

GRA W MAFIĘ

MAFIA - to gra towarzyska opracowana przez Dmitrija Dawidowa w 1986 roku na Wydziale Psychologii Uniwersytetu w Moskwie. Gra początkowo rozgrywana w salach wykładowych i akademikach uniwersytetu, stawała się coraz bardziej popularna w innych radzieckich szkołach, a w 1990 przekroczyła granice, popularyzując się najpierw w Europie (Węgry, Anglia, Norwegia), następnie w USA. W tej chwili jest grana na całym świecie. Według ustnie przekazywanej legendy wykorzystywana była w byłym ZSRR do szkolenia szpiegów i dyplomatów. Faktycznie gra jest dość dobrze przemyślana i wyważona, dzięki czemu każdy ma mniej więcej jednakowe szanse. Wymaga przy tym ciągłej kontroli mowy ciała oraz innych sygnałów pozawerbalnych zarówno u siebie jak i u innych graczy.



FABUŁA

Rzecz dzieje się w mieście Palermo, gdzie właśnie wybrano nową radę miejską. Po raz pierwszy istnieje szansa na skuteczną walkę z mafią. Mafii udało się bowiem wprowadzić do rady tylko 3 na 13 radnych. Niestety nie wiadomo których... Rada nie może rozpocząć obrad dopóki nie usunie ze swego grona wszystkich *mafioso*. Ma na to coraz mniej czasu, gdyż mafijne rodziny nie próżnują wzmacniając swoją pozycję, a co noc ginie jakiś radny.

SCENOGRAFIA

W "Mafie" najlepiej gra się w nocy, w zamkniętym na klucz poważnym pomieszczeniu. Jeśli lokal pozwoli przygaszamy światło i aranżujemy salę rekwizytami:

- Karty do gry – losowo wyznaczają graczom role,
- Biblia – cenny rekwizyt przy uwiarygodnianiu graczy,
- Pistolet na kapiszony – dodaje dramatyzmu grze,
- Tabliczki z włoskimi imionami w rodzaju Don Victorio – po jednej dla każdego z graczy,
- Świeczki – po jednej dla każdego uczestnika,
- Opaski na oczy – po jednej na każdego gracza,



ROLE –OBSADA

W oryginalnej grze uczestniczy 7-15 graczy. Jeśli jest ich mniej, nie ma sensu grać, jeśli więcej, należy podzielić się na dwie niezależne grupy. Wszyscy siedzą tak, aby każdy widział każdego, najlepiej przy okrągłym stole lub ustawionym w podkowę. Przed każdym stoi zapalona świeczka (symbolizująca jego niedługie już życie). Początkowo każdy losuje jedną kartę, z puli przyniesionej przez Mistrza Gry. Ogląda ją (ale nie pokazuje nikomu) po czym odkłada zakrytą na stół przed sobą. Karta ta wyznacza rolę danego gracza. Zaraz po obejrzeniu karty radni przysięgają na Biblię. Tekst przysięgi wybierają sami. Oczywiście wszyscy dokładnie obserwują co się dzieje, starając się odgadnąć, czy to mafiozo, czy prawy obywatel. Publiczne pokazanie karty w dowolnym momencie gry jest równoznaczne ze śmiercią gracza.

ROLE:

Praworządni i Dobrzy:

- ❖ Komisarz Cattani – praworządny, a jego rola jest kluczowa w grze,
- ❖ Członkowie Rady MIEJSKIEJ - pozostali prawi obywatele.



Mafia:

- ❖ Ojciec Chrzestny,
- ❖ Consigliere,
- ❖ Żołnierz mafii.

OPCJONALNE POSTACIE:

Oprócz **Cattaniego** (nazywanego też niekiedy **Szeryfem**, **Detektywem** lub **Inspektorem**), **Mafii** i **Uczciwych Obywateli** można wprowadzać również dodatkowe postacie, których przynależność do Mafii bądź Uczciwych Obywateli może być lub nie być z góry określona:

1. **Ksiądz** (albo **Lekarz**, **Ochroniarz**) - osoba, za którą "modli się" w nocy, jeśli zostanie wybrana przez Mafię, nie umiera.
2. **Mleczarz** - może jeden raz w ciągu gry skorzystać z przywileju "dodatkowego życia", jeśli został zabity (przez Mafię lub w głosowaniu).
3. **Terrorysta** - jeżeli zostanie zabity (przez kogokolwiek), umiera również osoba siedząca obok niego (np. po prawej stronie).
4. **Cudotwórca** (albo **Zbawiciel**) - może jeden raz w ciągu gry uratować dowolną osobę od śmierci.
5. **Grabarz** (albo **Terrorysta**) - może jeden raz w ciągu gry w dzień ujawnić się i zabić dowolną osobę.
6. **Sędzia** - może jeden raz w ciągu gry podczas głosowania skorzystać ze swojego prawa podwójnego głosu.
7. **Kolejarz** - w nocy wybiera jedną osobę, którą wywozi "w podróż". Osoba "w podróży" w ciągu dnia nie może odzywać się i nie ma prawa głosu.
8. **Barman** (albo **Opój**) - w nocy "upija" wybraną osobę. Jeżeli "upita" osoba jest w Mafii, wówczas zostaje zabita inna osoba niż wskazana przez Mafię (np. z przesunięciem o 2 w kierunku ruchu wskazówek zegara).
9. **Łowca** - jeżeli zostanie wybrany w głosowaniu, może zabić dowolnie wybraną osobę.
10. **Kurtyzana** - wie wszystko o wszystkich przez całą grę.
11. **Czarodziej** - raz w ciągu gry może zamienić karty (i zarazem role) dwóm dowolnym osobom.
12. **Szantażysta** - osoba przez niego wybrana musi bronić ją podczas dyskusji i nie może na nią głosować.
13. **Szalony Sędzia** - raz w ciągu gry może zabić w nocy dowolnie wybraną osobę.



Postaci 2 - 8 są losowane jako dodatkowe karty, stąd możliwe są kombinacje typu **Mafia - Grabarz**.

PRZEBIEG GRY

W grze następują na przemian fazy dnia i nocy.

W dzień obraduje rada miejska. Radni starają się wykryć mafiozów. Mafiozi starają się rzucić podejrzenie na prawych radnych. Każdy może oskarżyć innego radnego o konszachty z mafią. Po mowie oskarżycielskiej oskarżony ma prawo do obrony, po czym następuje głosowanie. Jeśli ponad połowa radnych jest za, oskarżony jest wykluczany (z użyciem pistoletu) z rady, jego karta jest pokazywana do publicznej wiadomości, świeczka zostaje zdmuchnięta, po czym ogłasza się koniec obrad danego dnia. Jeśli większość nie będzie za, radni mogą głosować kogoś innego, ale nie więcej niż trzech jednego dnia. Tym samym po wstępnym rozdaniu ról oraz przysięgach, rozpoczyna się żarliwa dyskusja pełna przypuszczeń.

Kiedy już radni odstrzelą jednego mafiozę (albo dobrego obywatela) nastaje noc. Zasuwane są kotary / gaszone jest światło. Wszyscy gracze zasłaniają sobie oczy przepaskami. Następnie Mistrz Gry ogłasza: "Budzi się mafia." Mafiozi najciszej jak potrafią zdejmują przepaski po czym głową wskazują Mistrzowi Gry kogo chcą pozbawić tej nocy kłopotów. W przypadku rozbieżności zdań Mistrz Gry sprawdza zerkając na ich karty, który mafiozo jest najstarszy w hierarchii. Następnie mafiozi zakładają

z powrotem opaski. Mistrz Gry podchodzi (jak najciszej) do wyznaczonego delikwenta i strzela mu nad uchem po czym zdmuchuje jego świeczkę. Mistrz Gry ogłasza "Budzi się komisarz Cattani". Cattani zdejmując opaskę, po czym wzrokiem wskazuje, kogo chce sprawdzić. Mistrz Gry pokazuje komisarzowi kartę podejrzanego. Cattani zakłada opaskę a Mistrz Gry ogłasza nadejście dnia. Wszyscy zdejmują opaski i patrzą kogo już nie ma wśród żywych. Oczywiście trupy nie mają prawa głosu, mogą za to przyglądać się wszystkiemu także w nocy. Powinny jednak odsunąć się lub wstać od stołu aby było na pierwszy rzut oka wiadomo kto jest jeszcze żywy. Komisarz może wykorzystać za dnia zdobyte w nocy informacje (czasami opłaca się nawet wyjawić całą swoją wiedzę, po czym popełnić samobójstwo pokazując kartę na dowód, że jest się Cattanim. I tak gra toczy się, aż wszyscy mafiozi zostaną odstrzeleni, albo uzyskają przewagę w radzie i sami dokończą sprawę nawet za dnia.

W grę w mafię można grać również z inną niż 3 liczbą członków Mafii (wówczas w Mafii nie wyróżnia się Ojca Chrzestnego, Consigliere i Żołnierza - wszyscy mafiozi są równi rangą). Tabela przedstawia zależność liczby osób w Mafii od liczby graczy:

- 6-7 graczy - 2 osoby w Mafii,
- 8-10 graczy - 3 osoby w Mafii,
- 11-13 graczy - 4 osoby w Mafii,
- 14-15 graczy - 5 osób w Mafii.

KOSZT ORGANIZACJI GRY

1.490,- zł w cenie: osoba prowadząca grę, rekwizyty wymienione w scenariuszu, aranżacja pomieszczenia, oświetlenie, muzyka mechaniczna w tle.

GRĘ MAFIA PROPONUJEMY UROZMAIĆ:

- Degustacją Whisky
- Pokaz i degustacja markowych CYGAR
- Kasyno – 3 stoły do gry: ruletka, Black Jack, poker

Wszystkie powyższe ceny to kwoty NETTO. Należy do nich doliczyć 23% VAT.



Każdy z powyższych punktów proszę traktować jak propozycję, którą możemy przedyskutować i zmodyfikować tak, aby optymalnie wyjść na przeciw Państwa potrzebom. Czekamy na opinie i sugestie.

Zapraszamy do kontaktu!