

MAFIJA

OSVETA

Grad spava... Svakog jutra užasnuti građani u novinama čitaju izveštaje o žrtvama kriminalnih sukoba, pri čemu osećaju olakšanje što je nevolja zaobišla njihovu četvrt. Svakog dana nekoliko preostalih nepodmitljivih policajaca pokušavaju da se izbore s korumpiranim vlastima i raskrinkaju mafijaški kodeks ćutanja, „omertu”, kako bi doprli do tajnih mafijaških porodica u gradu koji je odavno podeljen na interesne sfere. Svake večeri trgovci i biznismeni stavljaju deo dnevne zarade u bezlične bele kovčuge, predaju ih reketašima i na brzinu zatvaraju svoje lokale pre nego što nastanu noćne nevolje... Ovo je grad kojim vlada zakon jačeg, ovo je grad koji kontroliše mafija! Pada noć i na scenu stupaju oni koji zaista upravljaju ovim gradom – organizacija koja crpi svoju snagu iz stroge hijerarhije i uništava svaki drugi poredak jer ga vidi kao pretnju svom blagostanju. Svi oni kojima je život mio sede kod kuće, jer dobro znaju da se ne ostaje na ulici kad se budi MAFIJA!

OPIS IGRE

„Mafija” je svetski poznata igra u kojoj građani pokušavaju da otkriju i eliminišu kriminalce kako bi sačuvali sopstvene živote, a gangsteri likvidiraju građane da bi se oslobodili svedoka. Uđite u beskompromisnu borbu za grad i povedite svoju stranu do pobeđe!

CILJ IGRE

Mafija: osveta je bespoštedna društvena igra skrivenih uloga. Jedna osoba preuzima ulogu **PRİPOVEDAČA** i vodi igru. Preostalim igračima se dele karte, koje ih tajno raspoređuju u dva tima: **GRADANE** i **MAFIJU**. Igra je podeljena na dve etape – na **DAN** i **NOĆ**.

Svake noći svi zatvaraju oči. Dok su svim ostalim igračima sklopljene oči, igrači koji pripadaju mafijaškom timu otvaraju oči i ćutke biraju igrača koga će ubiti.

Svakog dana svi igrači otvaraju oči i dok diskutuju, trude se da obrazlože zbog čega sumnjaju na nekog igrača da je baš on član mafije. Građani se trude da pogode ko je član mafije, a mafijaši se trude da zbune građane kako ih ne bi otkrili.

POSTAVKA IGRE

Broj igrača	Građani			Mafija		Vuk samotnjak	Jakuza
6	4	0	1	1	0	0	0
7	4	0	1	2	0	0	0
8	4	1	1	2	0	0	0
9	5	1	1	2	0	0	0
10	4	2	1	2	1	0	0
11	6	1	1	2	1	0	0
12	6	2	1	2	1	0	0
13	6	2	1	3	1	0	0
14	6	3	1	3	1	0	0
15	6	4	1	3	1	0	0
16	6	5	1	2	2	0	0
SCENARIO VUK SAMOTNJAK							
10	5	1	1	2	0	1	0
11	6	1	1	1	1	1	0
12	5	2	1	2	1	1	0
13	6	2	1	2	1	1	0
14	6	3	1	2	1	1	0
15	6	3	1	3	1	1	0
16	6	4	1	3	1	1	0
SCENARIO JAKUZA							
12	6	1	1	2	0	0	2
13	6	2	1	2	0	0	2
14	6	3	1	2	0	0	2
15	6	3	1	3	0	0	2
16	6	4	1	3	0	0	2

Zatim igrači glasanjem biraju kog će igrača eliminisati. Cilj građana je da eliminišu igrača iz mafijaškog tima. Tokom nekoliko dana i noći svaki tim se trudi da nadvlada onaj suparnički. Ukoliko su eliminisani svi igrači mafijaškog tima, igra se završava i građani pobeđuju. Ako je u bilo kom trenutku broj preostalih igrača mafijaškog tima jednak broju preostalih igrača iz tima građana ili veći, igra se završava i mafija odnosi pobeđu. Ono što je najzanimljivije u igri „Mafija” jeste blefiranje. Svaki igrač može tvrditi da ima bilo koju ulogu, ali istina se ne otkriva sve dok neko ne eliminiše igrača. Svako je sumnjiv i niko nije bezbedan!

OSNOVNI POJMOVI

PRİPOVEDAČ

Pripovedač se ne smatra igračem, ali ipak predstavlja najvažniju osobu u igri. On priča priču, vodi igru, posmatra igrače i objašnjava njihove veštine, pritom vodeći računa o tome da svi prate pravila. Pripovedač je konačni sudija za sva neslaganja i odgovoran je za tumačenje pravila tokom igre.

ULOGI I TAJNI IDENTITET

U igri „Mafija” uloga igrača se čuva u tajnosti od drugih igrača dok se igrač ne eliminiše iz igre. Da bi ta tajnost ostala očuvana, pripovedač se tokom **DANA** obraća svakom od igrača koristeći njegovo ili njeno pravo ime (npr. *Ivan, Dragan, Tijana...*). Tokom **NOĆI** pripovedač se obraća svakom igraču u skladu s njegovom dodeljenom ulogom (npr. *Kum, Sudija, Zavodnica*).

Igrač otkriva svoju ulogu tek kada je eliminisan iz igre, i to tako što svim igračima pokazuje kartu koja označava njegovu ulogu. Igrač ne sme ni u jednom trenutku tokom igre da otkrije svoju kartu s dodeljenom ulogom bilo kom drugom igraču.

TOK IGRE

Igra se sastoji od dva perioda (**DAN** i **NOĆ**), koji se naizmenično smenjuju. Tokom dana igrači vode otvorenu diskusiju, pokušavaju da isteraju kriminalce na čistac i da ih kazne. Noću kriminalci ubijaju svoje žrtve, a takođe mogu da se koriste veštine koje poseduje veći broj posebnih uloga.

Svaka partija igre „Mafija” ima tri koraka.

- Noć:** Igrači mogu da koriste svoje specijalne veštine, a mafijaši biraju žrtvu.
- Zora:** Pripovedač objavljuje šta se dogodilo tokom noći.
- Dan:** Igrači glasanjem određuju koji igrač će biti eliminisan.

Dotadne informacije o svakom koraku možete naći u odeljku „**Kako se igra**”.

BUDNI I USPAVANI

Igrači su **BUDNI** kad su im oči otvorene. Svi igrači su budni tokom dana; pripovedač noću budi igrače koji imaju posebne uloge.

Igrači padaju **U SAN** zatvarajući oči. Svi igrači spavaju (oči su im zatvorene) tokom noći, osim ako im pripovedač ne naloži da se probude.

AKTIVNI I ELIMINISANI IGRAČI

AKTIVNI igrači su oni koji još nisu ubijeni. Kad neko ubije igrača, taj igrač biva **ELIMINISAN**. Eliminirani igrači ne mogu da koriste svoje veštine ni da učestvuju u bilo kojoj diskusiji, da glasaju ili da daju komentare koji se odnose na ostatak igre.

GRADANI

Tim koji čine građani mora eliminisati sve mafijaše kako bi pobeđio.

Postoje tri vrste građanskih uloga, koje se razlikuju po boji ikona u desnom uglu karte kako bi se lakše napravio špil sa ulogama.

- KIBICERI** su uobičajene uloge, bez veština. Većina građana u igri biće kibiceri.
- GRADANI S POSEBNIM ULOGAMA.** Svaku ulogu karakteriše veština koja ima umeren uticaj na igru.
- VOĐE** su najmoćnije uloge.

Svaki vođa poseduje veštinu koja ima veliki uticaj na igru. Može postojati samo jedan vođa u igri.

MAFIJA

Mafijaški tim mora imati jednak ili veći broj igrača od tima građana kako bi pobeđio. Postoje dve vrste mafijaških uloga, koje se razlikuju po boji ikone kako bi se lakše napravio špil sa ulogama.

- BANDITI** su uobičajene uloge, bez veština. Bude se noću da izaberu žrtvu sa igračima koji imaju ostale mafijaške uloge. Većina mafijaških igrača u igri su banditi.
- GANGSTERI** su jedinstvene uloge. Svaki gangster poseduje veštinu koja ima veliki uticaj na igru.

VEŠTINE

GRAĐANI S POSEBNIM ULOGAMA, VOĐE I GANGSTERI imaju VEŠTINE koje mogu da koriste tokom noći.

Pre nego što se podele karte sa ulogama **PRIPOVEDAČ** proverava da li su svi igrači razumeli veštine uloga koje su izabrane da budu u igri u toj partiji.

Osnovna pravila prilikom korišćenja veština su sledeća:

- Sve veštine moraju da se koriste ćutke. Na taj način uloge igrača lakše ostaju skrivene.
- Igrač ne može da koristi svoje veštine na sebi.
- Eliminirani igrači ne mogu da koriste svoje veštine ili da budu predmet veština ostalih igrača.
- Da bi upotrebio veštinu ubijanja, igrač imitira pucnjavu pištoljem usmeravajući ga ka ciljanom igraču. Da bi upotrebio bilo koju drugu veštinu, potrebno je da igrač pokaže na odabranog igrača.
- Od igrača se ne zahteva da koristi svoje veštine. Ukoliko ne želi da upotrebi svoje veštine, igrač treba da odmahne glavom.
- Ako je pripovedaču potrebno razjašnjenje, on ga može verbalno zatražiti, ali igrač pripovedaču može odgovoriti samo gestovima i izrazima lica.

POSTAVKA IGRE

Najbolje je da se igra „Mafija” igra za velikim stolom ili u sobi s mnogo stolica raspoređenih krug. Potrebno je da svi igrači međusobno mogu lako da se vide i čuju. Pre nego što počnete da se igrate postavite igru na sledeći način:

1. Odredite ko će biti pripovedač.

2. Kreirajte špil sa ulogama: Izaberite uloge koje će činiti špil sa ulogama. Pratite tabelu za postavku igre. (Za svoju prvu igru pogledajte „Prvu igru” u nastavku.) Kad su određene uloge, napravite špil od karata sa ulogama. Ovo će biti **ŠPIL SA ULOGAMA**.

3. Napravite špil za pripovedača: U špil za pripovedača stavite odgovarajuću kartu za svaku ulogu iz špila sa ulogama (karte za pripovedača su bez teksta, sadrže samo slike uloga). Ovo će biti **ŠPIL ZA PRIPOVEDAČA**. Pripovedač koristi ove karte tokom igre.

4. Podela karata sa ulogama: Promešajte špil sa ulogama i podelite svakom igraču po jednu kartu sa ulogom okrenutu licem nadole. Svaki igrač treba da pogleda kartu koja mu je dodeljena tako da ona ostane sakrivena od ostalih igrača. Dok se svaki igrač upoznaje sa svojom ulogom i veštinama, pripovedač objašnjava veštine svake uloge u špilu sa ulogama tako što glasno čita stavke na stranicama 3 i 4 ovih pravila igre.

5. Provera uloga: Svi igrači zatvaraju oči i okreću svoje karte sa ulogama prema pripovedaču. Pripovedač pravi zapisnik i upisuje tim, ime i ulogu svakog igrača radi lakšeg snalaženja. Kada je pripovedač spreman, započinje prvu noć (pogledajte „Prvu noć”).

SCENARIO ZA PRVU IGRI

Dodelite **Detektivu** ulogu vođe. Ako imate dovoljno igrača da uključite specijaliste, dodajte **Medicinsku sestru**, potom **Telohranitelja**, a zatim i **Zavodnicu**. Ako imate dovoljno igrača da uključite gangstere, dodajte **Lopova**, a zatim **Advokata**.

KAKO SE IGRA

Redosled igre je veoma važan u „Mafiji” i treba ga se striktno pridržavati. Zapamtite, pripovedač donosi konačan sud u vezi sa svim odlukama u igri.

PRVA NOĆ

Nakon što su igrači dobili svoje uloge i upoznali se s njima, pripovedač izjavljuje: „Sada je noć. Svi spavaju”. Svi moraju da zažmure. Nakon toga pripovedač kaže: „Mafija se budi”. Na ovu komandu svi igrači koji su dobili mafijaške uloge (uključujući posebne mafijaške uloge i Kameleona) otvaraju oči i ćutke se upoznaju jedni s drugima. Zatim pripovedač objavljuje: „Mafija se upoznala i ponovo je zaspala” (mafijaši zatvaraju oči), a nakon toga kaže: „Sada je dan. Svi su budni”. Svi igrači otvaraju oči i, dok diskutuju, trude se da obrazlože zbog čega sumnjaju na nekog igrača da je baš on član mafije.

Nijedan igrač ne sme biti ubijen tokom prve noći.

PRVA NOĆ je samo za upoznavanje mafije, a s obzirom na to da nije bilo ubistava, samo u ovom slučaju **ZORA** se preskače i kreće **DAN**.

DAN

Tokom dana igrači diskutuju ko među njima može biti kriminalac. Nakon diskusije treba da predlože jednog ili više kandidata, a zatim da glasaju. Jedan od igrača, za čiju eliminaciju bude glasalo njih najviše, biće eliminisan: on mora da otkrije svoju ulogu i povuče se iz igre. Pripovedač je odgovoran za održavanje toka diskusije, a takođe omogućava igračima da se uključe u živu raspravu.

Cilj građana tokom dana jeste da otkriju prave kriminalce. **Cilj kriminalaca** je da ostanu neprepoznati i eventualno oklevetaju nekog građanina, poželjno je posebne likove.

Igračima se obično daje od tri do pet minuta da razgovaraju. Nakon tog vremena igrači moraju da odluče ko su osumnjičeni i počinje glasanje. Najmanje dva igrača moraju da budu izabrana za osumnjičene.

Pripovedač poziva igrače da se glasanjem izjasne o svakom pojedinačnom osumnjičenom. Igrači glasaju podizanjem ruke; glas predstavlja odobrenje da taj igrač bude eliminisan. Kad podigne ruku, igrač ne može naknadno poništiti svoj glas. Svaki igrač može da glasa samo jednom dnevno. Igrači mogu da se uzdrže od glasanja. Osumnjičeni s najvećim brojem glasova biva eliminisan. Ukoliko je broj glasova nerešen, nijedan igrač neće biti eliminisan tog dana. Igrač koji je eliminisan mora da otkrije svoju kartu sa ulogom.

Obavezna su samo dva pravila: ne može se nekoliko puta na dan glasati (samo jednom) i svakog dana samo jedan igrač može da bude eliminisan.

Eliminirani igrač ne može ni na koji način da učestvuje u igri: ne sme da razgovara ni da glasa, kao ni da komentariše.

U ovom trenutku pripovedač proverava da li su ispunjeni svi uslovi za proglašenje pobednika. Ako nisu, igra se nastavlja. Pripovedač objavljuje: „Pada noć. Svi idu na spavanje”, a svi igrači zatvaraju oči.

NOĆ

Pripovedač objavljuje: „Pao je mrak, svi su otišli na spavanje”. Potom proziva posebne uloge (pojedinačno) po redosledu s liste da otvore oči, iskoriste svoju veštinu i ponovo zatvore oči.

Lista i redosled posebnih uloga nalaze se na karti NOĆNI REDOSLED.

SCENARIO ZA PRIPOVEDAČA TOKOM NOĆNOG REDOSLEDA

Pripovedač proziva određenu ulogu da se probudi. Zatim čeka da vidi da li će igrač upotrebiti svoju veštinu ili ne. Na kraju nalaže tom igraču da zaspri i čeka da igrač zatvori oči kako bi nakon toga prešao na sledeće ime s liste. Igrači treba da sačekaju da im pripovedač usmeno naloži da otvore ili zatvore oči.

Primer: Pripovedač kaže: „Neka se Detektiv probudi”. Igrač sa ulogom **Detektiva** otvara oči. Detektiv može ubiti ili istražiti igrača. Odlučuje da istraži igrača i pokazuje na tog igrača. Pripovedač pokazuje Detektivu kartu sa ulogom **izabranog igrača iz špila za pripovedača**. Pripovedač zatim kaže: „Detektiv pada u san”, a igrač sa ulogom **Detektiva** zatvara oči. Pripovedač nastavlja sa sledećom ulogom koja se trenutno nalazi u igri prema listi na karti s noćnim redosledom.

Centralni događaj tokom „Noćnog redosleda” je „**Mafijaška likvidacija**”!

Glavna stvar koja se dešava noću jeste pucnjava. Došao je red da mafija pripuca!

Pripovedač najavljuje: „Mafija se budi i bira žrtvu”. Mafijaši otvaraju oči i gestovima se dogovaraju koga će ubiti. Kad se dogovore, pripovedač objavljuje da je smrtonosni hitac ispaljen i šalje mafiju na spavanje.

Nakon „**Mafijaške likvidacije**” pripovedač nastavlja da proziva ostale uloge sve dok se ne aktiviraju svi igrači sa ulogama navedenim na karti s „**Noćnim redosledom**”.

Ukoliko je igrač ubijen pre nego što je uspeo da iskoristi svoju veštinu, pripovedač će ga prozvati kad na njega dođe red, pretvarajući se da je sve u redu s njim, ali veština koju igrač iskoristi neće imati nikakvog efekta na igru. Sledećeg jutra biće proglašen mrtvim.

Noć se završava i odmah sledi zora.



ZORA

U zoru pripovedač nalaže svim igračima da otvore oči i objavljuje identitet izabrane žrtve mafije od prethodne noći, osim u slučaju kad je izabrani igrač zaštićen nekom veštinom. Žrtva mafije biva odmah eliminisana iz igre i mora da otkrije svoju kartu sa ulogom. Ovaj igrač ne sme da sazna ko ga je od mafijaša ubio, ali pripovedač mora da objavi da ga je ubila mafija.

Zatim pripovedač objavljuje identitete ostalih igrača koji su ubijeni prethodne noći, ukoliko ih ima. Žrtve odmah bivaju eliminisane iz igre, pri čemu moraju da otkriju svoje karte sa ulogama. Ove žrtve ne smeju da saznaju ko ih je od igrača ubio, a pripovedač ne sme da objavi koji je igrač, to jest uloga, odgovoran za ubistvo.

U ovom trenutku pripovedač proverava da li su ispunjeni svi uslovi za proglašenje pobjednika. Ako nisu, igra se nastavlja, sledi dan...

Otpočinjne nova dnevna diskusija i sve se ponavlja sve dok jedna strana ne pobjedi.

KAKO DO POBEDE

Smatra se da su građani pobedili ukoliko uspeju da eliminišu sve mafijaše. Mafija odnosi pobjedu ako je u bilo kom trenutku u većini, zato što su u tom slučaju građani osuđeni na propast tokom dnevnog i noćnog glasanja. U slučaju da je broj igrača jednak u oba tima, mafija pobjeđuje.

POSEBNE ULOGE I NJIHOVE KARAKTERISTIKE

Kada izuzmemo kibicere i bandite, sve ostale uloge imaju veštine koje mogu koristiti noću.

Igrač ne može da primeni svoje veštine na sebi.

Ubistva koja mafija sprovodi noću ne predstavljaju veštinu; ako je igrač koji je član mafije blokiran nekom veštinom, on i dalje može da učestvuje u izboru žrtve s drugim mafijašima ako nije drugačije naglašeno.

VOĐE GRAĐANA

Svaka partija „Mafije” ima samo jednog vođu građana. Vođa se aktivira noću, odmah nakon mafijaške (i jakuza) pucnjave. Ukoliko mafija ubije vođu tokom noći, pripovedač će ga prozvati kad na njega dođe red, pretvarajući se da je sve u redu s vođom, ali veština koju vođa iskoristi neće imati nikakvog efekta na igru. Sledećeg jutra biće proglašen mrtvim.

Svaki vođa građana ima jednu osnovnu veštinu ili više njih:

- **ISTRAŽIVANJE/ISPITIVANJE** igrača vrši se pokazivanjem na njega ili nju. Pripovedač nakon toga pokazuje kartu sa identitetom izabranog igrača iz špila za pripovedača.
- **UBIJANJE/ELIMINACIJA** igrača vrši se imitiranjem pucnjave iz pištolja. Pripovedač će objaviti smrt ovog igrača u zoru, osim ako izabrani igrač nije zaštićen nekom veštinom.



TAMNIČAR

Tamničar može istražiti igrača; ako je istraženi igrač pripadnik mafije ili jakuza, on odmah biva poslat u zatvor. Zatvoreni igrači ne mogu da koriste svoje veštine, učestvuju u mafijaškim ubistvima ili glasaju tokom dana, ali mogu da učestvuju u diskusijama.

U zoru pripovedač objavljuje identitet igrača u zatvoru, kao i sve prethodno zatvorene igrače. Ako Tamničar bude ubijen, svi zatvoreni igrači bivaju oslobođeni i mogu ponovo da koriste svoje veštine.

Npr. noću, nakon poteza mafije, Pripovedač izjavljuje: „Tamničar se budi”. Tamničar otvara oči i pokazuje na igrača kog želi da istraži. Pripovedač mu pokazuje kartu sa ulogom igrača na koga je Tamničar pokazao. Zatim pripovedač kaže: „Tamničar je zaspao”.



PROPOVEDNIK

Propovednik može ispitati ili eliminisati igrača. Ukoliko želi da ispita igrača, on pokazuje na igrača na uobičajeni način, a ako želi da ga eliminiše, imitira pucnjavu. U slučaju ispitivanja pripovedač pokazuje Propovedniku kartu ispitivanog igrača i otkriva mu njegov identitet. Nakon toga dodiruje po ramenu igrača koji je bio ispitan da otvori oči kako bi saznao ko nosi ulogu Propovednika. Kad Propovednik završi svoju aktivnost, pripovedač kaže: „Propovednik je zaspao”. Igrač kog je propovednik ispitao takođe zatvara oči.



DETEKTIV

Detektiv može istražiti ili ubiti igrača. Ukoliko želi da istraži igrača, on pokazuje na igrača na uobičajeni način, a ako želi da ga upuca, imitira pucnjavu.



SUDIJA

Sudija može istražiti igrača. Ukoliko želi da istraži igrača, on pokazuje na igrača na uobičajeni način. Tokom dnevnog glasanja Sudijin glas se računa duplo. Pripovedač upisuje dodatni glas u tabelu, ali ne otkriva identitet Sudije.

Kad je neki igrač tokom dana izglasan za eliminaciju, a Sudija nije glasao podizanjem ruke za njegovu eliminaciju, taj igrač je spašen. Pripovedač objavljuje da je taj igrač oslobođen. Naravno, pripovedač ne otkriva identitet Sudije (ali igrači mogu da pokušaju da pretpostave ko je Sudija među onima koji nisu podigli ruku tokom glasanja). Međutim, Sudija može da blokira glasanje na ovaj način samo za jednu osobu, sledeća optužena osoba biće eliminisana. Imajte na umu da sudija može da obezbedi imunitet tokom dnevnog glasanja samo jedanput. Međutim, i njemu se može presuditi ukoliko svoju veštinu potroši na drugog igrača, a on postane sledeći kandidat za eliminaciju.



ŠERIF

Šerif može ubiti igrača.

GRAĐANI S POSEBNIM ULOGAMA



MEDICINSKA SESTRA

Medicinska sestra može da zaštiti igrača. Ovaj igrač ne može biti ubijen te noći. Noću, pre poteza mafije, pripovedač izjavljuje: „Medicinska sestra se budi”. Ona otvara oči i pokazuje na igrača kog želi da zaštiti. Zatim pripovedač kaže: „Medicinska sestra je zaspala”. Ako se desi da zaštićeni igrač bude upucan tokom te noći, on ostaje živ i ne biva prozvan među žrtvama u zoru. Ubica ne sme da sazna da je njegova meta zaštićena, a ni zaštićeni igrač ne sme da sazna da je neko pokušao da ga ubije.



TELOHRANITELJ

Telohranitelj može da zaštiti igrača. Ako je zaštićeni igrač upucan tokom te noći, on ostaje živ, ali Telohranitelj gine umesto njega. Ubica ne sme da sazna da je njegova meta zaštićena. Takođe, ni zaštićeni igrač ne sme da sazna da je neko pokušao da ga ubije.



ZAVODNICA

Zavodnica može zvesti igrača. Igrač kog je zavela ne može da koristi svoje veštine te noći, ali ne može ni da bude ubijen. Pripovedač proziva zavedenog igrača kao i obično kad na njega dođe red, pretvarajući se da je sve u redu s njim, ali veština koju iskoristi neće imati nikakvog efekta na igru. Ako tokom noći igrač kog je izabrala Zavodnica bude upucan, on neće umreti. Ubica ne sme da sazna da je njegova meta zaštićena. Takođe, ni zaštićeni igrač ne sme da sazna da je neko pokušao da ga ubije. Ako Zavodnica zavede jedinog mafijaša koji je ostao u igri, mafija nikoga ne ubija te noći.



HIPNOTIZER

Hipnotizer može hipnotisati igrača. Noću, nakon poteza mafije, kada dođe red na njega, pripovedač izjavljuje: „Hipnotizer se budi”. On otvara oči i pokazuje na igrača kog želi da hipnotiše. Sledećeg dana prilikom glasanja glas hipnotisanog igrača se poništava, a Hipnotizerov glas se računa duplo. Kad se prebroje glasovi, pripovedač saopštava izabranom igraču da je bio hipnotisan. Pripovedač ne otkriva identitet Hipnotizera.



NOVINAR

Novinar može istražiti dva igrača pokazujući na njih istovremeno. Ako su igrači koje želi da istraži u istom timu, pripovedač ovo odobrava klimanjem glave. Ako su u protivničkim timovima, pripovedač odmahuje glavom. Pripovedač ne sme da otkrije Novinaru kom timu pripadaju igrači.

MAFIJA

Igrači koji su članovi mafije teže da ostanu neotkriveni. Oni rade zajedno kako bi ubili članove tima građana, jednog po jednog. Aktivni igrači mafijaškog tima moraju da ubiju po jednog aktivnog igrača svake večeri. Svi banditi i gangsteri učestvuju u noćnim mafijaškim ubistvima.

Kad pripovedač kaže: „Mafija se budi”, svi mafijaši otvaraju oči i koriste gestove kako bi odlučili kog će igrača ubiti. Kada u tišini donesu većinsku odluku, obavestavaju pripovedača o svom izboru tako što simuliraju pucanje na igrača kog žele da likvidiraju. Pripovedač klima glavom, a zatim kaže: „Mafija je odabrala žrtvu

i sad se vraća na spavanje". Svi mafijaši zatvaraju oči. Pripovedač će likvidiranog igrača proglasiti mrtvim u zoru, osim u slučaju kad je žrtva mafije zaštićena nekom veštinom. Ako mafijaši ne mogu da donesu većinsku odluku o izboru igrača kog žele da likvidiraju, te noći mafija ne ubija nikoga.

GANGSTERI



LOPOV

Može oduzeti veštine igraču. Taj igrač ne može da iskoristi svoje veštine te noći. Noću, nakon poteza mafije, pripovedač izjavljuje: „Lopov se budi”. On otvara oči i pokazuje na igrača kome želi da oduzme veštine. Pripovedač tokom noći proziva izabranog igrača kao i obično, kad na njega dođe red, pretvarajući se da je sve u redu s njim, ali veština koju iskoristi neće imati nikakvog efekta na igru.



KUM

Kum može učutkati igrača. Učutkani igrač ne sme da glasa tokom sledećeg dana. U zoru pripovedač objavljuje koji igrač je učutkan (međutim, on ima pravo da učestvuje u diskusiji i da bude optužen). Glasanje će se obaviti kao da taj igrač nije prisutan. On ne glasa.



ADVOKAT

Advokat može istražiti igrača. Pripovedač pokazuje Advokatu kartu sa identitetom ispitivanog igrača.



KLEVETNIK

Klevetnik može oklevetati igrača. Ako se identitet oklevetanog igrača ispituje te noći, pripovedač pokazuje kartu bandita umesto karte koja prikazuje stvarnu ulogu igrača. Nije preporučljivo da se u igru uključuje Klevetnik ukoliko u njoj nema nijedne osobe koja može da prepozna uloge drugih igrača.

ALTERNATIVNI SCENARIO

Radi postizanja veće raznolikosti iskusni igrači mogu da koriste različite scenarije igre, koji slede. Tabele za postavku scenarija „Jakuze” i „Vuk samotnjak” mogu se naći na poleđini lista sa uputstvom za postavku igre.

SCENARIO „JAKUZE”

Jakuze su još jedna organizovana kriminalna grupa u gradu i predstavljaju poseban tim kriminalaca u igri. Jakuze se takmiče s mafijom za uspostavljanje dominacije. Scenario „Jakuze” može se igrati samo sa 12 ili više igrača. Kada igrate „Jakuze”, gangsteri i vukovi samotnjaci se ne mogu koristiti. Drugo, uloge kriminalaca su ravnomerno podeljene između mafije i jakuza (npr. ako u igri treba da budu ukupno 4 kriminalca, dvojica postaju jakuze, a druga dvojica su članovi mafije).



Noću jakuze ubijaju igrača odmah nakon mafije, ali pretpostavlja se da se oba ubistva događaju istovremeno. Stoga, ako mafija izabere da ubije jednog od igrača koji je član jakuza, jakuze i dalje mogu da biraju žrtvu te večeri. Ako jakuze izaberu istu žrtvu kao mafija, pripovedač ne ukazuje na to jakuzama. U zoru pripovedač obaveštava da su mafija i jakuze izabrali istu žrtvu. Taj igrač biva eliminisan iz igre kao i obično.

Za pobedu u igri s jakuzama kriminalna grupa ne samo da treba da uskrati građanima priliku da pobeđe već i da eliminiše konkurenciju iz druge grupe. Dakle, jakuze pobeđuju ako građani ne mogu da pobeđe, ali i ako su u isto vreme svi mafijaši ubijeni.

Ako Tamničar ispituje igrača koji je jakuza, on biva uhapšen. Ako Novinar ispituje jednog igrača koji je jakuza i jednog mafijaša, smatra se da su oni u različitim timovima iako su obojica kriminalci.

Scenario JAKUZE – uslovi proglašenja pobeđe:

- **JAKUZE** pobeđuju kad su svi mafijaši eliminisani a broj aktivnih igrača u ulozi građana jednak broju aktivnih igrača jakuza ili manji od njega.
- **MAFIJA** pobeđuje kad su svi igrači iz tima jakuze eliminisani a broj aktivnih građana jednak broju aktivnih mafijaša ili manji od njega.
- **GRAĐANI**, kao i uvek, mogu da pobeđe samo ako su eliminisali sve kriminalce (i jakuze i mafijaše).
- **SVI TIMOVI GUBE** ako u igri postoje samo dva aktivna igrača, jedan jakuza i jedan mafijaš.



DRUŠTVENE IGRE

SCENARIO „VUK SAMOTNJAK”

Vuk samotnjak radi isključivo u svom interesu i predstavlja treći tim u igri. Vuk samotnjak se takmiči i s građanima i s mafijašima kako bi ostvario dominaciju. Scenario „Vuk samotnjak” može se igrati samo sa 10 ili više igrača.

U svakoj partiji samo jedan igrač može biti Vuk samotnjak. Ako Tamničar ispituje Vuka samotnjaka, pripovedač mu pokazuje kartu sa ulogom Vuka samotnjaka, ali Vuk samotnjak ne može da ide u zatvor. Ako je Vuk samotnjak jedan od dva igrača koje Novinar istražuje, ne smatra se da je u istom timu kao i ostali igrači. Vuk samotnjak mora neprestano da balansira između građana i mafije kako ga ne bi otkrili i likvidirali, da bi ostvario pobedu.

Scenario VUK SAMOTNJAK – uslovi proglašenja pobeđe:

- **VUK SAMOTNJAK** dobija partiju kad se stvore uslovi da mafijaši pobeđe, a on ne bude eliminisan.
- **MAFIJA** pobeđuje ukoliko je Vuk samotnjak eliminisan, a broj građana jednak broju mafijaša ili manji od njega.
- **GRAĐANI** pobeđuju ako su eliminisali sve mafijaše, bez obzira na to da li je Vuk samotnjak eliminisan.
- Ako je **VUK SAMOTNJAK** jedini aktivni igrač koji je ostao u igri, on pobeđuje.



FATALNA DAMA

Fatalna dama može ubiti igrača, osim igrača čija je uloga Kibicer. Ako je ciljani igrač Kibicer, on ostaje živ.

MANIJAK

Manijak može ubiti igrača.



KAMELEON

Svaki put kad pripovedač objavi da se mafija budi, Kameleon otvara oči i pretvara se da je jedan od njih. Kameleon učestvuje u izboru žrtve kao da je deo mafijaškog tima. Kad pripovedač naloži mafiji da ide na spavanje, Kameleon takođe zatvara oči. Kameleon je jedini igrač koji mora stalno da koristi svoje sposobnosti. On nikome ne sme da kaže koja je njegova uloga niti da drugim igračima otkrije ko su mafijaši. Kad je njegova uloga uključena u igru, mafija tokom noći može da izabere da ubije jednog od svojih članova na kog sumnja da je kameleon kako bi ga eliminisala i sprečila da pobeđi. Da bi se to dogodilo, odluka mora da bude većinska. Ubijeni igrač biva eliminisan, osim ako je zaštićen. Ako su mafijaši ubili kameleona, odmah nakon toga imaju pravo na još jedan pucanj na drugog igrača.

TAJANSTVENI SCENARIO

Igrači mogu izabrati da koriste ovaj scenario kako bi partija „Mafije” bila teža. Kad je neki igrač eliminisan, on ne otkriva svoju kartu sa ulogom. Tokom noćnog redosleda pripovedač proziva svaku od uloga koje su bile u špilju sa ulogama, bez obzira na to da li je taj igrač eliminisan. Kao i obično, pripovedač proverava uslove potrebne za pobedu i objavljuje grupi kad jedan tim odnese pobedu. Svi igrači otkrivaju svoje uloge tek na kraju partije.

DARKWOOD, 2017.

Glavni urednik: Ivan Nikolić
Urednici: Dragana Nikolić i Slobodan Jović
Prevod: Tijana Kostić
Redaktura: Ivan Nikolić
Lektura: Agencija Mahačma
Dizajn prilagodilo: Savo Katalina
Dizajn logotipa: Ivan Nikolić i Savo Katalina
Štampa: Hobby World, Rusija
 Darkwood d.o.o., Beograd
 e-mail: info@darkwood.co.rs
 www.darkwood.co.rs



© 2017 OOO «Hobby world». Sva prava zadržana. Bilo kakvo kopiranje ili objavljivanje pravila igre, komponenti ili ilustracija bez prethodne dozvole nosioca autorskog prava je zabranjeno.

www.hobbyworld.ru
 CIP – Katalogizacija u publikaciji
 Narodna biblioteka Srbije, Beograd
 ISBN 978-86-6163-443-7
 COBISS.SR-ID 244110348

UČESNICI U IZRADI IGRE

Originalni dizajn igre: Dmitrij Davidov

HOBBY WORLD TIM

Generalni direktori:

Mihail Akulov i Ivan Popov

Glavni i odgovorni urednik:

Vladimir Sergejev

Ilustracije:

Ilja Komarov, Natalija Sadikova

Pravila igre i uređivanje:

Aleksandar Kiseljev, Petar Tjulenjev

Dizajn i grafička priprema:

Ana Gorjunova, Dmitrij Sobjanjin

Kontakt izdavača:

info@hobbyworld.ru

Posebno zahvaljujemo Ilji Karpinskom

OVAJ PROIZVOD NIJE IGRAČKA.
 NIJE NAMENJEN OSOBAMA
 MLAĐIM OD 12 GODINA.

