

MAFIA



i n s t r u k c j a

GRANNA®



MAFIA

W Spytown grasuje mafia. Bandyci terroryzują miasto i jego mieszkańców. Są doskonale przygotowani, działają w pełnej tajemnicy. Policja przystępuje do kontrataku. Do Spytown wysyła swoich najlepszych funkcjonariuszy, a w szeregi mafii wprowadza tajnego agenta. Czy stróżom prawa uda się rozbić gang? Czy mafiosom uda się wyeliminować wszystkich policjantów? Zaczyna się niezwykle niebezpieczna rozgrywka...

Zawartość pudełka

Instrukcja,

21 Żetonów Postaci – 1 Agent, 15 Policjantów, 5 Mafiosów

30 Kart Gry – stosowanych w rozszerzonych regułach



AGENT



MAFIOSO



POLICJANT

Cel gry

Gra przeznaczona jest dla 7-22 graczy (optymalnie: 10-20). Jeden z graczy zostaje prowadzącym, czyli Mistrzem Gry. Postali gracze zostaną losowo podzielni na dwie grupy: Mafiosów i Policjantów. Celem każdej grupy jest wyeliminowanie z gry przeciwników. Żeby to osiągnąć, muszą wykazać się zdolnością przekonywania i dyskusowania, spostrzegawczością, umiejętnością wyciągania logicznych wniosków z zachowań innych uczestników zabawy.



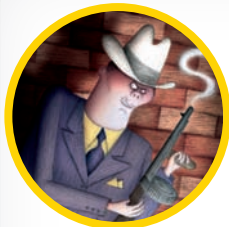
Przeczytaj instrukcję raz albo dwa razy ~ bez problemu będziesz mógł poprowadzić grę.
Zacznij od wersji podstawowej, dopiero potem spróbuj wersji rozszerzonej.

Uwaga: zasady podstawowej gry opisane są w wersji pełnej, dla dorosłych.
Osoby prowadzące grę dla młodszych dzieci mogą skorzystać z uwag zamieszczonych w instrukcji na stronie 12.



Liczba graczy	Mistrz Gry	Liczba Mafiosów	Agent	Liczba Policjantów
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

* *Dodatkowe zasady – na końcu instrukcji (str.11)*



WERSJA PODSTAWOWA GRY

Przygotowanie do gry

Jeden z graczy zostaje Mistrzem Gry. Będzie on prowadził rozgrywkę, rozdawał karty, sędziował w sytuacjach spornych. Jego decyzje są nieodwołalne. Mistrz Gry wybiera tyle Żetonów Postaci, ilu graczy – oprócz Mistrza Gry – bierze udział w zabawie. W grze zawsze występuje 1 Agent oraz odpowiednia liczba Mafiosów i Policjantów (zależna od liczby graczy, patrz strona 5). Gracze siadają w kręgu, tak by mogli się wzajemnie obserwować. Mistrz Gry będzie krążył wokół nich.

Mistrz Gry tasuje i losowo rozdziela pośród graczy Żetony Postaci. Każdy gracz powinien sprawdzić, do której grupy należy, a następnie położyć swój Żeton Postaci przed sobą symbolem do dołu tak, aby Mistrz Gry miał do niego dostęp. Nikt oprócz gracza nie powinien wiedzieć, do której grupy on należy.

Rozgrywka

Gra składa się z kolejnych TUR.

Każda tura składa się z 3 faz:

1. Aktywny Agent
2. Tajne Spotkanie Mafii
3. Narada Policji

Mistrz Gry prosi wszystkich graczy o zamknięcie oczu.





FAZA 1: Aktywny Agent

Mistrz Gry prosi Agenta o otwarcie oczu. Agent to tajna wtyczka policji. Ma dostęp do kartotek policyjnych, wie też sporo o Mafiosach. Żaden z graczy nie wie, kto jest Agentem. Agent wskazuje dowolnego gracza, a Mistrz Gry pokazuje mu Żeton Postaci tego gracza. Dzięki temu Agent dowiaduje się, czy dany gracz jest Mafiosem czy Policjantem. Tę wiedzę będzie mógł wykorzystać później. Mistrz Gry i Agent powinni zachowywać się ostrożnie tak, aby pozostali gracze (wciąż z zamkniętymi oczami) nie zorientowali się, kto jest Agentem i czyj Żeton Postaci został pokazany. Mistrz Gry zakrywa Żeton Postaci pokazany Agentowi. Agent zamyka oczy. Koniec fazy Agenta.

FAZA 2: Tajne Spotkanie Mafii.

Mistrz gry prosi Mafiosów o otwarcie oczu. Teraz ich kolej. Już wiedzą, że do Spytown przyjechało wielu Policjantów. Teraz muszą ich wyeliminować. Muszą działać ostrożnie, tak by Policjanci nie zorientowali się, kto jest kim. Mafiosi patrzą na siebie i już wiedzą, kto należy do Mafii. Następnie Mafiosi wskazują jednego z Policjantów, (czyli gracza z zamkniętymi oczami), który zostanie wyeliminowany. Muszą dokonać tego wyboru jak najszybciej i w jak największej ciszy, tak by Policjanci, (którzy oczywiście mają zamknięte oczy) nie zorientowali się, kto jest Mafiosem. Tak, więc Mafiosi mogą naradzać się tylko za pomocą gestów i min. Kiedy jeden z Policjantów zostaje wybrany, Mafiosi ponownie zamykają oczy. Kończy się faza Mafii.





FAZA 3: Narada Policji

Mistrz Gry prosi wszystkich graczy o otwarcie oczu. Następnie odkrywa Żeton Postaci wyeliminowanego Policjanta. Ten gracz zakończył już grę. Może pozostać przy stole, ale nie może odzywać się, doradzać, brać udziału w dyskusjach. Policjanci czują, że w ich szeregach wkradli się intruzi. Chcą ich wyłapać. W tym celu muszą się naradzić. Teraz następuje narada. Wszyscy gracze (także Mafiosi) mogą zabrać głos, powiedzieć, kto ich zdaniem jest Mafiosiem i dlaczego. Rozmowa trwa tak długo, jak długo gracze chcą dyskutować. Agent może, lecz nie musi, przyznać się, kim jest i co zobaczył w swojej fazie (a inni gracze mogą mu uwierzyć, bądź nie). Kiedy dyskusja się skończy, każdy gracz wskazuje jednego gracza jako Mafiosa. Robią to również prawdziwi Mafiosi (oczywiście, ich celem jest dalsze eliminowanie Policjantów).

Dwaj gracze, którzy zdobyli największą liczbę głosów (niekoniecznie równą), zostają dodatkowo przesłuchani, (jeśli kilku graczy ma tę samą, największą liczbę głosów, to wszyscy są przesłuchiwani). Każdy z nich może wygłosić krótką mowę obronną i przekonywać pozostałych graczy, że to nie on jest Mafiosiem. Pozostali gracze już nie dyskutują. Następuje ponowne głosowanie – tylko na wskazaną dwójkę. Gracz z największą liczbą głosów zostaje wyeliminowany. Jeśli dwóch graczy znów zebrało równą liczbę głosów, to następuje ponowna dyskusja, do momentu, aż któryś z głosujących przerzuci swój głos. Jeśli nikt się na to nie decyduje, należy ustalić odpadającego przez losowanie (np. rzucić monetą). Mistrz



Gry odkrywa Żeton Postaci wybranego gracza i wszyscy przekonują się, czy był to Mafioso czy Policjant. Ten gracz właśnie zakończył grę. Może pozostać przy stole, ale nie może odzywać się, doradzać, brać udziału w dyskusjach.

Jeśli usunięty gracz był Agentem, NIE może on już dzielić się z innymi graczami swoją wiedzą. Następuje koniec Fazy Policji. Jest to koniec tury.

Nowa tura

Wszyscy gracze (ci, którzy nie odpadli) – na polecenie Mistrza Gry – zamykają oczy i zaczyna się kolejna tura (Faza Agenta). Jeśli Agent został wcześniej wyeliminowany, to w kolejnych turach pomijamy fazę Agenta i przeprowadzamy jedynie Fazy Mafii i Policji.



Zakończenie gry

Gra kończy się, gdy zostaną wyeliminowani wszyscy Policjanci (w tym Agent) lub wszyscy Mafiosi. Wygrywa drużyna, której przedstawicielom udało się ocaleć.

Uwaga: Gracz wygrywa, jeśli wygrywa jego grupa (Mafia bądź Policja) nawet, jeśli on sam został wyeliminowany w trakcie gry. Agent należy do Policji – wygra, jeśli wygra Policja.

Rady dotyczące organizacji gry i jej prowadzenia

Nastrój i atmosfera

MAFIA to gra psychologiczna. Jej istotą są interakcje między graczami, dyskusje, przekonywanie, bluff. Ważne, aby gracze (szczególnie Mistrz Gry) postarali się zbudować odpowiedni nastrój i rozmawiali językiem adekwatnym do treści gry (policja, ściganie przestępców, mafiosi planujący przestępstwa) itp. To znakomicie uatrakcyjni zabawę.

Nie podglądamy

Gracz podglądający w nie swojej fazie może całkowicie zepsuć zabawę (sobie i innym). Nie wolno tego robić! Gracz złapany na podglądaniu musi być natychmiast wykluczony z zabawy przez Mistrza Gry.



Mistrz Gry rządzi

W MAFII może czasem dochodzić do sytuacji spornych, zawsze wtedy głos rozstrzygający i decydujący ma Mistrz Gry.



Wyeliminowani milczą

Wyeliminowani gracze szybko dowiadują się, kto jest Agentem, a kto gra rolę Mafiosa. Ważne, aby w żaden sposób (słowami, gestami, reakcjami) nie przekazywali tej wiedzy wciąż grającym osobom. To psuje dalszą zabawę.

Cisza

Agent, Mafiosi i Mistrz Gry w fazie Agenta i Mafii powinni się zachowywać jak najciszej tak, aby osoby z zamkniętymi oczami, nie mogły się domyśleć, kto właśnie działa, czyj Żeton Postaci jest oglądany, kto jest eliminowany. W trakcie pokazywania Żetonu Postaci Agentowi, gracze z zamkniętymi oczami mogą trochę pohłasować, aby utrudnić podsłuchiwanie.

Stół i wygodny dostęp

Mistrz Gry musi mieć swobodny dostęp do Żetonów Postaci graczy. Musi również widzieć zachowania wszystkich graczy i reagować na nie tak, by nie wskazywać pozostałym uczestnikom, kogo właśnie obserwuje. Wygodnie jest, jeśli wszyscy gracze siedzą wokół stołu, a Mistrz Gry może krążyć dookoła nich. Ewentualnie gracze siedzą w kręgu, trzymają Żeton Postaci przed sobą na podłodze, a Mistrz Gry jest w jego środku.



Palce w górze

Postać, którą w Fazie Policji ktoś wskazuje jako Mafiosa, powinna podnieść palec (jeden za każde wskazanie). To ułatwia liczenie i sprawdzanie, kto ile głosów zebrał.

Wersja dla nietypowej liczby graczy

Gra MAFIA najlepiej sprawdza się dla 10-20 uczestników. Można ją rozgrywać także dla mniejszej lub większej liczby graczy, ale należy zastosować wtedy podane poniżej modyfikacje.



Jeśli graczy jest mniej (7-8) to:

- Agent może podejrzeć kartę tylko w PIERWSZEJ turze gry, w fazie Agenta.
- Jeśli Agent odkrył w pierwszej turze kartę innego Policjanta, to dowiaduje się dzięki temu, który z graczy na pewno nie jest Mafiosem. Agent zamyka oczy i następuje Faza Policji. W kolejnych turach faza Agenta jest pomijana.
- Jeśli okaże się, że Agent podejrzwał Mafiosa, to Agent zostaje natychmiast wyeliminowany – Mistrz Gry odkrywa jego Żeton Postaci, a oczywiście zakrywa Żeton Postaci Mafiosa. Następuje faza Policji. Kiedy pozostali gracze otworzą oczy dowiedzą się, że stracili Agenta. Agent nie może powiedzieć, czyją kartę oglądał.

Jeśli graczy jest więcej (21-22) to:

- 2 pierwszych graczy, którzy zostali wyeliminowani w pierwszej turze (1 w fazie Mafii, 1 w fazie Policji), ma prawo do „ostatniego strzału”. Wyeliminowany gracz wskazuje dowolnego innego gracza, który natychmiast musi odkryć swój Żeton Postaci i odpada z gry (sam nie ma prawa do „ostatniego” strzału).



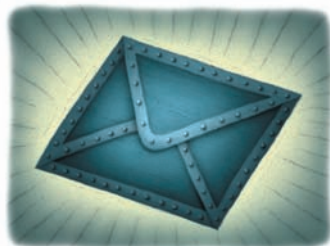
Gra dla dzieci – propozycje zmian w regułach



W MAFIE mogą grać nawet kilkuletnie dzieci. Warto jednak pamiętać, że mogą mieć one kłopot z koncentracją, przestrzeganiem reguł i zamykaniem oczu we właściwych momentach. W reszcie, treść gry MAFIA (eliminacja Policjantów i Mafiosów) może zostać przez opiekunów uznana za nieodpowiednią. Aby zabawa dostarczyła dzieciom przyjemności, ale nadmiernie nie znużyła, można wprowadzić kilka modyfikacji reguł. O tym, czy uwzględnione zostaną wszystkie zmiany, czy tylko niektóre, decyduje Mistrz Gry, najlepiej znający

swoich podopiecznych.

1. Nie ma fazy Agenta (jego Żeton Postaci nie jest włączany do gry, dokłada się za to dodatkowy Żeton Policji). Odbywają się tylko Fazy Policji i Mafii.
2. Każdy gracz wyeliminowany w fazie Policji lub Mafii może wykonać „ostatni strzał” ~ wskazać dowolnego gracza, który też natychmiast zostaje wyeliminowany.
3. Nie ma wyboru finałowej dwójki. Jest jedno głosowanie, po którym odpada osoba z największą liczbą wskazań. Tylko, jeśli kilka osób ma równą, największą liczbę wskazań, wtedy następuje finał pomiędzy nimi.
4. Sposób prowadzenia: ważne, aby Mistrz Gry w odpowiedni sposób moderował dyskusję i „łagodniej” wprowadzał temat gry. Dzieci nie bawią się w „prawdziwą” mafię. Powinny sobie wyobrazić, że są studentami Akademii Policyjnej. Role Policjantów i Opryszków (a nie Mafiosów!) przyjmują tylko na potrzeby ćwiczeń w tej Akademii.





WERSJA ROZSZERZONA

Wprowadzenie do gry Kart Akcji pozwala urozmaicić zabawę i wprowadzić do niej nowe, emocjonujące sytuacje. Dobrze będzie, gdy gracze (w szczególności Mistrz Gry) przynajmniej raz zagrają w wersję podstawową, zanim zaczną używać wersji rozszerzonej.

W wersji rozszerzonej, oprócz Żetonów Postaci, wykorzystuje się również Karty Akcji.



Symbol użytkownika – pokazuje czy danej karty mogą używać Policjanci czy Mafiosi (czasami też Agent). Jeśli są oba symbole, to znaczy, że karta może być używana przez obie grupy. Jeśli gracz na swojej Karcie Akcji NIE ma takiego symbolu jak na swoim Żetonie Postaci, to NIE może używać tej karty – traktuje się ją jak Kartę Neutralną.

Opis fazy użycia – pokazuje, w której fazie dana karta może być wykorzystana. Precyzyjnie określa to zawsze opis akcji.

Opis akcji – precyzuje, kiedy i w jaki sposób Karta Akcji może zostać użyta.

Karty neutralne

Oprócz Kart Akcji zestaw zawiera również Karty Neutralne. Nie pozwalają one na zagranie żadnej akcji. Karty Neutralne służą jedynie do ukrycia informacji, którzy gracze mają prawdziwe Karty Akcji.



Wykorzystanie Kart Akcji

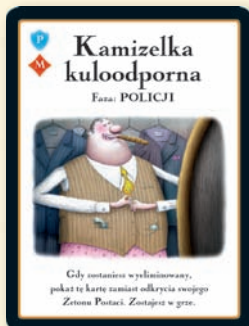
Mistrz Gry dobiera kilka Kart Akcji. Pokazuje je wszystkim graczom i objaśnia ich działanie. Potem uzupełnia je taką liczbą Kart Neutralnych, by każdy gracz mógł dostać po jednej karcie. Następnie tasuje te karty i rozdziela je pomiędzy graczy.

Uwaga!

Najlepiej jest, gdy na każdych 4 graczy przypadała najwyżej 1 Karta Akcji. Np. dla 12 graczy Mistrz Gry powinien wybrać 3 Karty Akcji i uzupełnić je 9 Kartami Neutralnymi. Każdy gracz musi przeczytać treść swojej karty i sprawdzić, czy może jej użyć (tzn. czy na karcie jest symbol Żetonu Postaci posiadanego przez danego gracza). Jeśli tak, to czyta opis, żeby dowiedzieć się, jak może wykorzystać Kartę Akcji. Następnie gracz odkłada swoją kartę opisem do dołu (na stół, do kieszeni itp.). Może do niej zaglądać w dowolnym momencie. Inne osoby nie mogą wiedzieć, jaką kartę ma dany gracz. W stosownym momencie – opisanym na Karcie Akcji – gracz może użyć swojej karty i wykorzystać jej cechy. Wtedy ujawnia kartę – kładzie na stole przed sobą opisem do góry. Każda Karta Akcji może być zagrana tylko raz (chyba, że opis na karcie mówi inaczej). Gracze, którzy nie zegrali swoich Kart Akcji (nawet, jeśli zostali wyeliminowani), nie ujawniają ich aż do końca gry. Gracz, który ujawnił swoją Kartę Akcji w niewłaściwej fazie, natychmiast jest eliminowany (i nie może przeprowadzić żadnej akcji opisanej na karcie). Jeśli działania niektórych Kart Akcji kolidują ze sobą lub gracze mają kłopot z interpretacją ich działania – to wtedy głos decydujący ma Mistrz Gry.



KARTY AKCJI - OPIS SZCZEGÓŁOWY



1. KAMIZELKA KUŁODPORNA

Użytkownik: Policjant, Mafioso

Faza: Policji

Zawsze po fazie Mafii, Mistrz Gry powinien stanąć za wskazanym przez Mafiosów graczem i powiedzieć, że to on został wybrany.

Wtedy gracz ma czas na reakcję – użycie tej karty. Podobnie, jeśli gracz został wyeliminowany w fazie Policji w finałowym głosowaniu, może się obronić, pokazując tę kartę. W obu przypadkach gracz **NIE** pokazuje swojego Żetonu Postaci. Odkryta Karta leży na stole do końca gry, przed graczem, który jej użył.

Nie może być użyta ponownie, tzn. jeśli ten gracz zostanie znowu wybrany, to wtedy odpada z gry.



2. OPATRUNEK

Użytkownik: Policjant, Mafioso

Faza: Policji

Gdy inny gracz zostanie wyeliminowany (przez Mafiosów lub w trakcie dyskusji), pokaż tę kartę. Ten gracz dostaje ratujący opatrunek i zostaje w grze. Uratowany gracz **NIE** pokazuje swojego Żetonu Postaci.

Uwaga: Jeśli wskazanym do eliminacji jest posiadacz tej karty, **NIE** może on uratować sam siebie.

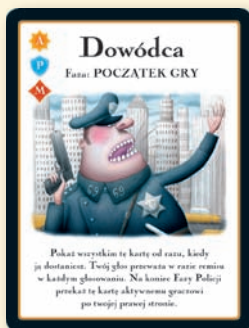


3. WERBUNEK

Użytkownik: **Mafioso**

Faza: **Mafii**

W Fазie Mafii pokaż tę kartę **Mistrzowi Gry** i wskaż wybranego gracza. **Mistrz Gry** powinien zapowiedzieć, że właśnie następuje **Werbunek** i objaśnić graczom (mającym zamknięte oczy), że zaraz któregoś z nich klepnie i obudzi. Ten gracz staje się od tej chwili **Mafiosiem** – wygra, gdy wygra **Mafia**. Jeśli zostanie wyeliminowany, nie mówi, kim był naprawdę. Możesz zagrać tę kartę w dowolnej Fазie **Mafii**, dopóki sam jeszcze nie zostałeś wyeliminowany, (czekanie z użyciem tej karty do końca gry, może być ryzykowne).



4. DOWÓDCA

Użytkownik: **Policjant, Mafioso, Agent**

Faza: **Początek gry**

Pokaż wszystkim tę kartę od razu kiedy ją dostaniesz, na początku gry. Jeśli kilku graczy w trakcie głosowania (wstępnego lub finalnego) ma tę samą liczbę głosów, to wyeliminowany zostaje ten gracz, na którego głos oddał **Dowódca**.

Uwaga: Głosowanie zaczynamy zawsze od **Dowódcy**, czyli aktualnego posiadacza karty **Dowódca**, przebiega ono zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Na koniec Fazy **Policji** przekaz tę kartę aktywnemu graczowi (pomiędzy wyeliminowanych) po twojej lewej stronie.



5. PRZEWERBOWANIE

Użytkownik: Policjant, Mafioso

Faza: Cała gra

Jeśli masz tę kartę, to do końca gry grasz po przeciwnej stronie, niż pokazuje twój Żeton Postaci. Jeśli masz Żeton Mafioso, to grasz jako Policjant i odwrotnie. Udział tej karty w grze oznacza, że gra jeden Mafioso mniej lub więcej, niż to wynika z liczby rozdanych Żetonów Postaci. Przewerbowany gracz musi być lojalnym członkiem nowej drużyny ~ jej sukces oznacza też jego zwycięstwo. Wyliminowany, przewerbowany gracz nie pokazuje swojej Karty, a jedynie Żeton Postaci, tak, więc do końca gry gracze nie znają jego prawdziwej tożsamości.

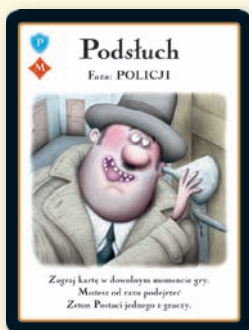


6. ZAMIANA ROLI

Użytkownik: Policjant, Mafioso

Faza: Początek gry

Pokaż wszystkim tę kartę od razu, kiedy ją dostaniesz. Wszyscy gracze oglądają swoje Żetony Postaci. Teraz możesz, (ale nie musisz) zamienić swój Żeton Postaci na Żeton Postaci dowolnego gracza. Wskazujesz gracza i zamieniasz się z nim na żetony. Od tej pory obaj gracze nowe role. Dzięki temu wiesz, jaką rolę on gra, ale on też zna twoją rolę. Odkryta Karta leży na stole do końca gry, przed graczem, który jej użył. Nie może być użyta ponownie.

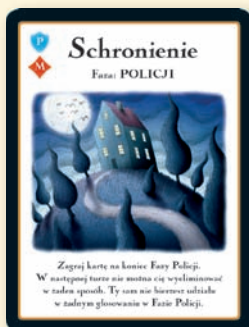


7. PODSŁUCH

Użytkownik: Policjant, Mafioso

Faza: Policji

Zagraj kartę w dowolnym momencie gry ~ w trakcie Fazy Policji (w czasie dyskusji, głosowania, po nim). Możesz od razu podejrzec Żeton Postaci jednego z graczy. Oglądaj go ostrożnie, tak by inni gracze nie mogli go podejrzec. Oczywiście, możesz dzielić się z innymi graczami zdobytą wiedzą (albo blefować). Odkryta Karta leży na stole do końca gry, przed graczem, który jej użył. Nie może być użyta ponownie.



8. SCHRONIENIE

Użytkownik: Policjant, Mafioso

Faza: Policji

Zagraj kartę na koniec Fazy Policji, już po głosowaniu i eliminacji jednego gracza. W następnej turze nie można cię w żaden sposób wyeliminować, (czyli Mafiosi nie mogą cię wskazać w swojej fazie, nie można też na ciebie głosować w Fазie Policji). Ty sam nie bierzesz udziału w żadnym głosowaniu w Fазie Policji, ale możesz brać udział w dyskusji. Odkryta Karta leży na stole przed graczem w czasie tury, podczas której jej użył. Potem zostaje zdjęta ze stołu, żeby nie wprowadzać zamieszania. Nie może być użyta ponownie.

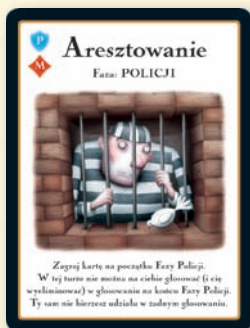


9. LIST ŻELAZNY

Użytkownik: Policjant, Mafioso

Faza: Policji

Zagraj kartę na koniec Fazy Policji, już po głosowaniu i eliminacji jednego gracza. W następnej turze Mafiosi nie mogą cię wyeliminować w Fazie Mafii. W Fazie Policji możesz dyskutować, wskazywać, sam być wskazywany (i wyeliminowany). Mafioso może zagrać tę kartę dla zmylenia przeciwników. Odkryta Karta leży na stole w czasie kolejnej tury, przed graczem, który jej użył. Po fazie Mafii i eliminacji wskazanego przez mafiosów gracza, zostaje zdjęta ze stołu, żeby nie wprowadzać zamieszania. Nie może być użyta ponownie.



10. ARESZTOWANIE

Użytkownik: Policjant, Mafioso

Faza: Policji

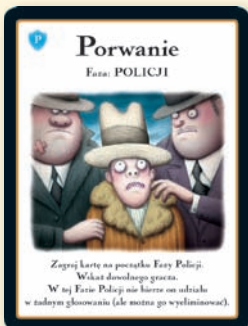
Zagraj kartę na początku Fazy Policji. W tej turze nie można na ciebie głosować (i cię wyeliminować) w głosowaniu na końcu Fazy Policji. Ty sam nie bierzesz udziału w żadnym głosowaniu, ale możesz brać udział w dyskusji. Odkryta Karta leży na stole w czasie tej tury, przed graczem, który jej użył. Po głosowaniu i eliminacji jednego gracza zostaje zdjęta ze stołu, żeby nie wprowadzać zamieszania. Nie może być użyta ponownie.

11. STRZAŁ ZZA WĘGŁA

Użytkownik: Policjant

Faza: Policji

Zagraj kartę w dowolnym momencie (dopóki nie zostałeś wyeliminowany).
Wskaz jednego gracza. Zostaje on natychmiast wyeliminowany. Pokazuje swój Żeton Postaci. Jeśli Mafiosi wskazali cię w Fazie Mafii - odpadasz i nie możesz użyć tej karty.



12. PORWANIE

Użytkownik: Policjant

Faza: Policji

Zagraj kartę na początku Fazy Policji. Wskaz dowolnego gracza i połóż przed nim tę kartę. W tej Fazie Policji nie bierze on udziału w żadnym głosowaniu, ale może dyskutować. Można go wskazywać i wyeliminować. Po głosowaniu i eliminacji jednego gracza, karta zostaje zdjęta ze stołu, żeby nie wprowadzać zamieszania. Nie może być użyta ponownie.

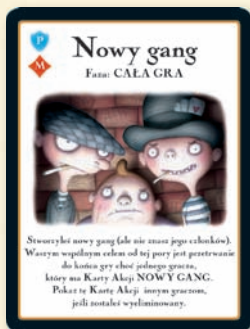
13. OSTATNI STRZAŁ

Użytkownik: Policjant,

Faza: Cała gra

Jeśli w dowolnym momencie gry zostaniesz wyeliminowany, to pokaz tę kartę. Możesz dzięki niej wskazać i wyeliminować jednego gracza. Obydwaj odkrywacie swoje Żetony Postaci i pokazujecie je wszystkim pozostałym graczom.





14, 15, 16, NOWY GANG (3 takie same karty)

Użytkownik: Policjant, Mafioso

Faza: Cała gra

Karty Nowy Gang mogą być używane, gdy w zabawie bierze udział większa liczba graczy (**minimum 14!**). Jeżeli Mistrz gry zdecyduje się na wprowadzenie tych karty do rozgrywki, to musi wprowadzić od razu wszystkie trzy karty.

Stworzyłeś nowy gang (ale nie znasz jego członków). Niezależnie od tego, czy jesteś Mafiossem czy Policjantem, zmienia się cel twojej gry. Wygrasz,

gdy do końca zabawy dotrwa choćby jedna osoba z kartą Nowy Gang (niekoniecznie ty). Przegrasz, gdy końca gry doczeka Mafioso lub Policjant niemający tej karty.

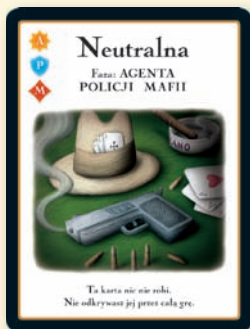
W chwili gdy zostałeś wyeliminowany, pokaż tę Kartę innym graczom.

Cele zwykłych Mafiosów i Policjantów nie zmieniają się. W rozgrywce z użyciem tych kart działają trzy siły, tak więc gra trwa do chwili, aż całkowicie nie zostaną wyeliminowane dwie z nich – Mafiosi, Policjanci lub członkowie Nowego Gangu.

Wersja rozbudowana użycia kart Nowy Gang:

Przed pierwszą Fazą Mafii, gdy wszyscy gracze mają zamknięte oczy, Mistrz Gry każe otworzyć oczy posiadaczom kart Nowy Gang. Dzięki temu ci gracze mogą się rozpoznać. Potem zamykają oczy i następuje pierwsza Faza Mafii.

Mafioso, który jest jednocześnie członkiem Nowego Gangu będzie zapewne w Fazie Mafii likwidował zwykłych Policjantów, a w Fazie Policji także Mafiosów. W tej wersji gry Mafiosi powinni być bardzo czujni – wśród nich też może czaić się zdrajca.



17. - 30. NEUTRALNA (14 takich samych kart)

Użytkownik: Policjant, Mafioso, Agent
Faza: Agenta, Policji, Mafii

Ta karta nie daje żadnych dodatkowych możliwości działania.
Nie odkrywasz jej przez całą grę. Karty Neutralne służą wyłącznie ukryciu posiadaczy prawdziwych Kart Akcji.

Drogi kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością.

Jeśli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy) prosimy wypełnić ten kupon i wysłać pod adresem: GRANNA, ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa

MAFIA

Miejsce zakupu:

Data zakupu:

Brakujące elementy:

Imię i nazwisko,

Adres:

00084/3 © GRANNA 2010



www.granna.pl

GRANNA®

www.superfarmer.pl