces 2 cartes sont une carte "Jalapeño" et une carte Action "Bagman".

4. Elle utilise la carte Action "Bagman", qui lui permet de regarder les 3 cartes du dessus dans la défausse et en garde 1 dans sa main. La carte qu'elle garde est une carte "Jalapeño".

5. Puis elle forme un Gang Familial en jouant les 3 cartes "Jalapeño" de sa main. Elle forme également un Gang Mixte en jouant 1 "Sweet Chili," 1 "Tabasco," et 1 "Habanero."

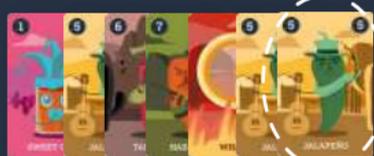
### MAIN DE KATE



### DÉFAUSSE

### PIOCHE

### MAIN DE KATE



### 5 LES GANGS DE KATE



6. Kate joue sa carte "Whack" en la plaçant au-dessus de la défausse.

7. Elle choisit d'attaquer avec sa carte "Habanero" dans son Gang Mixte. Avec cette carte, elle peut attaquer un autre Piment avec une force allant jusqu'à 7. Kate dit donc qu'elle va attaquer un "Tabasco" (force de 6) du Gang des Piments de Joe.

8. Joe n'a pas de carte spéciale "Fuggedaboutit", donc l'attaque de Kate réussie. Joe place sa carte "Tabasco" attaquée dans la défausse.

MAIN DE KATE

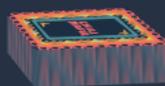


6

DÉFAUSSE



PIOCHE



LES GANGS DE KATE



7

LES GANGS DE JOE



8 DÉFAUSSE



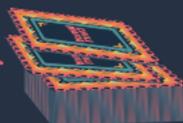
9. Kate termine son tour en piochant 2 cartes.

MAIN DE KATE



9

PIOCHE



## CARTE DE PERQUISITION FIN DE LA PARTIE



La carte de *Perquisition* permet à tous les joueurs de réorganiser leurs Gangs de Piments. Quand vous piochez la carte du *Perquisition*, votre tour se termine immédiatement (même si vous deviez piocher plus de cartes). Tous les joueurs peuvent alors réorganiser leurs Gangs de Piments. Vous pouvez les déplacer, les mélanger et les fusionner avec vos différents Gangs. Vous pouvez également utiliser les cartes Piments de votre main pour les ajouter à vos Gangs de Piments. (Indice: Essayez de créer autant de Gangs Familiaux que possible pour maximiser vos points). Si le réarrangement le permet, vous **NE DEVEZ PAS** laisser sur la table des Gangs Incomplets.

Une fois la *Perquisition* terminée, jouez normalement jusqu'à la fin de la partie.

Quand un joueur obtient la dernière carte de la pioche, il peut terminer son tour. Ensuite, chaque joueur (y compris celui qui a pioché la dernière carte) peut prendre 1 tour de plus. Pendant les tours finaux, personne ne peut piocher de nouvelles cartes. Si vous ne pouvez pas jouer toutes vos cartes lors de la dernière manche, gardez-les en main jusqu'à la fin de la partie.

Après la dernière manche, les joueurs calculent leurs scores.



## SCORE FINAL

1. S'il vous reste des cartes en main des cartes, défaussez-les.
2. Défaussez également tous les Gangs Incomplets.
3. Pour chaque Gang Mixte, additionnez les forces de chaque Piment.
4. Pour chaque Gang Familial, additionnez les forces de chaque Piment, puis multipliez le total par 2.

Le joueur avec le plus de points gagne le respect de la Mafia des Piments et remporte la partie. Dans le cas d'une égalité, le joueur/l'équipe avec le plus de Gangs Familiaux gagne. Si c'est encore une égalité, le joueur/équipe avec le moins de Piments sur la table gagne. Si vous êtes toujours à égalité, vous partagerez la victoire.

### Exemple de comptage des points:



#### Gang Mixte

$1 + 3 + 6 + 9 = 19$  points



#### Gang Familial

$(8 + 8 + 8) \times 2 = 48$  points



#### Gang Mixte avec un "Sweet Chili"

$(1 + 7 + 7) \times 2 = 30$  points

## DESCRIPTION DES CARTES

### CARTES ENFLAMMÉES



**PINCH** (pour envoyer en prison)

Si votre attaque réussit, placez le Piment attaqué au milieu de la pioche. (Ne placez PAS la carte près du haut de la pioche).

*Note: Si vous utilisez "Pinch" après la Perquisition, placez le Piment au bas de la pioche. Si c'est la dernière manche, placez-le sur la défausse.*

2-4 joueurs: x4 | 5-8 joueurs: x6



**WHACK** (pour frapper ou tirer)

Si votre attaque réussit, défaussez le Piment ciblé.

2-4 joueurs: x7 | 5-8 joueurs: x11



**WHACK 'EM** (pour frapper ou tirer sur plusieurs cibles)

Cette carte vous permet de cibler jusqu'à 2 Piments différents dans le même Gang. Si votre attaque réussit, défaussez les deux Piments.

*Note: 1 carte "Fuggedaboutit" neutralisera les deux attaques.*

2-4 joueurs: x3 | 5-8 joueurs: x5



**TURNCOAT** (une personne qui change de loyauté)

Si votre attaque réussit, Cette carte vous permet de prendre 1 Piment (jusqu'à une force de 8) d'un autre Gang et de l'ajouter à l'un de vos Gangs (ou à celui de votre coéquipier).

*Note: Vous devez ajouter ce Piment à un Gang existant, ou utilisez-le pour former un nouveau Gang avec des cartes de votre main.*

2-4 joueurs: x4 | 5-8 joueurs: x8

## CARTES D'ACTION



**FUGGEDABOUTT** (La Mafia l'appelle « Tu t'es loupé »)

Jouez cette carte à tout moment pour neutraliser l'effet de n'importe quelle carte Enflammée, même si vous n'êtes pas la cible.

*Note: "Fuggedaboutit" ne peut que neutraliser qu'une carte Enflammée. (Elle ne neutralise pas les autres cartes Action.)*

2-4 joueurs: x5 | 5-8 joueurs: x8

**BAGMAN** (un monstre qui distribue des biens volés)

Regardez les 3 cartes au dessus de la défausse. Gardez 1 carte pour votre main. Replacez les 2 autres cartes sur le dessus de la défausse, dans leur ordre original, suivi de la carte "Bagman".

2-4 joueurs: x3 | 5-8 joueurs: x5

**BOOSTER** (un petit voleur de rue)

Dites à haute voix le nom d'un Piment. Chaque joueur (y compris vos coéquipiers) qui a ce Piment dans sa main doit vous les donner.

*Note: vous ne pouvez pas utiliser le "Booster" lors de la première partie de la partie.*

2-4 joueurs: x3 | 5-8 joueurs: x5

**SHAKEDOWN** (une tentative de chantage pour recevoir de l'argent)

Prenez 1 carte de la main de n'importe quel joueur, sans regarder. Ajoutez-la à votre main.\*

2-4 joueurs: x3 | 5-8 joueurs: x5

**EARNER** (un membre du Gang qui apporte beaucoup d'argent à la famille)

Piochez 2 cartes.\*

2-4 joueurs: x4 | 5-8 joueurs: x7

\* Lorsque vous obtenez de nouvelles cartes de cette façon, vous n'avez pas à la/les jouer aussitôt. Mais vous êtes toujours limité par votre limite de 8 cartes en main.

## VARIANTES DE JEU

### JEU EN ÉQUIPE

Vous pouvez jouer à la *Mafia Chili* en équipe, si vous pouvez diviser en équipes avec le même nombre de joueurs. (Par exemple, dans une partie de 6 joueurs, vous pouvez jouer 3 vs. 3, ou 2 vs. 2 vs. 2). Les parties en équipe incluent ces changements:

#### Pendant la mise en place:

Asseyez-vous d'une manière telle que les coéquipiers ne s'assoient pas les uns avec les autres.

Pendant la partie, les coéquipiers ne peuvent **PAS** discuter de leurs coups ou se montrer leurs mains, mais ils **PEUVENT**:

- Placez des Gangs de Piments entiers devant eux.
- Ajoutez des Piments à vos Gangs les uns aux autres.
- Déplacez librement le "Sweet Chili" entre les Gangs de leur équipe. (*Rappelez-vous: vous ne pouvez pas laisser un Gang incomplet sur la table.*)
- Jouez à la carte d'action "Fuggedaboutit" pour protéger le Piment d'un coéquipier.

Pendant la *Perquisition*, les coéquipiers ne peuvent **PAS** se montrer leurs mains, mais ils

#### PEUVENT:

- Réorganiser, et/ou fusionner tout ou partie des Gangs de leur équipe.
- Ajoutez de nouveaux Piments de leurs mains aux Gangs de chacun.
- Décidez quels sont les Gangs à laisser devant chaque coéquipier.
- Discutez à haute voix de leurs mouvements.

### JEU À 2 JOUEURS

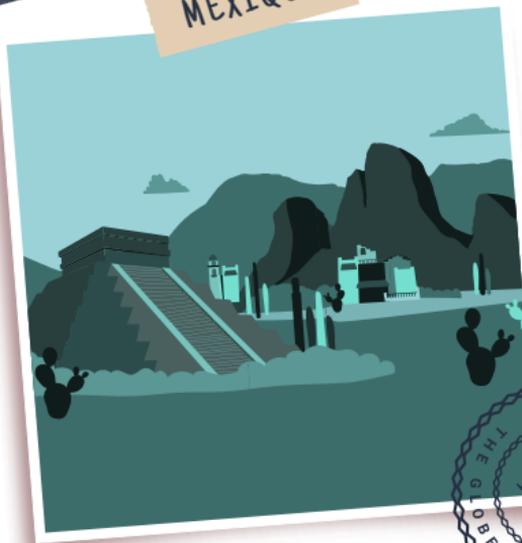
Dans une partie à 2 joueurs, les changements suivants s'appliquent:

- Pendant la mise en place, ne pas mélanger les cartes (à la place, utilisez les 6 cartes de départ).
- Vous ne pouvez jouer qu'une carte *Enflammée* par tour.
- Pendant votre tour, vous pouvez défausser 1 ou plusieurs cartes *Enflammées* de votre main, puis piocher une nouvelle carte pour chaque carte que vous avez défaussé.



THE GLOBETROTTER SERIES

MEXIQUE



Chili Mafia fait partie de la série des jeux de la série des Globe-trotters édités par Lemery Games. Chaque valise (boîte de jeu) emmène des agents secrets (les joueurs) dans un nouveau pays, armés des éléments nécessaires pour accomplir une importante mission secrète. (Malheureusement, ces missions ne semblent jamais se dérouler comme prévu...) Collectez toute la série pour jouer et faire le tour du monde. Nous sommes occupés à organiser de futures missions, et nous avons besoin de votre aide! Visitez [lemerygames.com](http://lemerygames.com) pour un coup d'oeil à nos plans et voter pour votre prochaine destination de voyage.

## JEU AVANCÉ

Ça va être chaud!

Une fois que vous connaissez le jeu de base Chili Mafia, utilisez ces règles pour épicer vos parties! Dans les jeux avancés, certains Piments ont des capacités spéciales. Ces cartes ont une icône spéciale située sous le numéro de la carte. Ces capacités spéciales vous aident à attaquer ou à vous défendre contre une carte Enflammée. Note: Si un certain Piment a une capacité spéciale, cela ne signifie pas que chaque carte de ce type a la même capacité. Seules les cartes avec des icônes ont ces capacités.

Lorsque vous jouez une carte Enflammée pendant votre tour, vous ne pouvez utiliser qu'une seule capacité spéciale à la fois. (Par exemple, vous NE POUVEZ PAS combiner "Troublemaker" et "Sidekick" dans la même attaque, vous devez en choisir un).





### THE SIDEKICK

**Augmente de 2 votre puissance d'attaque.**

Lorsque vous utilisez une carte Enflammée, vous pouvez utiliser cette capacité pour que "Jimmy Nardello" fasse équipe avec un autre Piment dans son Gang. Si vous le faites, ils peuvent accumuler leur force pour attaquer ensemble. (*Exemple: s'il y a un Ghost Pepper (8) dans le Gang de Jimmy, ils peuvent attaquer ensemble avec une force de 10 au total.*)

2-4 joueurs: 6 sur 10 cartes | 5-8 joueurs: 9 sur 16 cartes



### THE BODYGUARD

**Se sacrifie pour sauver un autre Piment.**

Si un adversaire utilise une carte "Whack" ou "Whack 'Em" pour éliminer un Piment et si vous avez un Garde du Corps dans le même Gang que le Piment ciblé, "Poblano" peut rejoindre la défausse à la place du Piment ciblé.

2-4 joueurs: 5 sur 9 cartes | 5-8 joueurs: 7 sur 14 cartes



### THE TROUBLEMAKER

**Ciblez 2 Piments au lieu de 1.**

Quand vous jouez une carte "Whack" vous pouvez utiliser cette aptitude pour cibler 2 Piments (chacun jusqu'à une force de 6) dans le même Gang.

Note: 1 carte "Fuggedaboutit" neutralisera les deux attaques!

2-4 joueurs: 3 sur 6 cartes | 5-8 joueurs: 4 sur 8 cartes



### THE SNIPER

**Le Bodyguard est inutile contre elle.**

Si vous attaquez en utilisant cette capacité, le Bodyguard de l'autre joueur ("Poblano") ne fonctionnera pas.

2-4 joueurs: 5 sur 5 cartes | 5-8 joueurs: 6 sur 6 cartes

# EXTENSION DES CHEFS DES PIMENTS POUR CHILI MAFIA

Ça va être chaud!

**ATTENTION!** L'extension des Chefs des Piments ne peut seulement être jouée qu'avec le jeu de base de *Chilli Mafia*!

L'extension des Chefs des Piments fait monter la chaleur du jeu de base *Chilli Mafia*, assurez-vous d'abord de bien comprendre les règles de base.

L'extension comprend 2 modes de jeu:

- 5 nouveaux Chefs Piments, chacun ayant sa propre capacité spéciale.
- 10 Cartes *Détournement de Fonds* pour donner aux joueurs de nouveaux coups sournois.

Utilisez ces 2 modes de jeu séparément, ou combinez-les pour un jeu encore plus épique!

## CONTENUS DU JEU

### CARTES PIMENTS MAFIOSI (X38)

Pepper X (x4)

Naga Viper (x5)

Madame Jeanette (x7)

Chipotle (x10)

Padrón (x12)



### CARTES DÉTOURNEMENTS DE FONDS (X16)

Backup (x2)

Bribe (x1)

"Easy, Pal!" (x2)

Kiss of Death (x1)

Lifeline (x2)

Lucky Dime (x2)

Make a Deal (x2)

Reconsider (x1)

Recruit (x1)

Snoop (x2)



### CARTE DE RÉFÉRENCE (x4)

## LES CHEFS PIMENTS ARRIVENT EN VILLE

Ces nouveaux personnages sont arrivés sur la scène, chacun avec sa propre capacité spéciale (voir les capacités sur les pages 21-22).



### PEPPER X (*États-Unis*)

Personne n'ose douter de la volonté de cet hors-la-loi. Une fois que ce scélérat est arrivé sur la scène, tout le monde se fige. En sa présence, le silence l'emporte.

Qui sait comment cela pourrait vous affecter...

Puissance: 10



### NAGA VIPER (*Royaume-Uni*)

Ce gentilhomme vient du village britannique de Cark. Attention, sa politesse ne dure plus que sa tasse de thé.

Gardez-le proche et qui sait ce que vous pourriez hériter.

Puissance: 9



### MADAME JEANETTE (*Suriname*)

Elle vient de la forêt tropicale et n'est pas heureuse de ce climat sec du désert. Mais les commérages lui soulageront l'esprit. Si vous la trouvez soudainement à vos côtés, ce n'est probablement pas un bon signe.

Puissance: 7



### CHIPOTLE (*Mexique*)

Les enjeux sont plus élevés que jamais, et ce joueur risque encore plus. Il a hâte de se rendre en première ligne pour montrer ce qu'il a derrière ce masque fantaisiste. Sa nature féroce vous aidera-t-elle ou vous empêchera-t-elle?

Puissance: 5



### DE PADRÓN (*Espagne*)

Aucun piment ne peut détourner les yeux de cette dame sophistiquée avec ses talents de danseuse et ses cils étincelants. Surveillez attentivement pour suivre son rythme.

Puissance: 4

## MISE EN PLACE

L'installation pour l'*Extension Chefs des Piments* est la même que la configuration du jeu de base, avec ces changements:

- **Donnez à chaque joueur 1 des cartes de référence de l'Extension Chefs des Piments.**
- **Pour jouer avec de nouveaux Chef Piments:** Avant l'installation normale, prenez la pioche de base et retirez toutes les cartes Piments indiquées ci-dessous. Renvoyez ces piments dans la boîte de jeu. Ajoutez les nouvelles cartes Chef Piments à partir de l'extension des Rois du Cartel (sans inclure les cartes Détournement de Fonds), puis mélangez la pioche.

- **Pour jouer avec les Détournement de Fonds:** Mélangez le paquet Détournement de Fonds et placez-le face vers le bas à côté de la pioche.

Ensuite, continuez avec la mise en place normale.



## NOUVELLES CAPACITÉS PIMENTÉES

Note: Comme pour le jeu de base, si un certain Piment a une capacité spéciale, cela ne signifie pas que chaque carte de ce type a la même capacité. Seules les cartes avec des icônes ont ces capacités.



### THE DANCER

**Se déplace librement entre les Gangs une fois par tour.**

Vous pouvez déplacer chacune de vos cartes "Dancer" entre les Gangs des Piments une fois durant votre tour, même si elle quitte un Gang incomplet. Si vous jouez en équipe, vous pouvez la déplacer entre vos Gangs et ceux de votre coéquipier.

2-4 joueurs: 4 sur 8 cartes | 5-8 joueurs: 6 sur 12 cartes



### THE GAMBLER

**Vous permet de piocher 2 nouvelles cartes.**

Défaussez-le (de votre main ou de votre Gang des Piments) pour piocher 2 nouvelles cartes.\* Note: vous ne pouvez jeter qu'un Gambler par tour.

2-4 joueurs: 4 sur 7 cartes | 5-8 joueurs: 5 sur 10 cartes





### THE WITCH

**Peut changer de place avec un membre d'un Gang rival.**

En la jouant depuis votre main, vous devez l'ajouter dans votre propre Gang des Piments, OU la placer dans un gang adverse afin d'en récupérer le Piment de votre choix. Dans ce cas, placez ce Piment immédiatement dans l'un de vos Gang des Piments.

2-4 joueurs: 2 sur 5 cartes | 5-8 joueurs: 3 sur 7 cartes



### THE LORD

**En cas de perte, il vous donne 1 nouvelle carte.**

Si vous perdez une carte "Lord" en raison d'une carte Enflammée, piochez 1 carte.\*

2-4 joueurs: 2 sur 3 cartes | 5-8 joueurs: 3 sur 5 cartes



### THE OUTLAW

**Annule toutes les autres capacités spéciales de son Gang.**

Les membres du Gang dans lequel le "The Outlaw" est présent ne peuvent pas utiliser leurs capacités spéciales.

2-4 joueurs: 3 sur 3 cartes | 5-8 joueurs: 4 sur 4 cartes

*\*Lorsque vous obtenez de nouvelles cartes de cette façon, vous n'avez pas à les jouer aussitôt. Mais vous êtes toujours limité par votre limite de 8 cartes en main.*

# DÉTOURNEMENT DE FONDS

Les Détournements de Fonds sont une autre partie de l'Extension Chefs des Piments. Ces 10 objets spéciaux peuvent vous aider — si vous pouvez les mettre la main sur eux ET si vous parvenez à débloquer leurs pouvoirs spéciaux.

## Pendant la partie.

**1. Chaque fois que vous formerez un nouveau Gang des Piments à partir de 3 Piments dans votre main, piochez 1 Détournement de Fonds du paquet.** (Ajouter des Piments aux Gangs existants ou incomplets ne vous permet pas de piocher un *Détournement de Fonds*).

**2. Gardez votre détournement secret!** Après avoir pioché une carte de *Détournement de Fonds*, gardez-la face vers le bas devant vous (elle ne fait pas partie de votre main). Vous pouvez la regarder à tout moment, mais pensez la garder secrète des autres joueurs.

## **3. Comment utiliser un Détournement de Fonds.**

- Certaines cartes *Détournement de Fonds* peuvent être jouées à tout moment, d'autres ne peuvent être jouées que pendant votre tour. Lisez la carte pour obtenir des instructions.
- Pour utiliser la puissance de votre *Détournement de Fonds*, certaines conditions doivent être remplies. Ces conditions sont

listées sur chaque carte. Pour plus de détails, voir les pages 24-25.

- Pour utiliser votre *Détournement de Fonds*, retournez la carte, complétez l'action, puis placez la carte au bas du paquet de *Détournement de Fonds*.

*Note: Si vous activez votre Détournement de Fonds mais qu'il s'avère que la condition n'a pas été remplie vous devez toujours placer ce Détournement de Fonds au bas du paquet sans que votre action soit résolue.*

**Pendant la Perquisition,** vous ne pouvez pas piocher de nouveaux *Détournements de Fonds*.

Un joueur peut posséder un **maximum de 3** *Détournement de Fonds* en même temps.



### **BACKUP (x2) | Jouez-le: pendant votre tour**

**SI...** la carte au dessus de la défausse est un Piment, **VOUS POUVEZ...** mélanger la défausse et la reposer sur la table, face vers le haut. Regardez les 3 premières cartes de la défausse. Conservez n'importe quel Piment que vous trouverez.

### **BRIBE (x1) | Jouez-le: à tout moment**

**SI...** Un piment s'appelle "Pinched"  
**VOUS POUVEZ...** prendre le Piment dans votre main.\*

### **"EASY, PAL!" (x2) | Jouez-le: à tout moment**

**SI...** l'un de vos Piments est attaqué par une carte Enflammée,  
**VOUS POUVEZ...** rassembler un ou plusieurs Piments de votre main pour obtenir une force de 5 ou plus. Défaussez la ou les cartes et utilisez-les comme une carte Fuggedaboutit."

### **KISS OF DEATH (x1) | Jouez-le: à tout moment**

**SI...** une carte "Whack" ou "Whack 'Em" élimine 1 de vos Piments,  
**VOUS POUVEZ...** défausser 1 Piment jusqu'à une force de 5 du Gang attaquant.

### **LIFELINE (x2) | Jouez-le: à tout moment**

**SI...** vous êtes attaqué par une carte Enflammée,  
**VOUS POUVEZ...** regarder les 5 cartes du dessus de la pioche. Si vous trouvez une carte "Fuggedaboutit", utilisez-la immédiatement OU conservez-la dans votre main. Ramenez les autres cartes en haut de la pioche dans leur ordre d'origine.

### **LUCKY DIME (x2) | Jouez-le: pendant votre tour**

**SI...** vous n'avez plus de cartes dans votre main,  
**VOUS POUVEZ...** piochez 1 carte. Si vous piochez un Piment, conservez-le et continuez à piocher (vous choisissez quand arrêter). Si vous piochez une carte qui n'est PAS un Piment, jetez toutes les cartes que vous avez piochées.



**MAKE A DEAL (x2) | Jouez-le: pendant votre tour** (mais pas au premier tour)

**SI...** un autre joueur a au moins 4 cartes dans sa main,

**VOUS POUVEZ...** demander à ce joueur de vous donner 2 cartes de sa main. Donnez-lui 2 cartes de votre main en retour.



**RECONSIDER (x1) | Jouez-le: pendant votre tour**

**SI...** une carte "Fuggedaboutit" neutralise votre attaque,

**VOUS POUVEZ...** reprendre votre carte Enflammée dans votre main. Note: Le joueur défenseur doit toujours se défausser de la carte "Fuggedaboutit".



**RECRUIT (x1) | Jouez-le: à tout moment**

**SI...** un adversaire ajoute un Piment avec une force de 1-5 à un Gang existant ET que votre main vous permet de créer une nouvelle bande en utilisant ce Piment,

**VOUS POUVEZ...** voler le Piment et l'utiliser immédiatement pour former un nouveau Gang.



**SNOOP (x2) | Jouez-le: pendant votre tour**

**SI...** vous avez une carte "Shakedown" ou "Booster" dans votre main,

**VOUS POUVEZ...** regarder la main d'un autre joueur avant d'utiliser votre carte "Shakedown" ou "Booster". Si vous utilisez le "Shakedown", vous pouvez regarder sa main tout en piochant une carte.

## SCORE FINAL

Le décompte des points est exactement le même que pour le jeu de base *Chili Mafia*, mais les joueurs se débarrassent de leurs *Détournements de Fonds* avant de marquer des points.

30

28

26

24

22

20

18

16

14

12

10

8

6

4

2



Visa  
visa / visa



CHILI MAFIA

**Merci à tous les** Créateurs de  
Contenu qui ont contribué à faire  
parler de *Chili Mafia* et à chacun de  
nos 734 donateurs Kickstarter qui  
ont aidé à donner vie à *Chili Mafia*!



[lemerygames.com](http://lemerygames.com)

**Conception du jeu:** Krisztina Felméry & Tamás Leidal

**Conception graphique & Dessins:** Ivett Perlaky

**Édition de règles du jeu et relecture:** Emily Willix

**Relecture des règles du jeu:** Simon Beal

**Traduit et relu par:** Vicvic