



MAFIA - ZASADY GRY

Przygotowanie do gry

Pierwszym, co powinniście zrobić, jest **wybranie Mistrza Gry**. Ta osoba nie bierze udziału w rozgrywce, tylko kieruje jej przebiegiem. Na początku najlepiej, byście sami pokierowali grą, w kolejnych rozgrywkach możecie się wymieniać. Gracze powinni usiąść w taki sposób, aby każdy każdego dobrze widział i słyszał. Następnie **wybiera się losowo, kto jest mafią, kto policjantem, a kto tajnym agentem**. Podczas gdy agent jest zawsze jeden, liczba mafiosów i policjantów może być różna w zależności od ilości graczy. Poniżej prezentujemy tabelkę, która Wam wszystko wyjaśni.

Liczba graczy	Mistrz Gry	Gangsterzy	Policjanci	Agent
6-8	1	1	3-5	1
9-13	1	2	5-9	1
14-18	1	3	9-13	1
19-20	1	4	13-14	1
21-22	1	5	14-15	1

Do losowania służą specjalne **żetony z wizerunkiem gangstera, policjanta i agenta**. Jeśli jednak nie posiadacie gotowej gry, możecie wydrukować nasze żetony (do pobrania TUTAJ) lub wykorzystać zwykłe karty do gry (wystarczy ustalić, że przykładowo walet to policjant, król to mafia, a as to agent). Każdy gracz losuje jedną kartę, podgląda ją i zakrywa, aby nikt inny nie wiedział, co wylosował. Należy położyć swój żeton w takim miejscu, aby Mistrz Gry miał do niego łatwy dostęp.

Przebieg gry

Każda rozgrywka składa się z dwóch etapów: nocy i dnia. Noc dodatkowo dzieli się na dwie fazy. W pierwszej aktywny jest agent, w drugiej spotyka się mafia. Za dnia naradza się policja. Dzień dzieli się na cztery fazy: dyskusję, głosowanie, dodatkowe przesłuchania i aresztowanie.

NOC, pierwsza faza: Działania tajnego agenta

Mistrz Gry prosi wszystkich o zamknięcie oczu – miasto śpi. Następnie mówi, że budzi się agent. Osoba, która wylosowała kartę agenta, otwiera oczy. Celem agenta jest rozpracowanie mafii od wewnątrz. Musi on zebrać jak najwięcej informacji o gangsterach, które pomogą w rozpracowaniu szajki. Podczas gdy miasto śpi, agent może wskazać jedną osobę. Mistrz Gry pokazuje mu wtedy żeton danej osoby, dzięki czemu agent wie, czy dany gracz jest gangsterem, czy policjantem. Cała akcja musi być przeprowadzona bardzo ostrożnie, bo mafia śpi czujnie i z pewnością usłyszy choćby najmniejszy szmer. Po wszystkim należy odłożyć żeton sprawdzanej osoby tak, jak leżał wcześniej. Agent ponownie zasypia.

NOC, druga faza: Spotkanie mafii

Mafia lubi działać w ciemnościach. Pod osłoną nocy gangsterzy organizują tajne spotkania i akcje mające na celu wyeliminowanie policjantów. Mistrz Gry budzi mafiosów. To jest moment, w którym gangsterzy się poznają. Ich zadaniem jest wspólne wybranie policjanta, który zginie tej nocy. Muszą to zrobić tak, aby śpiący policjanci się nie zorientowali, kto należy do mafii. Narada musi się odbywać w całkowitej ciszy – w końcu nikt nie chce stać się podejrzanym. Kiedy dokonają wyboru, ponownie zamykają oczy. Mistrz Gry odkrywa żeton ofiary i kończy kolejną fazę rozgrywki.

DZIEŃ, pierwsza faza: Dyskusja policji

Mistrz Gry mówi, że budzi się całe miasto. Policjanci dowiadują się, że jeden z funkcjonariuszy poległ tej nocy. Wyeliminowany gracz nie bierze już udziału w rozgrywce – nie może się odzywać ani pomagać innym graczom. Teraz jest pewne, że w szeregach policji są intruzi, których trzeba wykryć. Rozpoczyna się dyskusja, w której biorą udział wszyscy – policjanci (oprócz wyeliminowanego), gangsterzy oraz agent. Każdy może się wypowiedzieć, podać swoje przypuszczenia i bronić się, jeśli reszta oskarża go o kontakty z mafią. Agent może się przyznać, że jest agentem – ryzykuje w ten sposób, że mafiosi go dorwą w nocy. Nie jest też powiedziane, że osoba, która mówi, że jest agentem, naprawdę nim jest.

DZIEŃ, druga faza: Głosowanie

Gdy nikt już nie ma nic do dodania, odbywa się głosowanie. Każdy gracz wskazuje jedną osobę, którą podejrzewa o przynależność do gangu. Również mafiosi głosują – muszą to robić rozważnie, bo głosowanie nie jest tajne, ale ich celem nadal jest wyeliminowanie funkcjonariuszy. Osoba, na którą został oddany głos, powinna podnieść palec do góry. Jeden palec to jeden głos. W ten sposób będzie łatwiej zliczyć wszystkie oddane głosy.

DZIEŃ, trzecia faza: Przesłuchania

Po zakończeniu głosowania dwie osoby z najwyższą (niekoniecznie taką samą) liczbą głosów dostają szansę na to, żeby się obronić. Gracze powinni teraz wygłosić mowę i spróbować przekonać pozostałych, że są niewinni.

DZIEŃ, czwarta faza: Aresztowanie

Po przesłuchaniu podejrzanych odbywa się kolejne głosowanie – gracze mogą zmieniać wcześniejszy wybór. Gracz z największą liczbą głosów zostaje aresztowany, czyli wyeliminowany z gry. Należy pokazać wszystkim jego żeton. Jeśli aresztowano agenta, nie może on zdradzać informacji, które uzyskał podczas rozgrywki. Jeżeli liczba głosów rozkłada się po równo i nikt nie chce zmienić zdania, trzeba wylosować gracza, który zostanie usunięty – można w tym celu na przykład rzucić monetą. Tym sposobem następuje koniec tury.

Nowa tura zaczyna się identycznie, jak pierwsza. Miasto na polecenie Mistrza Gry zasypia. Wszyscy pozostali w grze gracze zamykają oczy. Budzi się agent, o ile nie został wcześniej wyeliminowany. W przypadku usunięcia agenta, należy po prostu pominąć tę fazę i przeprowadzić jedynie spotkanie mafii oraz naradę policji.

Gra kończy się wraz z aresztowaniem całego gangu lub wyeliminowaniem wszystkich policjantów (również agenta). **Wygrywa ta drużyna, której członkowie pozostali w grze.**

Dodatkowe role

W późniejszych etapach, kiedy każdy już będzie dokładnie wiedział, na czym polega gra, możecie wprowadzić **dodatkowe postacie**, które będą miały specjalne funkcje w rozgrywce.

- 1) Najpopularniejszą dodatkową postacią jest **lekarz**, który każdej nocy budzi się przed mafią i wybiera jedną osobę, którą będzie mógł uleczyć za dnia. Jeśli będzie to osoba wskazana przez mafię, nie zostanie ona wyeliminowana z rozgrywki.
- 2) Inną ciekawą rolą jest **czarodziej**, który może się uaktywnić tylko raz w ciągu całej gry. W nocy, kiedy całe miasto śpi, czarodziej może pokazać Mistrzowi Gry umówiony wcześniej znak. Na sygnał Mistrza Gry budzi się i wskazuje dwie osoby, których karty (a więc również role) zostają zamienione. Po tych czarach budzi się całe miasto, aby zobaczyć swoje karty.
- 3) Podobnie jak czarodziej, również **sędzia** może się uaktywnić raz w ciągu gry. Obywa się to w dzień, podczas głosowania. Sędzia ma wtedy prawo do podwójnego głosu.