

MAFIA



n á v o d

GRANNA



MAFIA

V Špiónove vystrája mafia. Gangstri terorizujú mesto a jeho obyvateľov. Sú dokonale pripravení, fungujú v plnom utajení. Polícia pristupuje k protiútok. Posiela do Špiónova svojich najlepších funkcionárov a medzi mafiánov začleňuje tajného agenta. Podarí sa strážcom zákona rozbiť gang? Alebo, naopak, dokážu mafiáni vyradiť všetkých policajtov? Začína sa vysoko nebezpečná hra...

Obsah balenia

Návod,

21 žetónov postáv ~ 1 Agent, 15 Policajtov, 5 Mafiánov

30 herných kariet ~ používaných v rozšírených pravidlách



A AGENT



M MAFIÁN



P POLICAJT

Účel hry

Hra je určená pre 7 – 22 hráčov (optimálny počet: 10 – 20). Jeden z hráčov sa stáva vedúcim, tzn. **Majstrom hry**. Zvyšok hráčov sa rozdelí náhodne do dvoch skupín: **Mafiáni** a **Policajti**. Cieľom každej skupiny je vyradiť z hry protihráčov. Aby to docielili, musia zapojiť svoje schopnosti pre presvedčanie a diskutovanie, vnímavosť, schopnosť vyvodzovania logických záverov zo správania iných účastníkov hry.



Prečítaj si návod raz alebo dvakrát – a budeš bez problémov schopný viesť hru. Začni od základnej verzie, až neskôr skús rozšírenú verziu.

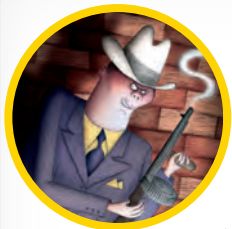
Pozor! Pravidlá pre základnú hru sú uvedené v plnej verzii pre dospelých.

Osoby, ktoré riadia hru pre mladšie deti, môžu využiť tipy uvedené v návode na strane 12.



Počet hráčov	Majster hry	Počet mafiánov	Agent	Počet policajtov
7*	1	1	1	4
8*	1	1	1	5
9	1	2	1	5
10	1	2	1	6
11	1	2	1	7
12	1	2	1	8
13	1	2	1	9
14	1	3	1	9
15	1	3	1	10
16	1	3	1	11
17	1	3	1	12
18	1	3	1	13
19	1	4	1	13
20	1	4	1	14
21*	1	5	1	14
22*	1	5	1	15

* *Dodatočné pravidlá ~ na konci návodu (str. 11)*



ZÁKLADNÁ VERZIA HRY

Príprava hry

Jeden z hráčov sa stáva Majstrom hry. Rozdá karty, povedie hru, rozsúdi sporné situácie. Jeho rozhodnutia sú nezvratné. Majster hry vyberie toľko žetónov postáv, koľko hráčov sa (okrem Majstra hry) zúčastní na zábave. V každej hre je vždy 1 Agent a príslušný počet Mafiánov a Policajtov (v závislosti od počtu hráčov, pozri stranu 5). Hráči sa posadia do kruhu tak, aby sa mohli vzájomne sledovať. Majster hry sa pohybuje voľne okolo nich.

Majster hry zamieša žetóny postáv a rozdá ich náhodne hráčom. Každý hráč si skontroluje, do ktorej skupiny patrí, a následne položí svoj žetón pred seba, symbolom dole tak, aby mal Majster hry k žetónu prístup. Nikto, okrem hráča, by nemal vedieť, do ktorej skupiny hráč patrí.

Hra

Hra sa skladá z niekoľkých KÔL.

Každé kolo má 3 fázy::

1. Aktívny Agent
2. Tajná schôdzka Mafie
3. Policejný porada

Majster hry požiada, aby všetci zavreli oči.





Fáza č. 1: Aktívny Agent

Majster hry požiada Agenta, aby otvoril oči. Agent je tajnou spojkou polície. Má prístup k policajným spisom, vie toho o Mafiánoch veľa. Nikto z hráčov nevie, kto je Agentom. Agent ukáže na ľubovoľného hráča a Majster hry mu ukáže jeho žetón. Vďaka tomu sa Agent dozvie, či je zvolený hráč Mafiánom, alebo Policajtom. Túto informáciu bude môcť neskôr využiť. Majster hry a Agent by si mali dávať pozor, aby zvyšok hráčov (ktorí sedia stále so zatvorenými očami) neprišiel na to, kto je Agent a či žetón bol ukázaný. Majster hry zakryje žetón postavy, ktorý ukázal Agentovi. Agent zatvára oči. Končí sa fáza Agenta.

Fáza č. 2: Tajná schôdzka Mafie

Majster hry požiada Mafiánov, aby otvorili oči. Teraz je rad na nich. Už vedia, že do Špiónova prišlo mnoho Policajtov, ktorí ich majú zneškodniť. Musí teda konať opatrne, aby sa Policajti nedozvedeli, kto je kto. Mafiáni sa dívajú na seba, a tak sa dozvedajú, kto patrí k nim. Následne Mafiáni ukážu na jedného z Policajtov (sedia stále so zatvorenými očami), ktorý bude vyradený. Túto voľbu musia urobiť čo najrychlejšie a čo najtichšie, aby Policajti (ktorí majú stále zatvorené oči) nevyužili, kto z hráčov je Mafián. Mafiáni sa preto môžu radiť iba pomocou gest a mimiky. Keď je jeden z Policajtov vyradený, Mafiáni znovu zatvárajú oči. Končí sa fáza Mafie.





Fáza č. 3: Policajná porada

Majster hry požiada všetkých, aby otvorili oči. Následne ukazuje žetón vyradeného Policajta. Tento hráč tým pádom končí hru. Môže zostať pri stole, ale nesmie nič hovoriť ani radiť či zúčastňovať sa na diskusii. Policajti cítia, že do ich radov vnikli votrelci. Chcú ich zajať, potrebujú sa teda poradiť.

Teraz prichádza rad na poradu. Všetci hráči (aj Mafiáni) môžu vyjadriť svoj názor, oznámiť, kto je podľa nich Mafián a prečo. Rozhovor trvá tak dlho, ako dlho chcú hráči diskutovať. Agent sa môže, ale nemusí priznať, kto je a čo videl vo svojej fáze (pričom mu ostatní hráči môžu alebo nemusia uveriť). Keď sa diskusia skončí, každý hráč ukáže na jedného hráča ako Mafiána. To isté urobia právi Mafiáni (ich cieľom je, samozrejme, vyradenie ďalšieho z Policajtov).

Dvaja hráči, ktorí získali najväčší počet hlasov (nemusia byť rovnaký), budú podrobení dodatočnému výsluchu. Ak má niekoľko hráčov rovnaký najväčší počet hlasov, sú vypočúvaní všetci. Každý z nich môže predniesť krátku obhajobu, v ktorej sa pokúsi ostatných hráčov presvedčiť, že nie je Mafián. Ostatní hráči už nediskutujú. Nasleduje ďalšie hlasovanie – týkajúce sa iba určenej dvojice či skupiny podozrivých. Hráč s najväčším počtom hlasov je vyradený. Ak dvaja hráči dostanú znovu rovnaký počet hlasov, nasleduje ďalšia diskusia, a to až do chvíle, než niektorý z hlasujúcich zmení svoj hlas. Ak sa takto nikto nerozhodne, vyradí sa hráč žrebovaním (napr. hodením mince). Majster hry potom ukáže žetón vybraného hráča, čím

sa všetci presvedčia, či šlo o Mafiána, alebo o Policajta. Tento hráč končí hru. Môže zostať pri stole, ale ďalej už nesmie nič hovoriť, radiť, zúčastňovať sa na diskusii.

Ak je vyradeným hráčom Agent, ani on už **NEMÔŽE** poskytovať hráčom žiadne informácie. Končí sa fáza Polície a končí sa prvé kolo.



Nové kolo

Všetci hráči, ktorí nevypadli, zatvárajú na príkaz Majstra hry oči a začína sa ďalšie kolo (opäť fázou Agent). Ak už bol Agent vyradený, v ďalších kolách fázou Agentu vynechávame a vykonávame iba fázou Mafie a Polície.



Zakončenie hry

Hra sa končí, keď sú vyradení buď všetci Policajti (vrátane Agentu), alebo všetci Mafiáni. Vyhráva skupina, ktorej zástupcom sa podarilo prežiť.

Pozor! Víťazom je každý hráč, ktorého skupina vyhrala (Mafiáni alebo Policajti), a to aj vtedy, ak bol on sám počas hry vyradený. Agent patrí k Polícii ~ vyhráva teda, ak vyhrá Polícia.

Rady k organizácii aj vedeniu hry

Nálada a atmosféra

Mafia je psychologická hra, ktorej podstatou je interakcia medzi hráčmi, diskusia, presvedčanie, blufovanie. Je dôležité, aby sa hráči (predovšetkým Majster hry) snažili nastoliť príslušnú atmosféru a hovorili jazykom adekvátnym obsahu hry (polícia, stíhanie zločincov, mafiáni plánujúci zločiny atď.). Týmto dôjde k zatraktívneniu zábavy.

Zákaz špehovania

Hráč, ktorý otvorí oči, ak neprebíha jeho fáza, môže pokaziť celú zábavu (sebe aj iným). Preto je tiež špehovanie zakázané! Hráč pristihnutý pri špehovaní je Majstrom hry okamžite vylúčený. .

Majster hry rozhoduje

Ak dôjde v Mafii k sporným situáciám, má pri ich riešení rozhodujúce slovo Majster hry.



Vyradení hráči mlčia

Vyradení hráči sa rýchlo dozvedia, kto je Agent a kto hrá rolu Mafiána. Je teda dôležité, aby žiadnym spôsobom (slovami, gestami, reakciami) neprezrádzali túto informáciu osobám stále zapojeným do hry. Pokazili by tým ďalšiu zábavu.

Ticho

Agent, Mafiáni a Majster hry sa vo fázach Agent a Mafie musia správať čo najtichšie, aby sa hráči so zatvorenými očami nemohli dovtipiť, kto práve koná, či žetón je ukazovaný, kto je vyradovaný. Počas ukazovania žetónu Agentovi môžu robiť hráči so zatvorenými očami hluk, aby sťažili odpočúvanie.

Stôl a jednoduchý prístup

Majster hry musí mať jednoduchý prístup k žetónom ostatných hráčov. Musí sledovať správanie všetkých hráčov a reagovať tak, aby neprezradil ostatným účastníkom, koho práve sleduje. Je pohodlné, keď všetci hráči sedia okolo stola a Majster hry môže chodiť okolo nich. Hráči môžu sedieť aj v kruhu na podlahe, so žetónmi položenými pred seba, pričom sa Majster hry pohybuje vnútri kruhu.



Prsty nahor

Postava, na ktorú niekto ukáže vo fáze Polície ako na Mafiána, by mala zdvihnúť prst – jeden za každú voľbu. Uľahčí to počítanie a kontrolu, kto koľko hlasov dostal.

Verzia pre netypický počet hráčov

Hra Mafia sa hrá najlepšie v počte 10 – 20 účastníkov. Môže sa hrať aj v menšom alebo väčšom počte hráčov, ale v tom prípade je potrebné použiť nižšie uvedené modifikácie.



Ak je hráčov menej (7 – 9):

- Agent sa môže pozrieť do karty iba v **PRVOM** kole hry, vo fáze Agentu.
- Ak Agent odkryl v prvom kole kartu iného Policajta, zistí týmto spôsobom, kto z hráčov určite nie je Mafiánom. Agent zatvára oči a nasleduje fáza Polície. V nasledujúcich kolách sa fáza Agentu vynecháva.
- Ak Agent odkryl kartu Mafiána, je okamžite vyradený z hry – Majster hry ukáže jeho žetón a, samozrejme, zakryje žetón Mafiána. Nasleduje fáza Polície. Keď ostatní hráči otvoria oči, zistia, že Agentu stratili. Agent nemôže povedať, či kartu si prezeral.

Ak je hráčov viac (21 – 22):

- Prví dvaja hráči, ktorí boli vyradení v prvom kole (jeden vo fáze Mafie, jeden vo fáze Polície), majú právo na „posledný výstrel“. Vyradený hráč vyberie ktoréhokoľvek iného hráča, ktorý musí okamžite ukázať svoj žetón a vypadáva z hry (on sám nemá na „posledný výstrel“ právo).



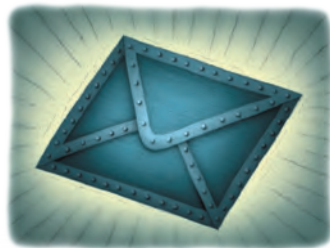
Hra pre deti – tipy na zmeny pravidiel



Hru MAFIA si môžu zahrať aj malé deti. Treba však myslieť na to, že môžu mať problémy s udržaním koncentrácie, dodržiavaním pravidiel a zatváraním očí v príslušných momentoch. Obsah hry MAFIA (vyraďovanie Mafiánov a Policajtov) môžu ich opatrovatelia považovať za nevhodný. Aby bola zábava pre deti príjemná a príliš ich nezaťažila, je možné implementovať do pravidiel niekoľko modifikácií.

O tom, či budú začlenené všetky zmeny, alebo len niektoré, rozhodne Majster hry, najlepšie osoba, ktorá deti dobre pozná.

1. Fáza Agenta sa vynechá (jeho žetón nebude začlenený do hry, namiesto neho sa použije dodatočný žetón Polície) a urobia sa iba fázy Polícia a Mafia.
2. Každý hráč, ktorý je vo fáze Polície alebo Mafie vyradený, môže urobiť „posledný výstrel“ – vybrať ľubovoľného hráča, ktorý je okamžite vyradený s ním.
3. Nebude sa vyberať finálna dvojica. Urobí sa iba jedno hlasovanie, po ktorom vypadáva osoba s najväčším počtom hlasov. Iba ak má niekoľko osôb rovnaký najväčší počet hlasov, nasleduje medzi nimi finále.
4. Spôsob vedenia hry: je dôležité, aby Majster hry moderoval diskusiu zodpovedajúcim spôsobom a uvádzal tému hry „jemnejšie“. Deti sa nehrajú na skutočnú mafiu. Môžu si napríklad predstaviť, že sú žiakmi policajnej akadémie. Rolu Policajtov a Darebákov (nie Mafiánov!) prijímajú iba v rámci cvičenia tejto akadémie.





ROZŠÍRENÁ VERZIA

Použitie Akčných kariet v hre spestří zábavu a prinesie nové situácie plné emócií. Je však vhodné, aby si hráči (predovšetkým Majster hry) zahrali aspoň jednu základnú verziu, než sa pustia do verzie rozšírenej.

V rozšírenej verzii sa okrem žetónov postáv používajú aj Akčné karty.



Symbol hráča – určuje, či príslušnú kartu môžu používať Policajti alebo Mafiáni (niekedy aj Agent). Ak sú na karte oba symboly, znamená to, že kartu môžu používať obe skupiny. Ak hráč nemá na svojej Akčnej karte rovnaký symbol ako na žetóne, nemôže túto kartu použiť a karta sa považuje za neutrálnu.

Popis fázy použitia – určuje, v ktorej fáze môže byť príslušná karta použitá. Podrobnejšie informácie sú vždy uvedené v popise akcie.

Popis akcie – poskytuje podrobné informácie, kedy a akým spôsobom je možné danú Akčnú kartu použiť.

Neutrálne karty

Okrem Akčných kariet obsahuje súbor aj Neutrálne karty, s ktorými nie je možné zahrať žiadnu akciu. Zmyslom Neutrálnych kariet je iba zatajenie informácie, ktorí hráči majú skutočné Akčné karty



Použitie Akčných kariet

Majster hry vyberie niekoľko Akčných kariet. Ukáže ich všetkým hráčom a vysvetlí ich fungovanie. Následne ich doplní takým počtom Neutrálnych kariet, aby mohol každý hráč dostať po jednej karte. Potom všetky tieto karty premieša a rozdelí medzi hráčov.

Pozor!

Ideálne je, keď na každých 4 hráčov pripadne nanajvýš 1 Akčná karta. Napr. pre 12 hráčov by mal Majster hry vybrať 3 Akčné karty a doplniť ich 9 Neutrálnymi kartami. Každý hráč si prečíta obsah svojej karty a skontroluje, či ju môže použiť (tzn. či je na karte symbol žetónu, ktorý má príslušný hráč). Ak je, prečíta si popis, aby sa dozvedel, ako môže Akčnú kartu použiť. Následne hráč odloží svoju kartu popisom dole pred seba. Kedykoľvek sa na ňu môže pozrieť, ostatní účastníci hry však nesmú vedieť, akú kartu daný hráč má. V príslušnej chvíli – uvedenej na Akčnej karte – môže hráč svoju kartu použiť a využiť jej vlastnosti. Vtedy kartu odkryje a položí ju pred seba popisom nahor. Každá Akčná karta môže byť použitá iba raz (ak nie je v popise na karte uvedené inak). Hráči, ktorí svoje Akčné karty nevyužili (aj vtedy, keď boli vyradení), ich neodkryjú až do konca hry. Hráč, ktorý odkryl svoju Akčnú kartu v nesprávnej fáze, je okamžite vylúčený (a nemôže žiadnu akciu uvedenú na karte vykonať). Ak obsahy niektorých kariet vzájomne kolidujú alebo ak majú hráči problém s interpretáciou ich účelu – má rozhodné slovo Majster hry.



AKČNÉ KARTY – PODROBNÝ POPIS



1. NEPRIESTRELNÁ VESTA

Poživatel: Policajt, Mafián

Fáza: Polícia

Vždy po fáze Mafie by sa mal Majster hry postaviť za hráča uvedeného Mafiánmi a povedať, že bol vybraný. V tej chvíli má vybraný hráč čas na reakciu – môže použiť túto kartu. Použitím tejto karty sa môže zachrániť takisto hráč, ktorý bol vyradený vo finálnom hlasovaní vo fáze Polície. V oboch prípadoch hráči NEUKAZUJÚ svoj žetón. Odkrytá karta leží do konca hry pred hráčom, ktorý ju použil. Nesmie byť použitá znovu – tzn. ak bude tento hráč vybraný druhýkrát, už z hry vypadáva.

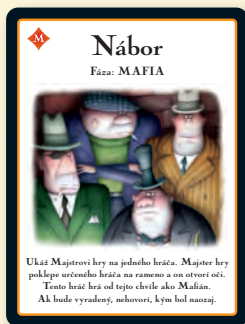


2. OBVÄZ

Poživatel: Policajt, Mafián

Fáza: Polícia

Ukáž túto kartu v prípade, že je Mafiánmi alebo počas diskusie vyradený iný hráč. Tomuto hráčovi sú obviazané rany a zostáva v hre. Zachránený hráč NEUKAZUJE svoj žetón. *Pozor!* Ak je na vyradenie vybraný držiteľ tejto karty, sám seba zachrániť NEMÔŽE.



3. NÁBOR

Požítateľ: **Mafián**

Fáza: **Mafia**

Ukáž túto kartu Majstromi hry vo fáze **Mafie** a uved' vybraného hráča. Majster hry oznámi, že práve prebieha nábor, a vysvetlí hráčom (ktorí majú zatvorené oči), že za chvíľu niekoho z nich poklepaním prebudí. Tento hráč sa od tejto chvíle stane **Mafiánom** – vyhrá, ak vyhrá **Mafia**. Ak bude vyradený, nehovorí, kým bol naozaj. Túto kartu môžeš použiť v ľubovoľnej fáze **Mafie**, ak si ešte nebol vyradený (vyčkávať s použitím tejto karty do konca hry môže byť teda riskantné).



4. VELITEĽ

Požítateľ: **Policiajt, Mafián, Agent**

Fáza: **Začiatok hry**

Ukáž túto kartu všetkým na začiatku hry, hneď ako ju dostaneš. Ak má niekoľko hráčov počas hlasovania (počiatočného alebo finálneho) rovnaký počet hlasov, bude vyradený hráč, pre ktorého hlasoval **Veliteľ**.

Pozor! Hlasovanie sa začína vždy od **Veliteľa**, tzn. aktuálneho držiteľa karty **Veliteľ**, a prebieha v smere hodinových ručičiek. Na konci fázy **Polície** odovzdaj túto kartu aktívnemu hráčovi (vynechaj vyradených) po tvojej ľavej strane.



5. OPAČNÝ NÁBOR

Požívateľ: Policajt, Mafián

Fáza: Celá hra

Ak máš túto kartu, hráš počas celej hry na opačnej strane, než uvádza tvoj žetón ~ ak máš žetón Mafiána, hráš ako Policajt, a opačne. Použitie tejto karty v hre znamená, že hrá o jedného Mafiána menej alebo viac, než vyplýva z počtu rozdanych žetónov. Hráč, ktorý bol príbratý na opačnú stranu, musí byť lojalným členom novej skupiny ~ jej úspech znamená aj jeho víťazstvo. Vyradený hráč, ktorý bol prevelený na opačnú stranu, neukazuje svoju kartu, iba žetón, teda hráči jeho pravú totožnosť až do konca hry nepoznajú.



6. ZMENA ROLY

Požívateľ: Policajt, Mafián

Fáza: Začiatok hry

Ukáž túto kartu všetkým na začiatku hry, hneď ako ju dostaneš. Všetci hráči si prerajú svoje žetóny. Teraz môžeš (ale nemusíš) vymeniť svoj žetón za žetón niektorého z ostatných hráčov. Ukážeš na hráča a žetón si s ním vymeniš. Od tejto chvíle hráte obaja podľa nových žetónov. Vďaka tomu sa dozvieš, akú rolu hrá, pričom on pozná tú tvoju. Odkrytá karta leží na stole po celý čas hry pred hráčom, ktorý ju použil. Nemôže byť použitá opätovne.

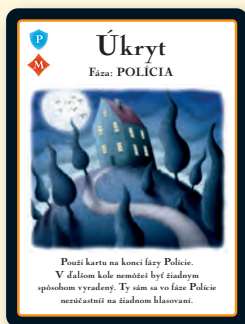


7. ODPOČÚVANIE

Poživatel: Policajt, Mafián

Fáza: Polícia

Použi kartu v ľubovoľnej chvíli hry počas fázy Polície (počas diskusie, hlasovania, po ňom). Môžeš sa okamžite pozrieť na žetón jedného z hráčov. Dívaj sa naň opatrne, tak aby ho nemohli zahliadnuť ostatní hráči. Môžeš sa o túto informáciu s ostatnými hráčmi podeliť, alebo tiež blufovať. Odkrytá karta leží na stole počas celej hry pred hráčom, ktorý ju použil. Nemôže byť použitá opätovne.



8. ÚKRYT

Poživatel: Policajt, Mafián

Fáza: Polícia

Použi kartu na konci fázy Polície, po hlasovaní a vyradení jedného hráča, a v ďalšom kole nemôžeš byť žiadnym spôsobom vyradený (tzn. Mafiáni ňa nemôžu vybrať vo svojej fáze a nie je možné o tebe hlasovať ani vo fáze Polície). Ty sám sa nezúčastníš na žiadnom hlasovaní vo fáze Polície, ale môžeš sa zúčastniť na diskusii. Odkrytá karta leží na stole pred hráčom počas kola, v ktorom ju použil. Následne je zo stolu odobraná, aby hráčov nemiatla. Nemôže byť použitá opätovne.

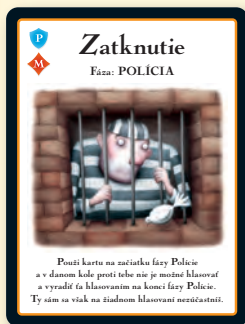


9. ŽELEZNÝ LIST

Poživatel: Policajt, Mafián

Fáza: Polícia

Použi kartu na konci fázy Polície, po hlasovaní a vyradení jedného hráča. V ďalšom kole ťa Mafiáni nemôžu vyradiť vo fáze Mafie. Vo fáze Polície môžeš diskutovať, vyberať a tiež môžeš byť sám vybraný a vyradený. Mafián môže použiť túto kartu na zmätenie protihráčov. Odkrytá karta leží počas nasledujúceho kola pred hráčom, ktorý ju použil. Po fáze Mafie a vyradení hráča zvoleného Mafiánmi je zo stolu odobratá, aby hráčov nemiatla. Nemôže byť použitá opätovne.



10. ZATKNUTIE

Poživatel: Policajt, Mafián

Fáza: Polícia

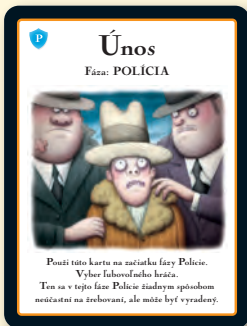
Použi kartu na začiatku fázy Polície. V tomto kole nie je o tebe možné hlasovať a vyradiť ťa v hlasovaní na konci fázy Polície. Ty sám sa nezúčastníš na žiadnom hlasovaní, ale môžeš sa zúčastniť na diskusii. Odkrytá karta leží počas tohto kola pred hráčom, ktorý ju použil. Po hlasovaní a vyradení jedného hráča je odobratá, aby hráčov nemiatla. Nemôže byť použitá opätovne.

11. VÝSTREL SPOZA ROHU

Poživateľ: Policajt

Fáza: Polícia

Použi kartu v ľubovoľnej chvíli, kým si nebol vyradený. Vyber jedného hráča, ktorý bude ihneď vyradený a ukáže svoj žetón. Ak ňa vybrali Mafiáni vo fáze Mafie ~ vypadávaš a túto kartu už použiť nemôžeš.



12. ÚNOS

Poživateľ: Policajt

Fáza: Polícia

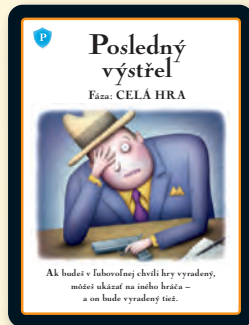
Použi túto kartu na začiatku fázy Polície. Vyber ľubovoľného hráča a polož túto kartu pred neho. Ten sa v tejto fáze Polície žiadnym spôsobom neúčastní na hlasovaní, ale môže diskutovať. Môže byť vybraný a vyradený. Po hlasovaní a vyradení jedného hráča je karta odobratá, aby hráčov nemiatla. Nemôže byť použitá opätovne.

13. POSLEDNÝ VÝSTREL

Poživateľ: Policajt

Fáza: Celá hra

Ak budeš v ľubovoľnej chvíli hry vyradený, ukáž túto kartu. Vďaka nej môžeš vybrať a vyradiť jedného ďalšieho hráča. Obaja ukážete svoje žetóny ostatným hráčom.





14, 15, 16, NOVÝ GANG (3 rovnaké karty)

Poživateľ: Policajt, Mafián

Fáza: Celá hra

Karty Nový gang môžu byť použité, ak sa na hre zúčastní väčší počet hráčov (**minimum 14!**). Ak sa Majster hry rozhodne použiť tieto karty, musí použiť hneď všetky tri karty.

Je vytvorený Nový gang, ale nepoznáš jeho členov. Či už si Mafián, alebo Policajt, mení sa účel tvojej hry. Vyhráš, Ak do konca hry vytrvá aspoň jedna osoba s kartou Nový gang (nemusíš to byť ty). Prehráš, ak do konca

hry vytrvá Mafián alebo Policajt, ktorý túto kartu nemá.

Vo chvíli, keď si vyradený, ukáž túto kartu ostatným hráčom.

Cieľ obvyčajných Mafiánov a Policajtov sa nemení. V prípade použitia týchto kariet sú v hre tri sily a hra trvá tak dlho, kým nie sú celkom vyradené dve z nich – Mafiáni, Policajti alebo členovia Nového gangu.

Rozšírená verzia použitia kariet Nového gangu:

Pred prvou fázou Mafie, keď majú všetci hráči zatvorené oči, nariadi Majster hry otvoriť oči držiteľom kariet Nového gangu. Vďaka tomu sa môžu títo hráči vzájomne spoznať. Potom oči zatvoria a nasleduje prvá fáza Mafie.

Mafián, ktorý je zároveň členom Nového gangu, bude pravdepodobne vo fáze Mafie likvidovať obvyčajných Policajtov a vo fáze Polície tiež Mafiánov. V tejto verzii hry by mali byť Mafiáni veľmi ostražití – aj medzi nimi sa môže zakrádať zradca.



17. - 30. NEUTRÁLNA (14 rovnakých kariet)

Poživateľ: Policajť, Mafián, Agent
Fáza: Agent, Polícia, Mafie

Táto karta neposkytuje žiadne možnosti akejkoľvek akcie. Počas celej hry ju máš položenú pred sebou popísom dole. Neutrálne karty slúžia výhradne na zatajenie držiteľov skutočných Akčných kariet.

Vážený zákazník,
kompletizovaniu našich hier venujeme zvláštnu starostlivosť. Pokiaľ napriek tomu vo vašom balení niektorá súčasť hry chýba (za čo sa veľmi ospravedľujeme), môžete reklamáciu vybaviť e-mailom na adrese info@pygmalino.cz.
V e-maile, prosím, uveďte svoje meno, priezvisko, presnú adresu vrátane PSČ a názov chýbajúceho prvku hry.

MAFIA

www.granna.sk
info@pygmalino.cz
facebook.com/granna.cz

© 2022 Granna
Všetky práva vyhradené.
Vyrobené v EÚ.


Pygmalino®

02084/3 SK



GRANNA