

Mafia Post



N. 2008

MONDAY, JULY 28, 1934

50 cents

QUESTA GUERRA È COSA NOSTRA

Hra, která se Vám dostala do rukou, Vás přenesení do dob, kdy byla nejen italská, ale i americká velkoměsta ovládnána mocnými rodinami mafiánských bossů. Umožní Vám zažít pocit moci a peněz získaných životem na druhé straně zákona, i když, jak se říká, každý má svou cenu, tak se hranice mezi „hodnými“ a „zlými“ často ztrácí. Na plánu ležícím před Vámi se chystají mafiáni svést rozhodující souboj o nadvládu nad velkoměstem. Obzvlášť jako mafioso musíte mít všechny smysly napjaté a pozorně si hlídat své donary. Nikdy totiž nevíte, či bouchačka na Vás míří. Boss však může být nakonec jen jeden, a tak poznáte, že Vaším jediným přítelem jsou všemocné peníze, kterých není nikdy dost. Hra je určena pro 2-4 hráče.

Hra obsahuje:

Hrací plán, 4 figurek mafiánů, 48 karet s podvody, 72 puzzle dílků pro získávání vlivu nad městem (po 18 od každé barvy), 30 žetonů picciotto – najemných vrahů, 80 bankovek donaro sporco – nelegálně získaných peněz, 24 žetonů v barvách figurek (6x 4 barev) pro označování podniků na vnějším okruhu, dvě hrací kostky (číselná a barevná)



puzzle dílek vlivu na vnitřním plánu města



žeton hráče, pro označení koupených podniků



žeton picciotto, nájemní vrah



karty felicitá (štěstí)



karty iattura (smůla)

Jsou tu a jsou připraveni 1. Příprava hry:

- 1.1 Hráči postaví své figurky na startovní pole.
- 1.2 Hráči si rozeberou puzzle dílky vlivu a žetony svých barev, které si nechají u sebe, ale mimo hrací plán. Každá figurka obdrží z banku 5.000 donarů do začátku.
- 1.3 Karty s podvody se umístí ve dvou balíčcích na hrací plán. Červené karty se položí na pole „felicitá“- štěstí, černé karty na pole „iattura“- smůla. Peníze tvoří společný bank (městskou kasu). Hráči se dohodnou, zda se o bank bude starat jeden z hráčů, nebo bude volně přístupný a bude jen na pozornosti ostatních, zda někdo neprovádí zločin i mimo hrací plán.
- 1.4 Peníze a žetony nájemných vrahů (pic-

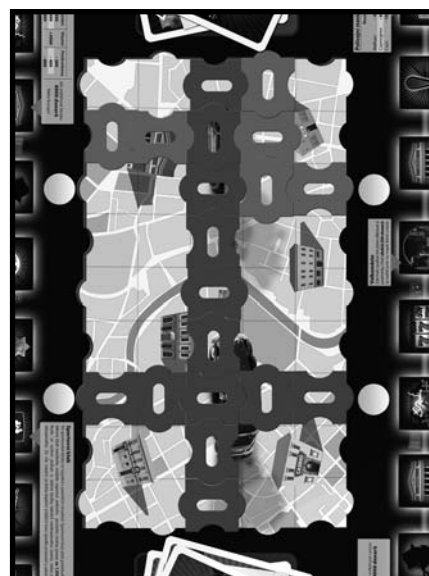
ciotto) se ponechají ležet volně mimo hrací plán.

- 1.5 Každý hráč přiloží na vnitřní plán 3 puzzle dílky vlivu (obr.: jedna z možností). Dílky na sebe musí navazovat a přiřkládání začíná na jednom z výchozích bodů (bílé kolečko). Hráč si na začátku vybere jaké pole chce. To se stává výchozím pro zakoupené picciotty.



2. Cíl hry:

- 2.1 Cílem hry je propojit všechny 4 strany města, a mít tak kontrolu nad vším, co se ve městě děje. Pokud se tedy puzzle dílky vlivu některého hráče dotýkají všech 4 stran, hra končí.(obr. jedna z možností, vítězí modry).
- 2.2 Klíčem k úspěchu jsou samozřejmě „denaro sporco“, nelegálně získané peníze, za které lze koupit cokoli.



3. Průběh hry:

- 3.1 Hráči si určí, kdo bude začínat. Všichni si pak postaví svoje figurky na startovní pole a hází kostkou.
- 3.2 Figurky mafiánů se posouvají jedním směrem, po směru hodinových ručiček, po vnějším okruhu podle hodů kostkou. Figurky se nevyhazují a mohou stát společně na jednom políčku. Hráč se svého tahu nesmí zříci.
- 3.3 V průběhu hry se zvětšuje nebo snižuje vliv jednotlivých figurek a podle toho jsou pro ně upravována pravidla. Hráč začíná hru jako capiregime, jelikož má 3 puzzle dílky vlivu již na startu. Svým působením ve hře může ale klesnout na pozici Mafioso - toho zatím nikdo nezná, takže si v podstatě dělá, co chce - může si svůj hod upravit až o plus/mínus dvě pole (hodí-li 4, může jet 2,3,4,5,6, hodí-li 1, může jet 1,2 nebo 3, hodí-li 5, smí jet 3,4,5 a 6). Žádná z figurek ovšem nesmí táhnout

MAFIA PŘEDVEDLA, CO UMÍ

méně než jedna, ani více než šest!

Když mafióso (+2) ovládá 3 pole na vnitřním plánu města, získává titul capiregime (+1) – kapitán, o kterém již leckdo slyšel, a agenti si na něj začínají dávat pozor, takže si nemůže dovolit tolik, co běžný zločinec. Vrh kostkou si může upravit podle potřeby až o jedno pole (hodí-li 3, může táhnout 2,3 nebo 4, hodí-li 1, může táhnout 1 nebo 2).

Jestliže capiregime ovládne území 7 polí, stává se z něj capo (+0) – kmotr. Ten má velkou moc, ale také velké problémy. Každý ho chce dostat, kdekdokomu vidí pod prsty a on musí navenek dodržovat zákony. Postupuje tedy přesně o tolik polí, kolik padlo na kostce. Každá z hodnot se navíc řídí různými úkoly z karet a pole ve hře mají rovněž pro každého trochu jiný význam. Každý hráč začíná se třemi ovládanými políčky, a tím pádem má titul capiregime. Pokud o některé přijde a ovládá tedy méně než tři pole, stává z něj se mafióso.

3.4. Každé pole ve hře má nějakou funkci. Hráč nejprve táhne figurkou, zachová se podle toho, na kterém poli zastavil, a teprve potom může provádět další úkony (nakupovat území, posouvat picciotto, korumpovat úředníky, čili používat karty podvodů, apod.).

Pro zjednodušení a zrychlení je možné provádět machinace nebo nákup libovolného podniku na plánu a nemusí na něm naše figurka stát.

3.5. Figurky hráčů se pohybují po polích, která mají mnoho funkcí, které se v průběhu hry mění. Některá pole mění hodnotu podle toho, kdo na ně vstoupí, některá pole lze získat do držení a upravit jejich význam ve svůj prospěch. Pokud hráč získá např. vliv na policejního ředitele, získává nadvládu nad jedním políčkem (ne nad všemi políčky policie). Označí pole žetonem své barvy a případně si pečlivě schová kompromitující materiály, kterými tuto nadvládu získal (položí kartu k ovládanému políčku). Takto označené podniky slouží k získávání peněz. Když zastavíš na svém podniku inkasuješ peníze. Bez peněz se nikam nedostaneš!!!!!!

3.6. Mnohá pole a mnohé karty znamenají pro hráče buď příjem nebo nečekaná vydání. Tyto závazky je třeba plnit

okamžitě, protože čest mafiána je důležitá. Pokud nemá hráč dostatek prostředků v hotovosti, může prodat práva na své ovládané území. Městská rada je ochotna v takovém případě nabídnout nevratnou půjčku 1.000 donarů za jeden dílek (hráč si bere peníze z banku a odebírá ze hry jeden nebo více dílků puzzle). Je možno samozřejmě prodávat i protivníkovy (v zoufalství) za libovolnou hodnotu, na které se dohodnete. Musí se ovšem vždy jednat o takové pole, které alespoň jednou stranou sousedí s polem hráče, kterému hodláme prodávat. Nedojde-li k dohodě, obchod se nekoná. Za stejných podmínek je možné prodávat i červené karty, dokonce i celé podniky (spíše právo na nadvládu nad nimi), ale město takové věci nekupuje. Každopádně prodej vlastnictví je první řešení finanční tísně. Pokud hráč nemá, co by prodal, nebo o jeho majetek nemá nikdo zájem, vypadává ze hry.

3.7. Hlavním cílem hry je propojit všechny strany města. Každý hráč má k dispozici puzzle dílky vlivu své barvy a výchozí bod na mapě (vybrané bílé pole), ke kterému bude pokládat svůj první dílek vlivu. Ze začátku hry má umístěné již 3 dílky. Jednotlivé dílky puzzle je možno na plán umístit několika způsoby.

JAK ZÍSKAT NEOBSAZENÉ POLE:

- Neobsazená pole je možno koupit za standardní cenu 3.000 donarů za puzzle dílek vlivu.

Kupovat je možno pouze ta pole, která alespoň jednou stranou sousedí s již získaným polem, nebo s naším výchozím polem. Nemůžete koupit pole v prostoru, které nesousedí s vaším puzzle dílkem vlivu. Peníze zaplatíme do společného banku a dílek své barvy okamžitě umístíme na vybrané místo na mapě města.

- Nebo lze najmout za 2.000 donarů picciotto (najmout - koupit ho kdykoliv nebo na poli sportovního klubu se slevou). Picciotto startující z bílého pole u vnitřního plánu může pohybem po puzzle dílcích vlivu pro nás další pole získat, tím, že ze svého puzzle dílku vlivu vstoupí na neobsazené vedlejší pole. Picciotto se vrací zpět do

banku a vy si nasadíte další puzzle dílek vlivu na získané pole a prodloužíte si tím cestu spojující strany města.

Každý může zaměstnávat neomezené množství picciotto, pokud na to má, a táhnout může ale i nemusí libovolným počtem svých picciotto v každém kole o jedno pole, ale až po tahu svojí figurky na vnějším hracím plánu. Na každém puzzle dílku smí stát vždy jen jeden picciotto, pouze na výchozím poli jich může stát více.

JAK ZÍSKAT OBSAZENÉ POLE:

Pole na mapě, které je již obsazené, a které alespoň jednou stranou sousedí s naším polem, lze rovněž získat dvěma způsoby.

Samozřejmě ho můžeme od vlastníka koupit, protože peníze jsou všemocné. Nemůžeme ovšem očekávat standardní cenu.

V tomto případě platí zákon nabídky a poptávky. Můžeme políčko několikrát přeladit, nebo naopak srazit cenu (např. u soupeře v nouzi) na minimum. Peníze pak odevzdáme hráči, který pole vlastnil, vrátíme mu a ten jde do banku. Jeho dílek puzzle vlivu vrací zpět do banku a na jeho místo položíme dílek vlastní barvy. To vše pochopitelně za předpokladu, že vlastník s obchodem souhlasí.

Cizí pole můžeme získat i druhým způsobem.

Nejprve musíme najmout picciotto a dojet s ním z výchozího pole až k soupeřovu dílku. Když je potom znova na tahu, vrah by mohl na vyhlédnuté pole vjet (pozor – kmotrův vrah smí táhnout přes roh), je však potřeba zaplatit zvláštní taxu 3.000 donarů (odevzdat do banku). Vrah soupeřovo pole získá brutální silou a vrací se zpět do banku. Soupeř si bere zpět svůj dílek, vrací do banku a vy na jeho místo pokládáte svůj. Před touto hrozbou lze své pole chránit jediným způsobem. Najmout vlastního picciotto (za běžnou taxu) a dojet s ním na pole, které chceme bránit.

Takto chráněné pole je zároveň trvalou hrozbou pro sousední soupeřovo pole. Pole chráněné picciotto lze získat pouze pomocí červených karet.

3.8. Pokud dojdou peníze v banku, město přišlo na buben a městská rada to vyřeší krutou, mimořádnou platbou daní. Každý hráč musí do banku odevzdat polovinu svých peněz.

4. Význam polí:

Na vnějším okruhu, po kterém postupují figurky, jsou tato pole: **banka, fortuna, obchod se zbraněmi, sportovní club, policejní stanice, kasino, špicl, yakuza, velkoměsto, problém a federální agent.** Když si pole koupím nebo získám jakýmkoliv jiným způsobem, dávám na něj svůj žeton. Tím je pole označeno.

4.1. Políčka banka, obchod se zbraněmi, kasino a policejní stanice mohou být neutrální (pokud je neovládá žádný z hráčů), vlastní (pokud je ovládá sám hráč), nebo protivníková (pokud je ovládá protivník). Ostatní pole jsou stále neutrální (fortuna, sportovní club, špicl, velkoměsto, jakuza, problém a federální agent. Zvláštností je **STARTOVNÍ POLE**, které funguje jako meta. Za každý průjezd obdrží hráč **4.000 donarů**. Nemusí na poli přímo zastavit.

4.2. BANKA



Když vstoupíte do neutrální banky, jdete tam provádět kriminální činnost. Mafióso získá 200 donarů, capiregime 400 donarů a capo 800 donarů (berete si tyto prostředky z banku). Když vstoupíte do vlastní banky, vybíráte si obnos 3.000 donarů. Když vstoupíte do protivníkově banky platíte jako: Mafióso 200 donarů, capiregime 400 donarů a jako capo 800 donarů.

Neutrální banku lze „koupit“ za tržní hodnotu **4.000 donarů**. Banku lze rovněž získat pomocí korupce. Pokud hráč získá červenou kartu, která to umožňuje, může okamžitě ovládnout kteroukoli neutrální banku. Dokud hráč vlastní tuto kartu a má ji vyloženou u ovládané banky, nikdo mu tuto banku nemůže vzít. Pomocí této karty lze navíc získat i banku již zakoupenou protivníkem. Potřebujeme mimo onu kartu pouze **4.000 donarů** a vám nakloněný ředitel již zařídí, aby převod proběhl (peníze odevzdáme do banku, nikoli protivníkově).

4.3. FORTUNA



Když vstoupíte do herny osudu, prostě vezmete kostku, hodíte si, a následně si líznete jednu kartu podvodů. Pokud vám padne liché číslo, berete černou kartu iattura – smůla. Pokud sudé číslo, berete červenou kartu felicitá – štěstí.

4.4. OBCHOD SE ZBRANĚMI



Když vstoupíte do neutrálního obchodu se zbraněmi, jdete vybrat poplatek za ochranu. Mafióso 400 donarů, capiregime 600 donarů a capo 1.000 donarů. Když vstoupíte do spřáteleného obchodu, jdete si jen pro zbraň. Nic neplatíte, ale ani si žádné peníze neodnášíte. Při vstupu do vlastního obchodu vybíráte tržbu v hodnotě 5.000 donarů. Když už vstoupíte do protivníkově obchodu, jdete nakupovat zbraň. On vám je prodá, ale draho. Mafióso zaplatí vlastníkově 400 donarů, capiregime 600 donarů a capo dokonce 1.000 donarů. Obchod se zbraněmi lze ovládnout za nepatrnou sumičku **6.000 donarů**, stejným způsobem, jako banku.

4.5. SPORTOVNÍ CLUB



Ve sportovním klubu se výpalné v penězích nevybírá. Sportovní club platí protislužbou. Když takový club navštívíte, můžete najmout jednoho picciotto (vraha) pouze za 1.000 donarů. Bude se ovšem jednat o běžné služby, zabránění neobsazeného území, nebo ochrana již obsazeného. Za vše ostatní je třeba doplatit zvláštní taxu (podle pravidel o zabírání území).

4.6. POLICEJNÍ STANICE



Organizovaný zločin by nefungoval bez provázanosti se zkorumpovanou policií. Základem je platba za nevšímavost, a ovšem čím větší zvíře, tím víc je třeba přimhouřit oči. Takže při vstupu na neutrální policejní stanici zaplatí mafióso 400 donarů, capiregime 600 donarů a capo dokonce 1.000 donarů. Policejní stanici nelze nastálo koupit, je možno ji ovládnout pomocí kompromitujících materiálů proti policejnímu řediteli, které se nacházejí na příslušné červené kartě. Při vstupu na spřátelenou nebo ovládanou policejní stanici pak nic nemusíme platit. Naopak při vstupu na protihráčem ovládanou stanici platíte. To znamená mafióso 800 donarů, capiregime 1.200 a capo neuvěřitelných 2.400 donarů.

4.7. CASINO



Když vstoupíte do neutrálního casina, jdete tam provádět hazardní činnost. Mafióso získá 200 donarů, capiregime 400 donarů a capo 800 donarů (berete si tyto prostředky z banku). Když vstoupíte do vlastního casina, vybíráte si obnos 2.000 donarů. Když vstoupíte do protivníkově casina platíte mafióso 400 donarů, capiregime 800 donarů a capo 1.200 donarů. Neutrální casino lze „koupit“ za tržní hodnotu 4.000 donarů.

4.8. ŠPICL



Tohle pole je bezva. Váš dobře placený špicl pro vás něco vyhrabal. Zaplatíte 400 donarů (odevzdáte do banku) a líznete si jednu červenou kartu. Pokud nechcete, nebo nemůžete zaplatit, nemusíte. Zůstanete na poli jen stát a kartu si prostě nelíznete. Informátor si sousto nechá pro jiného.

4.9. YAKUZA



Tohle políčko využijete zejména v pozdější části hry. Zde se můžete dohodnout s japonskou mafií, která Vám za 2.000 pomůže odstranit jakéhokoliv picciota na vnitřním plánu. Toto se Vám bude hodit zejména v momentě, kdy se nemůžete dostat přes soupeřem ovládané území, které je hlídáno picciotem. Pole hlídané picciotem totiž nejde jinak získat. (Pozor, zlikvidování picciota neznamená, že dané území zaberete. Pouze zlikvidujete ochranu.)

4.10. VELKOMĚSTO



Zde hráč využívá své právo diktovat si podmínky. Hráč inkasuje 200 za každé svoje pole na mapě, která ovládá puzzle dílkem vlivu.

4.11. PROBLÉM



Nejde všechno pořád hladce. Někde se něco zaseklo a je třeba se s tím vypořádat. Líznete si černou kartu a bůh vám pomáhej.

4.12. FEDERÁLNÍ AGENT – NEÚPLATNÝ



Tohle je horší než daně. Na tohohle chlapíka peníze neplatí a jde vám po krku. Hráč, který zastaví na tomto poli, musí být po nějaký čas čistý jako lilium. Tři tahy nesmí posouvat po plánu své picciotto a rovněž po tři tahy nesmí žádným způsobem získávat nadvládu, ani nad městem (dílký puzzle), ani nad žádným podnikem (banka, policie, zbraně), ani nesmí najímat picciotty.

5. Karty

5.1. Ve hře jsou dva druhy karet. Černé- iattura a červené- felicitá. ČERNÉ KARTY jsou zpravidla velice nepříjemné a je třeba na ně reagovat okamžitě. Hráč provede, co mu karta ukládá, a vloží ji do spodního černého balíčku. Pokud se jedná o dlouhodobější závazek, hráč si kartu ponechává, otočenou lícem nahoru, aby ji každý viděl, dokud se z úkolu nevyliže. ČERVENÉ KARTY jsou naopak často vítaným pomocníkem. Hráč tyto karty může použít okamžitě, ale rovněž si je může uschovat, pro použití později. Pokud se jedná o karty okamžité pomoci (např. zisk peněz či uškození protivníkovi), hráč je po použití vrátí do spodního červeného balíčku. Pokud se jedná o karty dlouhodobé pomoci (např. kompromitující materiály nebo tajné dokumenty), mohou být používány po neomezeně dlouhou dobu, pokud přímo na kartě není uvedeno jinak. Ani tyto karty nemusí být použity okamžitě po získání. Karty, které hráč vlastní, ale ještě je nepoužil, nechává ležet lícem dolů, aby do nich soupeři neviděli, ani je nemusí číst nahlas. Používané karty jsou položeny lícem nahoru.



6. Pohyb po vnitřním plánu

Konec hry:

1. Vítězem hry se stává hráč, jehož puzzle dílky vlivu spojují všechny čtyři strany.
Hra může skončit ještě dvěma způsoby.
2. Pokud jsou zaplněna všechna pole na mapě puzzle dílky vlivu, hra končí a vítězem je hráč s největším počtem dílků na mapě.
3. Stejně i v poslední variantě. Pokud se mafián dostane do takové finanční tísně, že žádný z členů nemůže uhradit nějakou neodkladnou platbu a nemají již co prodat (nebo o to není zájem), automaticky vypadávají ze hry a vítězem se stává ten mafián, který má v danou chvíli největší moc nad městem.

