

OMERTA

AUTORI: **ADRIAN DUMON I TIMOTI RINJO**
DIZAJN: **TIMOTI RINJO I FLORIAN BELON**



3-5



10-99



20-30'

PRAVILA

KOMPONENTE

65 karata:

- 40 karata sa flašama
- 20 karata ličnosti
- 5 karata poznatih mafijaša

1 pravila

IDEJA IGRE

Američka vlada je 1919. godine usvojila Volstedov Akt, kojim se zabranjuje prodaja alkoholnih pića. Više od 10 godina, mafija je organizovala proizvodnju, šverc i ilegalnu trgovinu alkohola širom zemlje. Vi ste šef jedne od najvećih kriminalnih grupa koje vladaju Čikagom.

2. novembar 1932. godine, 22:34:

Upravo ste primili poziv od "Klempavog" Džimija, vašeg doušnika u policiji. Nedodirljivi, grupa odlučnih i nepotkupljivih policajaca, su locirali švercerska skladišta širom grada i planiraju da uskoro sprovedu raciju. Morate što pre da se rešite zaliha ilegalnog pića da biste izbegli odlazak u zatvor.

Dogovor koji ste sklopili sa ostalim familijama više ne važi. Prvi koji se reši zaliha pića spasiće svoju kožu.

CILJ IGRE

Igra se onoliko rundi koliko ima igrača. Igrač koji ima najmanji rezultat na kraju igre pobeđuje. Da bi osvojio rundu igrač mora da ima najmanju zalihu pića kada se proglasi omerta.

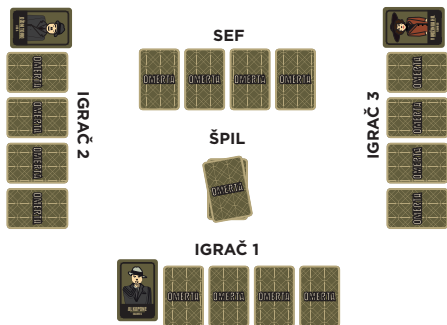
POSTAVKA IGRE

Odvojite onoliko karata poznatih mafijaša koliko ima igrača, promešajte ih i podelite svakom igraču po jednu. Igrač koji je dobio Al Kaponea igra prvi. Ako niko nije dobio Al Kaponea ponovo podelite karte. Svaku sledeću rundu počinje igrač koji je imao najviše bodova u prethodnoj rundi.



Zajedno promešajte karte sa flašama i karte sa ličnostima. Podelite licem prema dole po četiri karte svakom igraču. Igrači postavljaju svoje karte ispred sebe, licem prema dole, a da ih prethodno nisu pogledali. Postavite četiri karte, licem prema dole na sredinu stola. Te karte se nalaze u sefu. Njih ćete moći da uzimate samo ako imate kartu obijač.

Od ostatka karata formirajte špil i postavite ga, licem prema dole, tako da bude lako dostupan svim igračima.



PRE POČETKA

Kada Al Kapone da dozvolu igrači mogu da pogledaju dve svoje karte (po sopstvenom izboru), zapamte ih i vrte na mesto, licem prema dole.

TOK IGRE

Na svom potezu možete ili da povučete kartu sa vrha špila i samo vi je pogledate, ili da povučete kartu sa vrha gomile za odlaganje a zatim da se odlučite za jednu od dve opcije:

- Zamenite jednu vašu kartu sa kartom koju ste upravo povukli, ali da ne gledate vašu kartu. Karta koju ste zamenili odlazi na vrh gomile za odlaganje, licem prema gore.
- Ili stavite kartu koju ste upravo povukli direktno u špil za odlaganje, licem prema gore (ova opcija je moguća samo ako ste povukli kartu sa vrha špila).

Kada igrač odbaci kartu sa flašama, svi igrači (uključujući i njega) mogu da se oslobode jedne identične karte, tako što će je otkriti i obaciti. Pažnja! Samo jedna karta može da se odbaci na ovaj način - samo najbrži igrač će moći da se reši jedne karte. Ako igrač pokuša da obaci pogrešnu kartu, ta karta mu se vraća i kao kaznu mora da povuče još jednu kartu sa vrha špila (ta karta ide direktno u njegove zalihe, licem prema dole i on ne sme da je pogleda). Ako više igrača pokuša da odbaci karte, oni koji su bili sporiji samo vraćaju kartu u svoje zalihe, bez ikakve kazne.

ODBACIVANJE KARATA LIČNOSTI

Kada igrač odbaci kartu ličnosti, aktivira se moć te karte. Moći karata su opisane na samim kartama i u nastavku pravila.

Ličnosti su gotovo uvek korisne. Pomoći će vam da smanjite zalihe pića ili da pokvarite planove protivnicima. Budite pažljivi, jer oni nose i flaše sa sobom (broj flaša / poena je označen u gornjem levom uglu karte) i ako završite rundu, a da su oni i dalje kod vas, značajno će vam uvećati rezultat.

Ako se tokom igre isprazni špil karata, promešajte odbačene karte i formirajte novi špil.

OMERTA I KRAJ RUNDE

Ako mislite da u zalihama imate 7 ili manje flaša, uključujući i karte ličnosti, možete da proglasite omertu. Pažnja: Omertu možete da proglasite samo na početku poteza, pre nego što povučete kartu. Kada se proglaši omerta, runda se **trenutno završava**. Igrači otkrivaju karte i računaju rezultat (flaše + ličnosti).

Ako igrač koji je proglasio omertu ima 7 ili manje poena, ali i najmanji rezultat, pobedio je rundu i dobija 0 poena.

Ako ima više od 7 ili nema najmanji rezultat, igrač sa najmanjim rezultatom osvaja rundu i dobija 0 poena. Igrač koji je proglasio omertu gubi rundu i dobija onoliko poena koliki je zbir njegovih karata i dodatnih 20 poena kao kaznu.

Svi ostali igrači dobijaju poene koliki je zbir vrednosti njihovih karata (flaše + ličnosti).

Ako je nerešen rezultat između igrača koji je proglasio omertu i nekog drugog igrača (ili više njih), igrač koji je proglasio omertu dobija 0 poena, a drugi igrač ili igrači dobijaju poena koliki je zbir vrednosti njihovih karata.

Igra se završava kada odigrate onoliko rundi koliko ima igrača. Pobednik je igrač sa najmanje poena.



OBJAŠNJENJE KARATA



Karte flaša = 1 do 10 poena

Ove karte predstavljaju vašu zalihu pića. Vrednost karata jednak je broju flaša i označen je na karti.



Gangster = 15 poena

Zamenite dve karte, a da ih prethodno ne pogledate. Možete ili da zamenite jednu vašu kartu sa kartom jednog od protivnika ili možete da zamenite karte između dva protivnika.



Dama = 15 poena

Promešajte protivnikove karte, a da ih ne pogledate.



Krtica = 15 poena

Pogledajte jednu svoju kartu i potom je vratite ispred sebe, licem prema dole.



Cinkaroš = 20 poena

Dajte dve karte sa vrha špila jednom protivniku ili po jednu kartu dvojici protivnika.



Vozač = 20 poena

Odbacite jednu ili dve karte sa flašama. Ako odbacite pogrešnu kartu (kartu ličnosti), uzimate nazad svoje karte i vučete jednu dodatnu kartu sa vrha špila kao kaznu.



Obijač = 15 poena

Možete da pristupite sefu! Pogledajte četiri karte u sefu, zatim zamenite jednu vašu kartu (a da je prethodno ne pogledate) sa jednom kartom iz sefa. Zamenjena karta ostaje u sefu.



Ubica = 15 poena

Ubica može da zaustavi cinkaroša, damu, gangstera, mamu i policijsku patrolu. Kada je jedna od ovih karata odigrana protiv vas možete da otkrijete ubicu i poništite njen efekat. Obe karte se potom odbacuju.



Svedok = 10 poena

Svedok nema nikakav poseban efekat, ali je jako dosadan... Rešite ga se što je pre moguće.



Alibi = 0 poena

Alibi može da vam spase glavu zato ga čuvajte. Ova karta vam ne donosi poene.



Majka = 5 poena

Dajte ovu kartu jednom protivniku i on mora da propusti sledeći potez. Igrač koji je dobio majku ne može da proglasi omertu, vuče karte i odbacuje karte, ali ni ostali igrači ne mogu da mu daju kartu, niti menjaju ili mešaju njegove karte.



Policajska patrola = 15 poena

Stavite ovu kartu na kartu nekog drugog igrača. Karta je blokirana dva poteza. Kada patrola blokira kartu ona ne može da se menja, da se gleda niti da se odbaci. Ako igrač dobije patrolu, a ostala mu je samo jedna karta naredna dva kruga on može samo da povuče jednu kartu i odmah da je odbaci.

Pažnja:

- Igrač koji je dobio policijsku patrolu ne može da proglasi omertu.
- Majka i policijska patrola se postavljaju ispred igrača koji ne može da igra odnosno na kartu koja je blokirana. Karte se odbacuju posle jednog odnosno dva puna kruga, odnosno odmah pošto igrač koji ih je odigrao povuče kartu (to znači da isti igrač ne može ponovo da ih povuče i odigra). Ako neko proglasi omertu dok je jedna od ovih karata kod vas ne dodajete ih vašem konačnom rezultatu. Samo vaše karte se računaju.
- Često postavljana pitanja u vezi sa pravilima možete da nađete na www.helvetiq.com/omerta-multi

Prvo srpsko izdanje

© 2021. Mipl

Pridemage Games, Josifa
Runjanina 3, 21000 Novi Sad

Za dodatne informacije i
podršku, posetite nas na

www.drustveneigre.rs ili

www.pmgames.rs

