

DON ESKRIDGE

MAFIE

PRAVIDLA HRY



MINDOK

Píší se bouřlivá dvacátá léta minulého století a město je uprostřed souboje mezi právem a bezvládním. Organizovaný zločin přerůstá všechny meze a policie proti němu bojuje ze všech sil. Skutečným vládcem ulic je ale mafie. Mafie je zábavná hra o důvěře a schopnosti dedukce. Hráči jsou rozděleni na mafiány a policisty v utajení, kteří se snaží postup zločinu zastavit. V průběhu hry hráči zjišťují, kdo patří k jejich straně a snaží se získat důvěru ostatních. Zvítězí mafie nebo zákon?

HERNÍ MATERIÁL:

10 karet postav

20 hlasovacích karet (10 schválení a 10 odmítnutí)

10 karet akce (5 úspěchů a 5 neúspěchů)

15 karet rozšíření Smyčka se utahuje

(použijte pouze při hraní varianty Smyčka se utahuje)

3 přehledové karty

1 žeton kmotra

5 žetonů zbraní

6 žetonů akcí (3 modré a 3 červené)

1 žeton probíhající akce

5 žetonů neúspěšných hlasování

herní plán

CÍL HRY

Mafie je společenská hra, ve které hráči hrají skryté role a velice důležitým prvkem je odhad rolí protihráčů. Hráči hrají buď za příslušníky mafiánské rodiny, která provádí všemožné ilegální akce nebo za detektivy, kteří se do mafie infiltrovali a snaží se její akce zhatit. Mafie zvítězí, pokud se jí podaří úspěšně provést tři akce, detektivové naopak zvítězí ve chvíli, kdy se jí podaří tři akce překazit. Detektivové mohou zvítězit také ve chvíli, kdy se mafie není schopna dohodnout, kteří její členové vyrazí do akce.

Základním obecným pravidlem hry je to, že hráči mohou kdykoli v průběhu hry říci cokoli chtějí. K úspěchu ve hře vám mohou stejnou měrou posloužit diskuse, odhad, intuice, sociální interakce i logická dedukce.

KARTY A ŽETONY

Karty postav: určují příslušnost hráče buď k mafii nebo k detektivům. Hráč nesmí svoji kartu postavy v průběhu hry nikomu ukázat. Není dovoleno jakkoli zmiňovat nebo komentovat cokoli, co je na kartě vyobrazeno.

Hlasovací karty: slouží k hlasování o složení týmu, který vyrazí do akce.

člen mafie



detektiv

karta schválení



karta odmítnutí

úspěch akce



neúspěch akce



rub karet:
Smyčka
se utahuje

Karty akce: pomocí nich hráči vybraní jako členové týmu hlasují o úspěchu či neúspěchu akce.

Karty Smyčka se utahuje: karty navíc, které se použijí pouze pokud hrajete s rozšířením "Smyčka se utahuje".

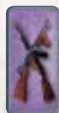
Žeton kmotra: označuje hráče, který vytváří tým pro akci. tato funkce postupně mezi hráči koluje.



Žeton aktuální akce: ukazuje na herním plánu, které kolo právě probíhá.



Žetony zbraní: označují členy týmu, kteří vyrazí do akce.



Žetony akcí se symbolem mafie a detektivů: označují výsledky již proběhlých akcí



Žeton se symbolem mafie na herním plánu označuje úspěšnou akci, žeton se symbolem detektivů akci neúspěšnou.

PŘÍPRAVA HRY

Umístěte herní plán doprostřed stolu. Vedle něj umístěte přehledovou kartu s přehledem hry pro aktuální počet hráčů. Vedle herního plánu položte karty akce, žetony zbraní a žetony akcí. Umístěte žeton aktuální akce na pole s číslem 1. Každý si vezměte 2 hlasovací karty - 1 kartu schválení a 1 kartu odmítnutí.

Náhodně vyberte kmotra. Ten si před sebe položí žeton kmotra. Následující tabulka určuje počet mafiánů a detektivů, kteří budou ve hře.

Počet hráčů	5	6	7	8	9	10
Mafiáni	3	4	4	5	6	6
Detektivové	2	2	3	3	3	4

Vyberte podle těchto počtů (také uvedeno na přehledové kartě) příslušné karty postav. Zamíchejte je a rozdejte skrytě jednu kartu postavy každému hráči. Každý hráč se na svoji kartu podívá a umístí ji lícem dolů před sebe na stůl, tak aby ji ostatní neviděli.

Schůzka detektivů

Poté co všichni hráči znají svoji příslušnost, je třeba aby o sobě všichni detektivové navzájem věděli. To zajistíte tak, že jeden hráč řekne následující pokyny a ostatní (včetně něho) se jimi budou řídit:

„Všichni zavřete oči.“

„Detektivové otevřete oči, rozhlédněte se kolem sebe a ujistěte se, že jste poznali všechny ostatní detektivy.“

„Detektivové zavřete oči. Ted' by všichni měli mít oči zavřené.“

„Všichni otevřete oči.“

PRŮBĚH HRY


Hra se skládá z maximálně pěti kol. Každé kolo se skládá ze dvou fází. Nejdříve se tvoří tým pro akci a poté probíhá akce.

Vytvoření týmu

Stejně jako kdykoli jindy v průběhu hry, i v této fázi mohou probíhat libovolné diskuse mezi hráči. Kdykoli v průběhu těchto diskusí vybere kmotr dle svého uvážení hráče, které by chtěl vyslat do akce. Vezme podle následující tabulky (také uvedeno na přehledové kartě) příslušný počet žetonů zbraní a umístí jeden z nich před každého hráče (včetně sebe), kterého chce vyslat do akce. Poté všichni hráči hlasují, zda tento tým schvalují nebo ne.

Počet hráčů	5	6	7	8	9	10
Tým pro 1. akci	2	2	2	3	3	3
Tým pro 2. akci	3	3	3	4	4	4
Tým pro 3. akci	2	4	3	4	4	4
Tým pro 4. akci	3	3	4	5	5	5
Tým pro 5. akci	3	4	4	5	5	5

Hlasování o týmu: Po diskusi o navrženém složení týmu musí kmotr zahájit hlasování. Každý hráč, včetně kmotra, skrytě vybere jednu svoji hlasovací kartu. Poté co všichni hráči své karty vybrali, vyzve je kmotr k odhalení jejich hlasů. Tým pro akci je schválen ve chvíli, kdy pro něj hlasovala nadpoloviční většina všech hráčů. Tým není schválen ve chvíli, kdy nadpoloviční většina hráčů hlasovala proti nebo i při vyrovnaném hlasování. Je-li tým pro akci schválen, kolo pokračuje fází průběhu akce. Není-li tým schválen, posuňte žeton kmotra ke hráči po levici současného kmotra a opakujte fázi vytvoření týmu. Další hráč se jako kmotr musí pokusit sestavit tým pro tuto akci.

Detektivové ve hře zvítězí okamžitě, když není schváleno 5 týmů pro akci po sobě (5 neúspěšných hlasování). Počet neúspěšných hlasování můžete označit pomocí žetonů neúspěšných hlasování umístěných na herní plán. 

Roman



Pavel



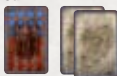
Kamila



Příklad: Pavel (kmotr) dá žeton zbraní před sebe a před Zuzanu. Pak vyzve všechny hráče k hlasování.



Jan

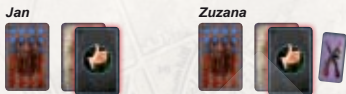


Zuzana





Příklad: Pavel, Kamila, Jan a Zuzana tým pro akci schvalují, Roman odmítá. Tým je schválen a kolo pokračuje fází průběhu akce.



Průběh akce

Každý hráč z týmu vybraného pro akci se nyní musí rozhodnout, zda akci provede podle pokynů, nebo ji překaží - poskytne informace o akci policii. Kmotr předá každému hráči z týmu sadu dvou karet akce - úspěch a neúspěch. Každý z těchto hráčů zahraje jednu z těchto karet - Všichni zároveň ji umístí skrytě před sebe na stůl. Kmotr tyto karty, sebere, zamíchá a poté je postupně odkrývá.

Akce je úspěšná pouze ve chvíli, kdy všechny zahraniční karty akce jsou karty úspěchu. Mise je neúspěšná ve chvíli, kdy jedna (nebo více) zahraničních karet mise jsou karty neúspěchu. Čtvrtá akce při hře sedmi a více hráčů vyžaduje k tomu, aby byla neúspěšná, alespoň 2 zahraniční karty neúspěchu.

POZOR: Mafiáni musejí vybrat karty úspěchu. Detektivové mohou vybrat jak kartu úspěchu, tak kartu neúspěchu.

POZOR: Čtvrtá akce při hře sedmi a více hráčů vyžaduje k tomu, aby byla neúspěšná, alespoň 2 zahraniční karty neúspěchu.

POZOR: Aby nebylo možné odhalit, kdo kterou kartu hrál a aby nedošlo k záměně karet, je dobré, když ve chvíli, kdy kmotr sebere karty, které hráči vybrali, jiný hráč vybere a také zamíchá a poté odloží zbývající kartu od každého z členů týmu.

Poté, co akce skončí, posuňte žeton aktuální akce na herním plánu na místo příští akce. Na místo právě proběhlé akce umístíte červený žeton se symbolem mafie, pokud se akce vydařila. Pokud byla akce zmařena, označte to modrým žetonem se symbolem detektivů.

Posuňte žeton kmotra před hráče po levici současného kmotra. tento hráč je novým kmotrem a bude sestavovat tým pro příští akci. Rozehrajte další kolo fází vytvoření týmu.



Příklad: Pavel dá sobě i Zuzaně sadu dvou karet akce. Pavel skrytě vybere kartu úspěchu, Zuzana skrytě vybere kartu neúspěchu.



Pavel obě karty sebere, zamíchá je a poté odhalí, že akce byla neúspěšná.

KONEC HRY

Hra končí ve chvíli, kdy je dokončena třetí úspěšná, nebo třetí neúspěšná akce. Mafiáni zvítězí ve chvíli, kdy se 3 akce vydařily. (Mafie získala silnou pozici a ovládla město.) Detektivové zvítězí ve chvíli, kdy jsou 3 akce neúspěšné. (Mafie byla na dlouhou dobu oslabena).

POZNÁMKA

V této hře musíte pracovat s informacemi na několika úrovních. Je třeba sledovat jak hráči hlasují o jednotlivých složeních týmů, výsledky jednotlivých akcí a také veškerou komunikaci a interakci mezi hráči. Každý člen mafie musí s těmito informacemi dobře pracovat, aby mohli být detektivové odhaleni.

Není jednoduché soupeřit s dobře vybaveným oddělením oddaných detektivů. Dá se očekávat, že ve významné části her podle těchto základních pravidel policisté zvítězí, obzvláště při hře více než sedmi hráčů. Karty rozšíření "Smyčka se utahuje", které je součástí této hry přináší více informací a detektivům možnost být ještě záluďnější.

VARIANTY

Zážitek ze hry Mafie z velké části závisí na skupině hráčů, kteří právě hrají. Pokud vám to více vyhovuje, můžete vyzkoušet některou z variant hry. Dvě z oblíbených variant jsou:

Změna pořadí akcí: Kmotr nejdříve navrhne pořadové číslo akce, která bude prováděna a pak i složení týmu pro tuto akci. Každá akce může být provedena pouze jednou. Pátá akce může být provedena až ve chvíli, kdy byly již 2 akce úspěšné.

Detektivové se neznají: Na začátku hry přeskočte fázi schůzka detektivů.

ROZŠÍŘENÍ: SMYČKA SE UTAHUJE

Toto rozšíření je určeno především pro zkušené hráče Mafie, kteří již několikrát hráli hru bez rozšíření.

Rozšíření Smyčka se utahuje přináší do hry Mafie nový prvek - karty rozšíření. Tyto karty obohacují hru o nové možnosti odhalení či skrytí identit jednotlivých hráčů. Karty rozšíření jsou označeny podle toho, kdy se při hře používají. Pokud hraje 5 nebo 6 hráčů, využije se 7 karet rozšíření. Pokud hraje 7 a více hráčů, využije se všech 15 karet rozšíření. Karty rozšíření nejsou nikdy skryté, musejí zůstat lícem nahoru po celou dobu, co jsou ve hře. Počet hráčů, při kterém se karta použije je uveden v pravém dolním rohu každé karty.

Rozdání karet rozšíření

Na začátku každého kola hry si kmotr vezme karty rozšíření (1 pokud hraje 5 - 6 hráčů, 2 pokud hraje 7 - 8 hráčů nebo 3 pokud hraje 9 - 10 hráčů), podívá se na ně, ukáže je i ostatním hráčům a rozdělí je lícem nahoru mezi ostatní hráče (nesmí dát kartu sám sobě!). Mějte na paměti, že hra má maximálně 5 kol.

Hraní karet rozšíření

Ve hře jsou 3 druhy karet rozšíření, označené symboly v levém dolním rohu.

Karty se symbolem /★/ se použijí a hned zahodí. Jakmile hráč tuto kartu dostane, ihned provede, co je na ní napsáno. Karty se symbolem /▲/ si nechte u sebe dokud je nepoužijete a poté je zahodte. Takovou kartu je možné použít již v kole, kdy ji hráč dostal, nebo kdykoli později. Karty se symbolem /◎/ zůstanou ve hře až do konce hry. Efekt takové karty platí od chvíle, kdy ji kmotr někomu přidělil až do konce hry. Nastane-li situace, ve které se mají uplatnit efekty více karet, vyhodnocujte je v pořadí od kmotra do leva. Po zahrání karty má každý hráč směrem po levé ruce kmotra jednu možnost zareagovat zahráním další karty. Hráč nemůže říci, že kartu nehraje a později si to rozmyslet a kartu zahrát.

O informacích získaných pomocí karet rozšíření je možné mluvit, ale nikdy není možné ukázat jiným hráčům kartu postavy nebo kartu akce, na kterou se pomocí karty rozšíření díváte.

Mafie nabízí velké množství prostoru k vytváření atmosféry a tzv. role-playingu. Dá se hrát i jako souvislý příběh, ve kterém na sebe jednotlivé akce navazují. Připojujeme pár krátkých textů pro inspiraci.

Poslední výpad v boji proti zločinu?

Starosta spolu s ředitelem policie na dnešní tiskové konferenci potvrdili vážnou situaci v metropoli. Rozmach organizovaného zločinu ve městě za poslední roky dostoupil vrcholu. I přes neutuchající práci policejních oddělení je stát na hlavy mafiánských rodin krátký, mnoho soudních přelčení bylo uzavřeno pro nedostatek důkazů a náhlé změny výpovědí. Posledním krokem policie k udržení stále

drzejších kriminálních na uzdě se zdá být nasazení většího počtu tajných policistů. Ti mají v rámci budování atmosféry nedůvěry v místním podsvětí v utajení sbírat důkazy a hatit plány mafie přímo v jejím středu. Vzkaz policejního ředitele směrem k známým ikonám podsvětí zní: „Naši lidé jsou neúplatní a jsou mezi vámi. Vaše anarchie brzo skončí.“

-cw-

Autor hry: Don Eskridge
Vývoj hry: Travis Worthington
Česká verze: MINDOK

Grafika/ilustrace: Milan Vavroň
Setting: Jiří Zlatohlávek

REKLAMÁCIA: V zriedkavých prípadoch sa stane, že v hre chýba niektorá časť herného materiálu. V takom prípade sa nemusíte vracaa do predajne, ale môžete sa obrátiť priamo na nás. Napíšte e-mail na info@mindok.cz alebo zatelefonujte na +420 272 656 610. My vám chýbajúci materiál okamžite pošleme.



© Copyright 2010 Lone Oak Games, LLC.
www.indieboardsandcards.com

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:



MINDOK s.r.o.
Korunní 810/104, Praha 10
www.mindok.cz

www.hrajeme.cz

Pokud máte jakékoliv dotazy nebo připomínky, velmi rádi Vám odpovíme.
Více informací o hře i jiných stejně kvalitních hrách najdete na www.hrajeme.cz.

3 doky
MINDOK

Přepadení banky na Column Street

Drzost mafie nezná mezi. Dnes v poledne se pokusili vyloupit pobočku banky na Column Street. Jejich pokus byl však neúspěšný. Podle prvních informací to vypadá na pochybení ze strany lupičů. Svědci vypověděli, ačkoliv se tým maskovaných lupičů choval velmi profesionálně, zdá se, že průběhu přepadení opomněli odzbrojit dva členy ochrany. Ti se lupičům postavili a zvládli přivolat policejní posily. Lupičům se bohužel z banky podařilo uprchnout před příjezdem policie, neodnesli si však žádné z uschovaných peněz. Pokud máte své úspory v bance na Column street, nemusíte mít strach. Jsou v bezpečí.

-CW-

Masakr na lodi, senátor a policejní prezident zavražděni

Společenský večírek pořádaný magnátem Hobbsem na jeho luxusní jachtě skončil masakrem. Mezi oběťmi je policejní prezident Garleson, senátor Pears a několik dalších vysokých činitelů. Navzdory přísným bezpečnostním opatřením se podle jednoho z přeživších na lodi odnikdy zjevily zakulené postavy a přemohly několik členů ochrany. Následně vtrhly do hlavního salónku a několika kajut a chladnokrevně zabily zatím nezveřejněný počet vysokých osobností města. Podle našich informací zůstal magnát Hobbs krveprolití „ušetřen“. Znamená to snad, že je s mafiánskými vrahy na jedné lodi?

-CW-

Ukradeny vzácné modré diamanty z metropolitního muzea

Nedávno jsme vás informovali o unikátní výstavě vzácných modrých diamantů v metropolitním muzeu. Pokud jste výstavu ještě nestihli navštívit, zatím nemusíte spěchat. Dobře organizovaná skupina zlodějů dnes v noci většinu ze sbírky modrých diamantů ukradla. Zlodějům

se zřejmě podařilo vmísit se mezi návštěvníky vernisáže pořádané k otevření výstavy diamantů. Po jejím konci zůstali v muzeu a zatím neznámým způsobem obejít všechny bezpečnostní ochrany. Cena diamantů je podle historiků nevyčísitelná.

-CW-

Jmenován nový policejní prezident

Starosta Quincy dnes jmenoval nového policejního prezidenta metropolitní policie, Gregora O'Briena. O'Brien se svými zkušenostmi z Chicagské policie předestřel, že hodlá pokračovat v kampani svého předchůdce Garlesona - infiltrace mafie skrze policisty utajení. Podle O'Briana, který se již stihl seznámit s předběžnými výsledky dosavadního trvání kampaně, jsou tyto velmi dobré. Do budoucna bude kampaň proti organizovanému zločinu ještě rozšířena o poznatky z podobné kampaně v Chicagu. A pokud vše půjde dobře, má se mafie v naší metropoli, nač těšit. I my z deníku Metropolis News přejeme novému policejnímu prezidentu hodně štěstí a hlavně pevné nervy. Pokud se Mafie poučila, má totiž už dávno oddělení plné skrytých mafiánů.

-CW-

Nálož v Luigiho restaurantu neexplodovala

Při starostově obědě s kongresmanem Berklinem objevila jeho ochranka nálož umístěnou pod vedlejším stolem. Nálož TNT byla profesionálně zhotovena a zamaskována. Dle starosty ji bodyguard objevil spíše náhodou. Zajímavé ovšem je, že nálož, ač sama o sobě nebezpečná, nebyla připojena k časovači. Malý hodinový strojek, který nálož doprovázel, byl plně funkční a připraven na připojení k rozbušce. Kdokoliv však nálož umístoval, strojek záměrně či opomenutím nepřipojil a nálož tak nezpůsobila žádné škody na životech. Vyhlášený šéfkuchař Luigi se od nálože promptně distancoval a zaručil se rovněž za všechny personál restaurace. Ať nálož nastražil kdokoliv, starosta Quincy má evidentně někde nahofe svého strážného anděla.

-CW-

MAFIE