

MAFIJA

OSVETA

MAFIJA – ISTORIJA IGRE

Mafija je igra koja je poznata pod različitim nazivima u različitim zemljama, ali je najpoznatija u Rusiji, gde je i nastala. U Rusiji je podjednako rado igraju svi – učenici, studenti, top-menadžeri i službenici nacionalne bezbednosti. Širom zemlje postoje klubovi ljubitelja „Mafije“, a takmičenja se održavaju redovno. Postoje i TV emisije o ovoj popularnoj igri.

„Mafiju“ je 1986. godine izumeo sovjetski student Dmitrij Davidov. U igru se prvi zaljubio Moskovski državni univerzitet, gde je Davidov studirao psihologiju, a za njim su usledile ostale sovjetske ustanove visokog obrazovanja. Popularnost igre proširila se na zapadnu Evropu i SAD putem zastupnika Istočnog bloka. Popularnost „Mafije“ je u velikoj meri porasla zahvaljujući italijanskoj TV seriji „Hobotnica“, koja je emitovana u Sovjetskom Savezu u drugoj polovini osamdesetih. Kako se igra širila, počela je da dobija sve više naziva („Špijuni“ ili „Vukodlaci“, na primer).

U Rusiji su danas poznate mnoge verzije „Mafije“ – pravila, sastav uloga, kodeks igre i optimalan broj igrača varira od igre do igre. Pokušali smo da napravimo kolekciju najboljih varijanti igre. Pored toga, objavljujemo takmičarska pravila igre „Mafija“, koja su znatno stroža nego uobičajena pravila.

SCENARIO KGB (TAKMIČARSKA PRAVILA)

Pravila za ovaj scenario su veoma striktna i ovaj tip igre uglavnom se igra među iskusnim igračima ili na takmičenjima. Ona su praktično nepoznata van Rusije. Smatra se da je ovu verziju igre navodno kreirao KGB, a ona se i danas koristi za vežbanje percepcije tajnih agenata i specijalnih jedinica u okviru vojske i policije, kao i menadžera u okviru timbiling programa.

PRIPREMA ZA IGRO

Da bi se igrao ovaj scenario, neophodno je da ima **tačno 10 igrača** u igri. Za igru su potrebne sledeće karte sa ulogama: **6 KIBICERA, 1 ŠERIF, 2 BANDITA, 1 KUM.**



Pripovedač ne učestvuje u igri, već je odgovoran za koordinaciju toka igre i ima ulogu Sudije ukoliko dođe do bilo kakvog spora. Igrači i pripovedač sede za stolom. Igrač koji sedi levo od pripovedača smatra se igračem br. 1, sledeća osoba je igrač br. 2 i tako dalje do broja 10. Igrači i pripovedač koriste samo brojeve kako bi se obratili jedni drugima. Zabranjena je upotreba imena, prezimena ili nadimaka. Svi igrači zatvaraju oči.

Imajte na umu sledeće: Veštine ŠERIFA i KUMA, kako je opisano u takmičarskim pravilima, razlikuju se od onih koje se koriste u regularnoj verziji igre. KUM može da izabere jednog igrača tokom jedne noći kako bi saznao da li je ovaj igrač ŠERIF. ŠERIF može da izabere jednog igrača tokom jedne noći kako bi saznao da li je ovaj igrač član MAFIJE (mafijaša ili KUM).

Nakon što promeša karte, pripovedač pristupa igraču br. 1 i dopušta mu da izabere jednu od karata iz špila. Igrač otvara oči, uzima kartu, pregleda je i pami ulogu opisanu na njoj. Igrač zatim vraća kartu PRIPOVEDAČU i ponovo zatvara oči. PRIPOVEDAČ stavlja ovu kartu u stranu, okrenutu licem nadole, tako da nijedan drugi igrač ne može da je izvuče, i nastavlja ka sledećem igraču kako bi mu dozvolio da izabere kartu. Postupak se ponavlja dok svih 10 igrača ne dobiju svoje uloge.

Imajte na umu sledeće: Igrači ne čuvaju svoje karte sa ulogama. Karte sa ulogama se odmah vraćaju PRIPOVEDAČU. Ovo sprečava igrače da slučajno otkriju svoje uloge. Iz istog razloga PRIPOVEDAČ mora da zapamti sve uloge igrača bez ikakvog pisanja. Uloga igrača ostaje tajna za njegove protivnike čak i nakon što igrač napusti igru.

Kad su svim igračima podeljene uloge, PRIPOVEDAČ objavljuje: „Članovi mafije se bude i upoznaju“. MAFIJAŠI i KUM otvaraju oči, pamte jedni druge i koriste gestove kako bi pokazali ko će biti njihove žrtve tokom sledeće tri noći. Oni moraju da izaberu još tri igrača i odluče o redosledu njihove eliminacije. MAFIJA neće imati drugu mogućnost da koordinira svoje aktivnosti, iako može to da pokuša tokom dana. Kad se pregovori završe, PRIPOVEDAČ objavljuje: „Mafija je zaspala“, a članovi MAFIJE zatvaraju oči.

PRVI DAN

PRIPOVEDAČ izjavljuje: „Sada je dan. Svi su budni“. Svi igrači otvaraju oči. Svaki igrač, počevši od broja 1 i dalje, dobija tačno minut da izgovori svoje zaključke i sumnje. Igrači mogu da predlože jedinstvenog kandidata za glasanje izjavljivanjem: „Ja nominujem igrača sa određenim brojem“. Nijedna druga izjava nije dozvoljena. Ako je nominacija izvedena u skladu s pravilima igre, PRIPOVEDAČ ovo priznaje tako što kaže: „Nominacija se prihvata“. Tokom jednog minuta koji je dodeljen svakom igraču on može da promeni koga će nominovati ili da odbije da nominuje igrača. Ove aktivnosti zahtevaju i potvrdu PRIPOVEDAČA.

Kad poslednji igrač završi, počinje glasanje o kandidatima. PRIPOVEDAČ čita brojeve (numeričkim redosledom od najmanjeg do najvećeg) svih kandidata koji su nominovani tokom dana. Svaki igrač može da da jedan glas, podižući ruku kad se objavi broj igrača za kojeg bi želeo da glasa. PRIPOVEDAČ broji koliko ima glasova i objavljuje zbir. Svaka ruka podignuta nakon što PRIPOVEDAČ objavi zbir za određenog igrača smatra se glasom za sledećeg kandidata. Ako igrač pokuša da glasa dva puta, priznaje mu se samo prvi glas. Ako igrač ne glasa, pretpostavlja se da je glasao za poslednjeg kandidata kojeg je prozvao PRIPOVEDAČ.

Izuzetak: Ako je tokom prvog dana nominovan samo jedan igrač, glasanje se ne održava i niko ne napušta igru. Tokom svih narednih dana glasanje se vrši bez obzira na broj kandidata.

Igrač koji dobije najviše glasova napušta igru. Taj igrač dobija minut da kaže nekoliko poslednjih reči. PRIPOVEDAČ ne otkriva identitet igrača koji je napustio igru. Igrač se oprašta i napušta igru. PRIPOVEDAČ više ne proziva broj ovog igrača. Igrači ne mogu više da glasaju za ovog igrača itd. Svi ostali igrači zadržavaju svoje originalne brojeve.

PRVA NOĆ I SVE SLEDEĆE

PRIPOVEDAČ izjavljuje: „Sada je noć. Svi spavaju“. Svi igrači zatvaraju oči. PRIPOVEDAČ objavljuje: „MAFIJA puca“. Svi MAFIJAŠI, uključujući i KUMA, imitiraju gestovima pucnjavu pretvarajući se da drže pištolj. Pripovedač navodi sve igrače prema brojevima. Kada članovi MAFIJE čuju broj koji im je potreban, povlače imaginarni okidač pištolja. Svaki MAFIJAŠ (uključujući i KUMA) ima pravo na samo jedan pucanj tokom noći. Ako svi MAFIJAŠI pucaju istovremeno kad čuju broj određenog igrača, smatra se da je ovaj igrač ubijen. Ukoliko se pucanj desi kad se imenuju različiti brojevi ili ako jedan od mafijaša puca dvaput, ili pak ako jedan od njih uopšte ne puca, smatra se da je MAFIJA promašila.

Imajte na umu sledeće: Da bi mogli da uspešno eliminišu konkurenciju, članovi MAFIJE moraju da se pridržavaju dogovora s početka igre. Naravno, besmisleno je pucati na igrača koji je izglasan i eliminisan. U ovom slučaju sledeća žrtva na listi postaje izabrana meta. Kada im nestane žrtava s prvobitne liste, članovi MAFIJE moraju da se oslone na svoju intuiciju ili da pokušaju da otkriju način da jedni drugima pokažu sledeću žrtvu tokom dana.

Kad su svi igrači imenovani, PRIPOVEDAČ pami rezultat pucnjave i nastavlja, izjavljujući: „KUM je budan i traži ŠERIFA“. KUM otvori oči i prstima pokazuje broj igrača kojeg želi da proveri. Ako je taj igrač ŠERIF, PRIPOVEDAČ potvrđno klima glavom; ako nije, PRIPOVEDAČ odmahuje glavom. KUM zatvara oči.

Zatim PRIPOVEDAČ izjavljuje: „ŠERIF je budan i traži MAFIJU“. Šerif otvara oči i prstom pokazuje broj igrača kojeg želi da proveri. Ako je taj igrač član MAFIJE (ili KUM ili jedan od običnih mafijaša), PRIPOVEDAČ klima glavom; ako nije, pripovedač odmahuje glavom. ŠERIF zatvara oči.

Imajte na umu sledeće: Čak i ako ŠERIF i KUM napuste igru, PRIPOVEDAČ ih i dalje proziva i pretvara se da su još uvek u igri, tako da drugi igrači ne saznaju identitete igrača koji su napustili igru.

DRUGI DAN I SVI NAREDNI

PRIPOVEDAČ izjavljuje: „Sada je dan. Svi su budni“. Svi igrači otvaraju oči. Ako je MAFIJA uspeła da ubije nekoga tokom noći, PRIPOVEDAČ objavljuje broj igrača koji je ubijen. Ovaj igrač dobija jedan minut da kaže nekoliko završnih reči,

a zatim napušta igru (slično procesu glasanja). Ako niko nije poginuo, pripovedač objavljuje da je MAFIJA promašila.

Svi preostali igrači vode svoje redovne dnevne diskusije. Prvi igrač koji dobija reč tokom drugog dana jeste igrač br. 2. Ovo pravo prelazi na igrača br. 3 sledećeg dana i tako dalje. Očigledno je da se igrači koji su napustili igru više ne prozivaju. Nakon razgovora sledi sledeći krug glasanja i tako dalje. Dani i noći nastavljaju da se smenjuju do kraja igre.

POBEDA U IGRI

Ako su svi članovi MAFIJE napustili igru (i MAFIJAŠI i KUM), igra se završava istog trenutka i GRAĐANI odnose pobedu.

Ako je broj preostalih GRAĐANA (KIBICERI i ŠERIF) jednak broju ili manji od broja MAFIJE (MAFIJAŠI i KUM), igra se završava istog trenutka i MAFIJA odnosi pobedu.

SPORNI KANDIDATI

Ako dva kandidata ili više njih dobiju jednak broj glasova (više od bilo kojeg drugog igrača), ovi kandidati se smatraju spornim. PRIPOVEDAČ poziva na drugi krug glasanja. Svaki od spornih kandidata (počevši od onoga koji ima manji broj i tako dalje) dobija 30 sekundi da ubedi druge igrače da ponovo razmotre njegovu ili njenu kandidaturu (nijedan novi igrač ne treba da bude nominovan u ovom krugu glasanja). Igrači nastavljaju da glasaju za sporne kandidate na uobičajen način. Ako drugi krug glasanja ne reši problem, PRIPOVEDAČ postavlja sledeće pitanje: „Da li se slažete da eliminišete sve sporne kandidate iz igre?“ Ako većina igrača glasa potvrdno, svi sporni kandidati napuštaju igru (nakon što im se da prilika da kažu nekoliko poslednjih reči). Ako je većina igrača protiv eliminacije svih spornih kandidata ili ako su glasovi podjednako podeljeni, svi sporni kandidati ostaju u igri i niko ne napušta igru tog dana.

UPOZORENJA I ELIMINACIJA IGRAČA IZ IGRE

PRIPOVEDAČ ima pravo da upozori igrača u slučaju kršenja pravila ili da eliminiše igrača koji je prekršio pravila igre. Upozorenja se obično izdaju u sledećim situacijama:

- Igrač govori kad nije red na njega i pokušava da upadne u reč drugim igračima.
- Igrač odbija da prestane da govori kad mu istekne vreme.
- Igrač vređa druge igrače, napada ih i upotrebljava njihova imena ili nadimke.
- Igrač koristi nepotrebne gestove i pokrete tela.
- Igrač pokušava da glasa drugi put.
- Igrač ne poštuje naređenja PRIPOVEDAČA.

Posle tri upozorenja igrač se kažnjava time što mu nije dozvoljeno da govori sledećeg dana. Četiri upozorenja rezultiraju eliminacijom igrača iz igre. Igrači takođe bivaju uklonjeni iz igre zbog pokušaja da **provire tokom noći** i zbog drugih značajnih kršenja pravila. Igrači koji su udaljeni iz igre zbog kršenja pravila nemaju pravo da govore pre nego što odu.

Imajte na umu sledeće: Nijedan od igrača koji su napustili igru (kao rezultat ubistva, glasanja ili uklanjanja iz igre zbog kršenja pravila) nema pravo na interakciju s preostalim igračima. Igrači koji napuste igru moraju da ostanu nečujni i nemaju pravo da drugim igračima daju nikakve nagoveštaje, bilo da su to gestovi, bilo pogledi. Ako PRIPOVEDAČ odluči da jedan od eliminisanih igrača krši ova pravila, PRIPOVEDAČ ima pravo da udalji igrača od stola i čak da ga izbaci iz sobe u kojoj se odvija igra.



DRUŠTVENE IGRE

HOBBY
WORLD

