

MAFIA CITY

společenská hra pro 3 až 5 hráčů od dvanácti let věku,
jedna partie trvá 60 až 90 minut

Herní materiál

Krabice hry MAFIA CITY obsahuje:

- 7 šestiúhelníkových destiček představujících jednotlivé lokace města;
 - 60 žetonů Mafiánů, po 12 v příslušné barvě pro každého hráče;
 - 3 barevné figurky (*Policista*, *Nájemný vrah* a *Starosta*);
 - 30 žetonů vítězných bodů v hodnotě 1, 5 a 10;
 - 1 žeton začínajícího hráče;
 - 7 označovacích kostek;
 - 66 karet, z toho
 - 49 akčních karet,
 - 10 praktických přehledových karet, po dvou různých pro každého hráče,
 - 7 náhradních karet;
- tato pravidla.



Žetony vítězných bodů



Starosta



Nájemný vrah



Policista



Označovací kostka



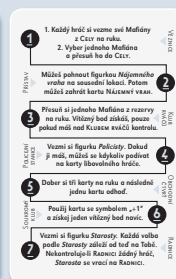
Žetony Mafiánů



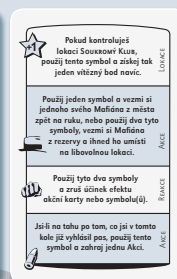
Žeton prvního hráče



Akční karta



Přehledová karta (lokace)



Přehledová karta (symboly)



Náhradní karta



7 lokací města

Cíl hry

Cílem každého hráče je dosáhnout jako první předepsaného počtu vítězných bodů, představujících vliv ve městě. Vítězné body lze získat pouze kontrolou jednotlivých lokací. V roli kmotrů mafiánských klanů bojují hráči o kontrolu lokací pomocí umístování svých mafiánů, vhodným hraním akčních karet, využíváním efektů kontrolovaných lokací a důmyslným využíváním schopností zvláštních postav potulujících se hrou.

1. Příprava hry

- 1.1 Určete začínajícího hráče, ten obdrží **žeton začínajícího hráče**. Další hráči budou přicházet na řadu ve směru hodinových ručiček. Počínaje od začínajícího hráče si každý zvolí barvu a vezme si zásobu svých žetonů **Mafiánů**. Jejich počet závisí na počtu hráčů a je uveden v následující tabulce:

POČET HRÁČŮ	POČET ŽETONŮ MAFIÁNŮ		
	v ruce	v rezervě	celkem k dispozici
3	8	4	12
4	7	4	11
5	6	4	10

Tímto způsobem má tedy každý hráč po dobu hry k dispozici maximálně 11 až 12 žetonů Mafiánů ve své barvě a **nikdy** nepoužívá žetony jiných barev. Všechny ostatní žetony Mafiánů, které nejsou v ruce ani v rezervě hráčů, se ve hře nepoužijí – můžete je vrátit do krabice. Žetony „v ruce“ má každý hráč před sebou, žetony „v rezervě“ si dejte zřetelně stranou, aby se to nepletlo.

- 1.2 Doprostřed stolu rozložte **náhodně** všech sedm destiček **lokací** tak, aby jedna byla uprostřed a ostatní se jí vždy jednou hranou dotýkaly. Tím vytvoříte herní plán – **Město**, skládající se ze sedmi různých částí, v každé partii jinak rozmístěných. Na začátku hry umístěte figurku *Nájemného vraha* na lokaci **PŘÍSTAV [2]**, figurku *Policisty* na lokaci **POLICEJNÍ STANICE [4]** a figurku *Starosty* na lokaci **RADNICE [7]**.



- 1.3 Vedle herního plánu připravte zásobu **označovacích kostek** a **žetonů vítězných bodů**. Následující tabulka uvádí počet vítězných bodů nutných k dosažení vítězství a ukončení hry:

Počet hráčů	Pokročilí hráči	Začátečníci
3	15	10
4	13	8
5	11	7

- 1.4 Důkladně zamíchejte všech 49 **akčních karet** (náhradní karty samozřejmě nepoužijete, viz dále), vytvořte z nich **dobírací balíček** a umístěte jej **lícem dolů** poblíž herního plánu. Z tohoto balíčku si hráči doplňují karty do ruky.
- 1.5 Vedle tohoto balíčku bude v průběhu hry vznikat **lícem nahoru odkládací balíček** použitých nebo odhozených akčních karet. Dojdou-li v průběhu hry karty v dobíracím balíčku, zamíchá aktuální začínající hráč odkládací balíček a vytvoří z něj nový dobírací balíček.
- 1.6 Každý hráč si na začátku hry vezme z dobíracího balíčku po dvou kartách do ruky. Každý hráč počínaje začínajícím hráčem může před zahájením hry jednou své karty odhodit a vzít si místo nich dvě jiné **nové**. Vyměnit si pouze jednu kartu není možné. Buď obě, nebo žádnou.



2. Průběh hry

Každá partie se skládá z jednotlivých kol. Jedno kolo hry se dělí na čtyři fáze, které po sobě následují v pevně stanoveném pořadí:

- I. AKČNÍ FÁZE
- II. FÁZE LOKACÍ
- III. STRATEGICKÁ FÁZE
- IV. KONEC KOLA



I. AKČNÍ FÁZE

V této fázi – jak napovídá její název – se hráči svými akcemi (posíláním Mafiánů na lokace a hraním akčních karet) snaží dosáhnout co nejlepšího postavení ve Městě.

Celá akční fáze se skládá z jednotlivých tahů, v nichž se hráči střídají počínaje vždy od začínajícího hráče. Hráč ve svém tahu **musí** vždy provést jednu z následujících možných **akcí**:

A. UMÍSTÍ JEDEN ŽETON MAFIÁNA „Z RUKY“

(nikoliv „z rezervy“) na libovolnou lokaci ve Městě. Na každé lokaci je vyznačeno jedno kruhové políčko, na něž se umísťují žetony Mafiánů, jeden na druhý, vždy navrch sloupečku.



B. ZAHRAJE AKČNÍ KARTU (VYNESE JI Z RUKY):

- buď jednu kartu typu **AKCE** – hráč provede efekt textu karty a kartu odhodí (symbol ignoruje),
- nebo zahraje jednu nebo dvě karty se symbolem **Klobouk** (viz dále kapitolu 4. AKČNÍ KARTY); hráč vyhodnotí symbol a kartu (karty) odhodí (text ignoruje),



POZOR: Pokud některý ze soupeřů efekt textu karty nebo symbolu zruší (viz dále), tah hráče končí a ve hře pokračuje další hráč.

- nebo provede **vyčkávací akci** – odhodí jednu libovolnou kartu bez využití efektu jejího textu či symbolu.
- C. **VZDÁ SE TAHU (PROVEDE PAS)** a neudělá nic, což znamená, že pokud se znovu v této akční fázi dostane později na řadu, nebude již moci provést žádnou další akci – v této fázi již skončil.

POZOR: Pokud se hráč již vzdal tahu a dostane se znovu na řadu, bude moci provést jednu z výše uvedených možných akcí pouze tehdy, pokud:

- hráč dostal (po svém vzdání se tahu) zpět do ruky svého Mafiána či Mafiány provedením efektu textu karty **POLICEJNÍ RAZIE** – tím se pas hráče automaticky ruší, hráč se opět dostane do aktivního režimu a může dále provádět akce, dokud se znovu nevzdá tahu,
- odhodí z ruky jednu kartu se symbolem **Náboj** (text karty ignoruje) a **NÁSLEDNĚ** jednorázově provede akci **A** nebo **B** popsanou výše.



TATO AKCE NEVRACÍ HRÁČE DO AKTIVNÍHO REŽIMU

PROBÍHAJÍCÍ AKČNÍ FÁZE, pokud se později znovu dostane na řadu, jeho pas trvá – nemůže další akce provádět, pokud však znovu nevyužije jeden z obou právě popsaných způsobů, jak pas zrušit.

POZNÁMKA

Hráč se tedy musí vzdát tahu, pokud již nemá v ruce žádný žeton Mafiána ani akční kartu typu AKCE.

Hráč však může provést pas i libovolně dříve, což může být součástí nějakého důmyslného plánu!

Akční fáze končí v okamžiku, kdy se vzdá tahu poslední z hráčů. Od tohoto okamžiku již není možné provádět akce ani pomocí symbolu **Náboj**, neboť okamžitě následuje fáze II.

II. FÁZE LOKACÍ

V této fázi se vyhodnotí následky Akční fáze i předchozího průběhu hry, přičemž dramatické momenty plynou zejména ze zvláštních vlastností jednotlivých lokací a pořadí, v jakém jsou lokace vyhodnocovány.

Fáze lokací se vždy skládá ze sedmi cyklů, neboť v každém z nich se vybere a vyhodnotí právě jedna ze sedmi lokací na herním plánu. Vyhodnocené lokace se pro přehlednost označují označovacími kostkami. Tato fáze je důležitá tím, že pouze v jejím průběhu lze získat vítězné body. Každý cyklus má vždy pět kroků následujících po sobě opět v pevně daném pořadí: **VÝBĚR LOKACE**, **URČENÍ KONTROLY NAD TOUTO LOKACÍ**, **PŘIDĚLENÍ VÍTĚZNÉHO BODU**, **EFEKT LOKACE**, **OZNAČENÍ LOKACE**. Postupuje se takto:

1. **VÝBĚR LOKACE**, která se bude v daném cyklu vyhodnocovat, závisí na tom, kde se nachází figurka *Starosty*:
 - a) Nachází-li se *Starosta* na lokaci **RADNICE [Z]**, vybírají se lokace podle pořadových čísel od 1 do 7 (tedy v prvním cyklu lokace 1, v druhém 2 atd.)
 - b) Má-li figurku *Starosty* ve svém držení některý z hráčů, vybere libovolnou lokaci on (bez ohledu na její pořadové číslo).
2. **URČENÍ KONTROLY NAD VYBRANOU LOKACÍ**: Lokaci kontroluje ten hráč, který zde má umístěno nejvíce žetonů Mafiánů (z žetonů nacházejících se na této lokaci).
 - Má-li na lokaci shodný nejvyšší počet Mafiánů více hráčů, získává kontrolu ten z nich, který byl na lokaci dříve (jeho Mafián je umístěn níže ve sloupečku žetonů).
 - Na lokacích **KLUB RVÁČŮ [3]** a **RADNICE [Z]** se kontrola určuje trochu odlišně, na pořadí žetonů Mafiánů ve sloupečku zde nezáleží a postup je podrobně popsán dále v kapitole 3. Lokace.
3. Hráč, jenž příslušnou lokaci kontroluje, získá jeden (1) vítězný bod.
4. Hráč, který lokaci kontroluje, může provést její efekt.

POZNÁMKA

Na určitých lokacích je možno zahrát akční karty s efektem typu **LOKACE** nebo kartu se symbolem „+1“, což je dále podrobně popsáno v kapitolech 3. **LOKACE** a 4. **AKČNÍ KARTY**.

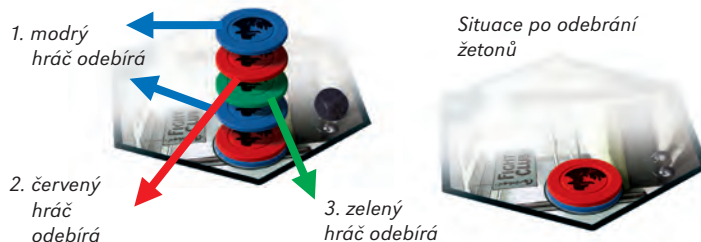
5. Na závěr položte na vyhodnocenou lokaci označovací kostku.

Takto se provede celý cyklus pro každou jednotlivou lokaci – není možné znovu vybrat lokaci, která již byla vyhodnocena (leží na ní označovací kostka). Po vyhodnocení poslední lokace Fáze lokací končí.

Na konci této fáze zkontrolujte, zda nedošlo ke splnění podmínky vítězství a ukončení hry (viz Konec hry dále).

III. STRATEGICKÁ FÁZE

Pokud hra pokračuje, mohou hráči v této fázi své Mafiány z lokací stáhnout zpět do ruky, aby je mohli použít v dalších kolech. Stahování Mafiánů není povinné – záleží na každém hráči, zda nějaké Mafiány na lokaci ponechá, aby si případně zajistil nějakou výhodu pro další průběh hry. Každý hráč má vždy jen jednu možnost na každé lokaci, aby se rozhodl, zda a kolik Mafiánů z ní stáhne. Hráči se rozhodují postupně (viz dále), takže rozhodnutí jednoho hráče může ovlivnit rozhodnutí hráčů přicházejících na řadu po něm.



Strategická fáze se rovněž skládá ze sedmi cyklů – po jednom pro každou lokaci, a to v posloupnosti následujících kroků: **VÝBĚR LOKACE**, **POSTUPNÉ URČENÍ POŘADÍ HRÁČŮ NA TAHU**, **OZNAČENÍ VYHODNOCENÉ LOKACE**.

Celá Strategická fáze proběhne podle toho, kde se na jejím začátku nachází figurka *Starosty*.

- **POKUD DRŽÍ FIGURKU STAROSTY NĚKTERÝ Z HRÁČŮ**, vybere libovolnou lokaci, na které dosud leží označovací kostka. Poté libovolně určí jednoho hráče (včetně sebe), který má na lokaci alespoň jednoho Mafiána. Určený hráč se musí rozhodnout, zda a kolik svých Mafiánů si vezme zpět do ruky (žádného, všechny nebo cokoliv mezi tím). Poté držitel *Starosty* určí dalšího hráče atd. Každý hráč má jen jednu možnost rozhodnutí. Na závěr se odebere z vyhodnocené lokace označovací kostka.
- **POKUD FIGURKU STAROSTY NEDRŽÍ ŽÁDNÝ HRÁČ** (figurka se nachází na lokaci **RADNICE [Z]**), vyhodnocují se lokace podle pořadových čísel od 1 do 7 a hráči přijdou na řadu počínaje začínajícím hráčem a dále podle směru hodinových ručiček.

Odstranění označovací kostky je v tomto případě formální, protože pořadí vyhodnocování jednotlivých lokalit je pevně dáno.

POZNÁMKA

Odebráním žetonu Mafiána se nemění pořadí ostatních žetonů ve sloupečku. V této fázi není možné odebrat žádný žeton Mafiána ze zvláštního políčka CELA na lokaci VĚZENÍ [1].

Strategická fáze končí vyhodnocením poslední lokace, kdy na herním plánu nezůstane žádná označovací kostka.

IV. KONEC KOLA

A. ZMĚNA ZAČÍNÁJÍCÍHO HRÁČE:

Hráč, který byl dosud začínajícím hráčem, předá žeton začínajícího hráče soupeři po levici a ten se stane začínajícím hráčem pro celé následující kolo.

B. DOBÍRÁNÍ AKČNÍCH KARET probíhá ve třech po sobě následujících samostatných krocích v daném pořadí:

1. Jednu (1) akční kartu si dobere ten hráč, který má jako jediný aktuálně nejmenší počet vítězných bodů a zároveň je jediným hráčem s nejmenším počtem karet v ruce.

Příklady:

Mají-li dva hráči shodně po jednom vítězném bodu a ostatní soupeři mají body dva nebo více, nebere si v tomto kroku kartu nikdo.

Má-li jen jediný hráč dva vítězné body a jednu kartu v ruce a všichni ostatní mají body tři nebo více a zároveň mají všichni ostatní dvě nebo více karet v ruce, bere si tento hráč jednu kartu.

2. Jednu (1) akční kartu si dobere hráč, který má jako jediný aktuálně nejmenší počet vítězných bodů.

POZNÁMKA: A to i tehdy, pokud si už dobral kartu v předchozím kroku 1.

Příklady:

Mají-li dva hráči shodně po jednom vítězném bodu a ostatní soupeři mají body dva nebo více, nebere si v tomto kroku kartu nikdo.

Má-li jen jediný hráč dva vítězné body a všichni ostatní mají body tři nebo více, bere si tento hráč jednu kartu.

3. Každý hráč počínaje začínajícím hráčem si dobere po jedné (1) akční kartě.

POZNÁMKA

Opět včetně hráče, který si případně již bral karty v jednom nebo v obou předchozích krocích 1 a 2.

Nyní následuje nové kolo hry, které opět začíná I. Akční fází.

KONEC HRY

Na konci II. Fáze lokací se kontroluje, zda nedošlo k ukončení hry.

Vítězem je ten hráč, který dosáhl nebo překonal stanovený počet vítězných bodů a má tak MĚSTO ve své moci.

Je-li takových hráčů více, vyhrává ten hráč, který získal vyšší počet vítězných bodů.

V případě shody je posloupnost podmínek vítězství následující:

- menší počet Mafiánů v rezervě (větší gang),
- více akčních karet v ruce (větší akční radius),
- držení figurky *Starosty* (momentální politický vliv),
- menší vzdálenost od začínajícího hráče po směru hry (tj. hráč by byl dříve na tahu – iniciativa).

3. Lokace

Lokace **sousedí** s jinou lokací, pokud se příslušné destičky dotýkají hranou. To má význam jen pro pohyb figurky *Nájemný vrah*. Každá lokace má vyznačeno pole kruhového tvaru, kam se v I. Akční fázi pokládají do sloupečku žetony Mafiánů.

Dojde-li kdykoliv v průběhu hry k odstranění některého žetonu Mafiána, žetony nad ním se „přirozenou gravitací“ posunou o uvolněné místo dolů, takže pořadí ostatních žetonů ve sloupečku je vždy zachováno.

Každá lokace má vyznačeno své pořadové číslo, což hraje roli při výběru lokace v II. Fázi lokací a v III. Strategické fázi.

Kontrolou lokace získává příslušný hráč vždy jeden (1) vítězný bod. Získání tohoto vítězného bodu není považováno za Efekt lokace a nelze mu žádným způsobem zabránit.

Obecně platí, že z dvou Mafiánů na jedné lokaci má přednost ten, který se nachází níže ve sloupečku. Na pořadí Mafiánů při určování kontroly tedy (s výjimkou lokací KLUB RVÁČŮ [3] a RADNICE [Z]) záleží.

Pokud na lokaci není umístěn žádný žeton Mafiána, nezískává kontrolu nikdo a v takovém případě se Efekt lokace neprovádí.

Pro lokace KLUB RVÁČŮ [3] a RADNICE [Z] platí, že žádný hráč nad nimi nemá kontrolu též v případě, že panuje shoda v největším počtu Mafiánů na této lokaci mezi dvěma a více hráči.



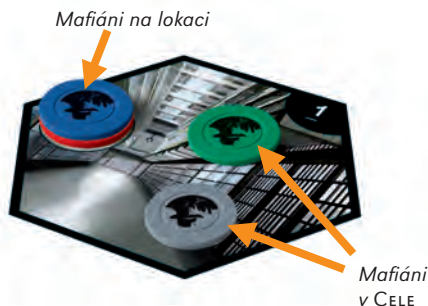
Určování kontroly a provádění efektů jednotlivých lokací probíhá následovně:



1. VĚZNICE

Získat kontrolu nad věznicí a jejím ředitelem se může Tvému klanu velmi hodit. Ředitel věznice dokáže dostat do vězení kohokoliv i bez soudu. Než se to provalí a dotyčný bude muset být pro nedostatek důkazů propuštěn, máš dostatek času zařídit si věci po svém.

Lokace VĚZNICE (jako jediná) obsahuje zvláštní oblast „CELA“, kam se žetony Mafiánů běžně nepokládají. Mohou se sem v průběhu hry dostat v důsledku vyhodnocení efektu této lokace nebo v důsledku efektu karet PRÁSKAČ a SPOLUÚČAST.



Žeton Mafiána nacházející se v CELA leží na obrázku zaměřované cely – není součástí sloupečku Mafiánů na této lokaci a nepočítá se při určování kontroly nad touto lokací. Počet Mafiánů na poli CELA není nijak omezen, ve vězení je dost místa pro všechny.

Kontrolu nad lokací Věznice má hráč, který má ve sloupečku na lokaci největší počet svých Mafiánů, nebo v případě shody má svého Mafiána níže. Tento hráč nejprve získá jeden (1) vítězný bod, poté následuje vyhodnocení efektu lokace, což probíhá ve dvou nezávislých krocích ve stanoveném pořadí:

1. Každý hráč dostane zpět do ruky všechny své Mafiány z CELY. Toto propuštění z vazby proběhne vždy, i když lokaci nekontroluje žádný z hráčů, a nezruší je ani karta NÁČELNÍK POLICIE.
2. **Efekt lokace:** Hráč, který kontroluje tuto lokaci, si může vybrat libovolného Mafiána z libovolné lokace (ať již byla v této fázi vyhodnocena nebo ještě ne) a přemístí ho na oblast CELA.

Je-li Efekt lokace zrušen kartou NÁČELNÍK POLICIE, nemůže hráč kontrolující lokaci VĚZNICE [1] efekt provést znovu. Ocitne-li se jednou Mafián v CELA, může se z ní dostat ven jen v dalším kole v rámci prvního kroku vyhodnocení této lokace popsaného výše a jinak jinak.



2. PŘÍSTAV

V přístavu se pohybuje mnoho pochybných existencí. Je dobré mít zde přehled a moci uzavřít dohodu s tím nejschopnějším nájemným vrahem. Ten se neptá, proč a jak. Stačí zadat objednávku a vyhlédnutá oběť si už může objednat rakev. Na to se můžeš spolehnout.

Kontrolu nad lokací Přístav má hráč, který má ve sloupečku na lokaci největší počet svých Mafiánů, nebo v případě shody má svého Mafiána níže. Tento hráč nejprve získá jeden (1) vítězný bod, poté následuje vyhodnocení efektu lokace ve dvou nezávislých krocích ve stanoveném pořadí (přičemž za Efekt lokace je považován první krok, druhý nikoliv, což je významné pro použití karty F.B.I.)

1. **Efekt lokace:** Hráč kontrolující PŘÍSTAV smí (ale nemusí) pohnout figurkou *Nájemného vraha* na sousední lokaci.



2. Hráč kontrolující PŘÍSTAV může zahrát z ruky kartu NÁJEMNÝ VRAH a podle jejího efektu odstranit z lokace, kde se právě nachází figurka *Nájemného vraha*, jednoho libovolného Mafiána. Ten se vrací příslušnému hráči do rezervy, nikoliv do ruky.

Je-li Efekt lokace zrušen kartou F.B.I., nemůže hráč kontrolující lokaci PŘÍSTAV [2] efekt provést znovu.

3. KLUB RVÁČŮ

Chudí kluci z ulice doufají, že při nelegálních zápasech získají nějaké peníze na živobytí. Ideální místo, kde můžeš získat nové muže do svého klanu.



Kontrolu nad lokací Klub rváčů má hráč, který má ve sloupečku na lokaci jako jediný největší počet svých Mafiánů – v tomto případě na pořadí Mafiánů ve sloupečku nezáleží.

Tento hráč nejprve získá jeden (1) vítězný bod, poté následuje vyhodnocení efektu lokace.

Efekt lokace: Hráč kontrolující KLUB RVÁČŮ [3] nebo každý z hráčů, kteří mají na této lokaci shodně největší počet Mafiánů, si přesune jeden žeton Mafiána ze své rezervy (má-li tam ještě nějaké) do ruky. To znamená, že při shodě více hráčů s největším počtem Mafiánů na této lokaci nezíská kontrolu a vítězný bod nikdo, ale více hráčů může získat novou posilu do svých řad.



4. POLICEJNÍ STANICE

Mít informace přímo od policie je k nezaplacení. Nač utrácet za sledování nepřátel a pracně pátrat po jejich plánech, když to za Tebe může udělat policie. Získej kontrolu nad policií a získáš přehled o všem, co se ve městě šustne.

Kontrolu nad lokací Policejní stanice má hráč, který má ve sloupečku na lokaci největší počet svých Mafiánů, nebo v případě shody má svého Mafiána níže. Tento hráč nejprve získá jeden (1) vítězný bod, poté následuje vyhodnocení efektu lokace.

Efekt lokace: Hráč kontrolující POLICEJNÍ STANICI si vezme figurku *Policisty* (z této lokace nebo častěji od jiného hráče). Od tohoto okamžiku se může kdykoliv – dokud má figurku v držení – podívat každému hráči do karet v ruce, ale zjištěné informace si musí nechat pro sebe.

Pokud nezíská kontrolu nad lokací POLICEJNÍ STANICE [4] žádný hráč (nepříliš pravděpodobný případ, kdy se na této lokaci nenachází žádný žeton Mafiána), vrací se figurka *Policisty* na tuto lokaci, resp. na ní zůstává.



5. OBCHODNÍ ČTVRŤ

Ve městě se neprodává jen to, co je ve výlohách obchodů. Skrytě se kupčí prakticky se vším. Získej kontrolu nad obchodní čtvrtí a veškerý tajný obchod půjde tvýma rukama.

Kontrolu nad lokací Obchodní čtvrtě má hráč, který má ve sloupečku na lokaci největší počet svých Mafiánů, nebo v případě shody má svého Mafiána níže. Tento hráč nejprve získá jeden (1) vítězný bod, poté následuje vyhodnocení efektu lokace.

Efekt lokace: Hráč kontrolující OBCHODNÍ ČTVRŤ si nejprve dobere tři (3) akční karty do ruky a poté jednu (1) libovolnou kartu z ruky odhodí. Odhozená karta nemusí být jedna z těch, které právě dobral.



6. SOUKROMÝ KLUB

Místo vyhrazené pro elitu města. Kontakty s důležitými osobnostmi jsou pro upevnění vlastní pozice zásadní. Tady se získává opravdová moc.

Kontrolu nad lokací Soukromý klub má hráč, který má ve sloupečku na lokaci největší počet svých Mafiánů, nebo v případě shody má svého Mafiána níže. Tento hráč nejprve získá jeden (1) vítězný bod, poté následuje vyhodnocení efektu lokace.

Efekt lokace: Hráč kontrolující SOUKROMÝ KLUB může zahrát jednu kartu se symbolem „+1“, čímž takto získá jeden (1) vítězný bod navíc.

Je-li efekt symbolu „+1“ na kartě zrušen soupeřem, může hráč zahrát další takovou kartu. Hráč však nemůže získat na této lokaci v jednom kole víc než jeden (1) vítězný bod navíc; jinými slovy, karty se symbolem „+1“ může hrát jen tak dlouho, dokud se mu nepodaří získat jeden dodatečný vítězný bod.



7. RADNICE

Mít vliv na zkorumpovaného starostu, to přináší reálnou kontrolu nad městem. Řídit, co se kdy a kde ve městě stane, může Tvému klanu přinést rozhodující výhodu.

Kontrolu nad lokací Radnice má hráč, který má ve sloupečku na lokaci jako jediný největší počet svých Mafiánů – v tomto případě na pořadí Mafiánů ve sloupečku nezáleží. Tento hráč nejprve získá jeden (1) vítězný bod, poté následuje vyhodnocení efektu lokace.

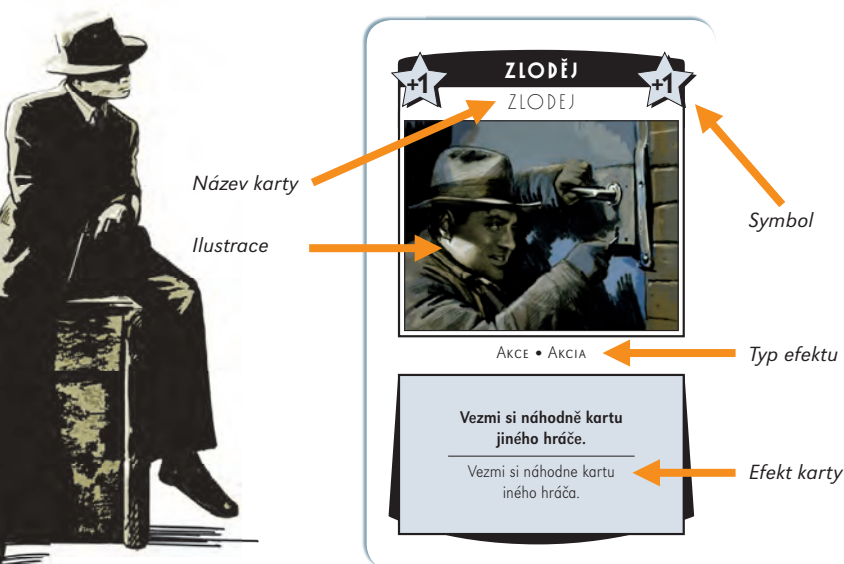
Efekt lokace: Hráč kontrolující RADNICI si vezme figurku *Starosty* (z této lokace nebo častěji od jiného hráče).

Od tohoto okamžiku do té doby, dokud drží figurku *Starosty*, rozhoduje ve II. fázi lokací a v III. Strategické fázi o pořadí vyhodnocování jednotlivých lokalit a ve III. Strategické fázi rozhoduje též o pořadí hráčů na tahu (jak je popsáno výše). Nemá-li nad RADNICÍ kontrolu žádný z hráčů (při shodě více hráčů s nejvyšším počtem žetonů Mafiánů na této lokaci bez ohledu na jejich pořadí ve sloupečku), vrací se figurka *Starosty* zpět na lokaci RADNICE (nebo tam zůstává) a vítězný bod nezískává nikdo.



4. Akční karty

Hráči získávají v průběhu hry akční karty do ruky těmito způsoby: pomocí efektu textu karty KŠEFTY, provedením efektu lokace OBCHODNÍ ČTVRŤ [5] a vždy na konci každého kola. Počet karet v ruce není nijak omezen.



Ve hře se vyskytuje 11 různých druhů akčních karet. Každá karta má svůj název a je na ní uveden text a typ efektu, který působí, v rozích jeden ze čtyř symbolů (**Pěst**, **Klobouk**, **Náboj** a „+1“) a ilustrace.



KAŽDOU KARTU LZE VYUŽÍT TŘEMI ZPŮSOBY. HRÁČ SI VŽDY MUSÍ ZVOLIT JEDEN Z NICH :

1. hráč může provést efekt textu karty (k symbolu se nepřihlíží),
2. nebo může provést efekt symbolu (k textu karty se nepřihlíží),
3. nebo může ve svém tahu v I. Akční fázi kartu odhodit (provede *vyčkávací akci* popsanou výše, k textu ani symbolu se nepřihlíží).

Efekty textu karty i symbolů mohou být čtyř různých typů – typ efektu textu karty je na ní uveden, typ efektu symbolu popisujeme níže:

• Typ AKCE

Efekt tohoto typu (ať textu karty, nebo symbolu) lze provést jen jako akci v tahu hráče v I. Akční fázi. Pokud je efekt některým ze soupeřů zrušen (viz dále), tah hráče končí – další kartu hrát v témže tahu nemůže.

• Typ LOKACE

Tento efekt (textu karty či symbolu) lze provést při vyhodnocování určité lokace v II. Fázi lokací. Je-li efekt soupeřem zrušen, hráč může hrát další kartu.

• Typ REAKCE

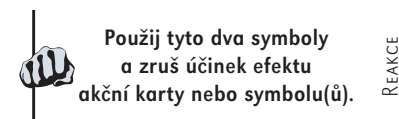
Efekt tohoto typu se používá jako „veto“ na zrušení efektu, o jehož provedení se právě snaží soupeř – může to být efekt textu karty, symbolu, nebo (v případě efektu textu karty tohoto typu) i lokace (jak je na kartě s efektem textu tohoto typu vždy uvedeno).

Efekt typu *Reakce* způsobený symbolem **Pěst** nelze použít proti efektu lokací, jak je uvedeno dále. Použije-li některý z hráčů efekt tohoto typu, je možné ho opět přehlasovat dalším provedením efektu „veto“, čímž platí a provede se efekt původní. Teoreticky je možné efekty „veto“ řetězit dále a dále (takže původní prvotní efekt je zrušen – povolen – zrušen – povolen atd.) a mohou je používat v rámci jedné licitace i různí hráči (výjimku představuje jen efekt textu karty **SPOLUÚČAST**, jak je popsáno dále), ale v praxi k tomu příliš docházet nebude.

Popis efektů symbolů :

Pěst (REAKCE)

Kdykoliv chce některý ze soupeřů provést efekt textu karty nebo symbolu, může hráč zamýšlený efekt zrušit

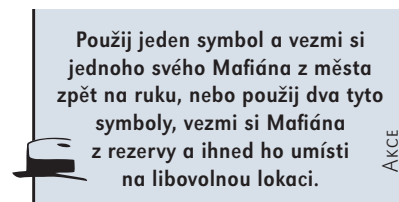


vynesením dvou (2) karet se symbolem **Pěst**. Efekt lokace však kartami se symbolem **Pěst** zrušit nelze. Karta či karty vynesené soupeřem i obě karty se symbolem **Pěst** se odhodí na odkládací balíček. Je jedno, jestli soupeř k provedení efektu použil kartu jednu nebo dvě (viz symbol **Klobouk** dále nebo při rušení soupeřova efektu „veto“).

Klobouk (AKCE)

Efekt se používá v I. Akční fázi, a to dvěma způsoby:

1. Hráč může ve svém tahu vynést jednu (1) kartu s tímto symbolem a vzít si z herního plánu zpět do ruky jednoho (1) svého libovolného Mafiána,



2. Nebo může vynést dvě (2) karty s tímto symbolem a umístit na herní plán jednoho (1) svého Mafiána z rezervy místo z ruky. Mafiána umístí podle obvyklých pravidel, tj. navrch sloupečku na libovolné lokaci.

Rovněž provedení tohoto efektu může soupeř zrušit zahráním dvou (2) karet se symbolem **Pěst**. V takovém případě je karta (či karty) se symbolem **Klobouk** odhozena a tah hráče končí.

Náboj (AKCE)

Efekt tohoto symbolu lze využít jen v I. Akční fázi. Hráč, který se již vzdal tahu, může vynést jednu (1) kartu s tímto symbolem a následně provést jednu běžnou akci. Tím není jeho pas zrušen trvale, hráč se nevrací do aktivního režimu, může provést jen tuto jednu akci (jak je podrobně popsáno výše).

Je-li efekt symbolu **Náboj** některým ze soupeřů zrušen dvěma (2) kartami se symbolem **Pěst**, odhodí hráč kartu se symbolem **Náboj** a jeho tah končí. Soupeř však může počkat, jakou akci hráč na tahu provede. Vynese-li další kartu, jejíž efekt hodlá provést, může soupeř zahráním dvou karet se symbolem **Pěst** zrušit provedení efektu až této další karty.

„+1“ (LOKACE)

Efekt tohoto symbolu lze využít pouze na lokaci **SOUKROMÝ KLUB** [6] kde ho může provést pouze hráč tuto lokaci kontrolující a získat tak vítězný bod navíc (jak je popsáno výše v popisu této lokace).



Pokud kontroluješ lokaci **SOUKROMÝ KLUB**, použij tento symbol a získáš tak jeden vítězný bod navíc.

LOKACE

Efekt symbolu může soupeř zrušit zahráním dvou (2) karet se symbolem **Pěst**, v takovém případě může hráč vynést další kartu se symbolem „+1“ a pokračovat tak dlouho, dokud se mu nepodaří bod navíc získat (je opět popsáno výše tamtéž).

Příklady:

Hráč A zahrál ve svém tahu dvě karty se symbolem **Klobouk** a hodlá umístit svého Mafiána z rezervy na lokaci **PŘÍSTAV** [2]. Tím se cítí být ohrožen hráč B. Vynese proto dvě karty se symbolem **Pěst**, aby provedení akce zabránil. Hráč A však o umístění svého Mafiána velmi stojí, proto také vynese dvě karty se symbolem **Pěst**, čímž si přece jen vynutí provedení své akce, byť za cenu čtyř vynesených karet.

Hráč A získal kontrolu nad lokací **SOUKROMÝ KLUB** a zahraje kartu se symbolem „+1“, aby tak získal důležitý bod. To se nelíbí hráči B. Vynese proto dvě karty se symbolem **Pěst**. Hráč A je však na tuto situaci připraven a vynese další kartu se symbolem „+1“. Nyní se ovšem do hry vloží hráč C, vynese dvě karty se symbolem **Pěst**, a protože hráč A již další kartu se symbolem „+1“ nemá nebo nechce zahrát, dodatečný bod nezíská.

Hráč A, který se již vzdal svého tahu, přijde znovu na řadu. Zahraje kartu se symbolem **Náboj**. V tomto okamžiku může hráč B vynést dvě karty se symbolem **Pěst** a ukončit tak tah hráče A. Pokud tak neučiní a hráč A se rozhodne umístit na herní plán svého Mafiána, nelze tomu již nijak zabránit. Pokud však hráč A vynese kartu a hodlá provést její efekt, může tomu nyní hráč B zabránit vynesením dvou karet se symbolem **Pěst**, případně zahráním karty **NÁČELNÍK POLICIE** nebo **F.B.I.**, podle toho, jakou kartu chtěl hráč A použít.

Upřesnění efektů textu jednotlivých akčních karet:

NÁJEMNÝ VRAH

Objednávka vraždy je neodvolatelná. Koho označíš, toho čeká rychlý konec. Nájemný vrah nezná slitování...

- V případě lokace **VĚZNICE** [1] to nemůže být Mafián, který je zavřený v **CELE**;
- tuto kartu lze použít jen při vyhodnocení lokace **PŘÍSTAV** [2] na to, aby **Nájemný vrah** provedl objednávku na lokaci, kde se právě nachází, a bez této karty **Nájemný vrah** objednávku provést nemůže. Oběť putuje do rezervy hráče, nikoliv do ruky.



LOKACE • LOKÁCIA

Odstraň libovolného Mafiána z lokace, kde se nachází figurka **Nájemný vrah**.



AKCE • AKCIA

Přesuň libovolného Mafiána do **CELY**.

PRÁSKAČ

Práskáč má vždy na každého připravenou nějakou špínu. Pokud promluví, cesta do vězení je jistá.

- Určený Mafián je odstraněn z libovolné lokace a přemístěn do **CELY** na lokaci **VĚZNICE** [1].



AKCE • AKCIA

Vezmi si náhodně kartu jiného hráče.

ZLODĚJ

Šikovný chlapík, který dokáže ukrást téměř vše. Stačí jen říct, koho má navštívit...

- Znamená to, že si hráč naslepo vybere jednu kartu z ruky libovolného soupeře (přitom se do jeho karet nedívá).

NÁČELNÍK POLICIE

Když už se na Tebe policie zaměří, je dobré mít strýčka u náčelníka. Spolehlivě nasměruje pátrání jinam a i kdyby Tě přesto obvinili, dokáže Tě vysekat z maléru.

- Vynesení této karty zruší efekt textu uvedených karet a lokace.
- Pokud jakýkoliv soupeř zruší efekt textu této karty zahráním dvou karet se symbolem **Pěst**, původní efekt (který měl být použitím karty NÁČELNÍK POLICIE zrušen) se samozřejmě provede.



REAKCE • REAKCIA

Zruš efekt karet PRÁSKAČ, ZLODĚJ, POLICEJNÍ RAZIE nebo lokace VĚZNICE.

F.B.I.

Mít jako svého ochránce federálního agenta může znamenat rozdíl mezi životem a smrtí. A také šanci, jak překazit nekalé obchody soupeře.



REAKCE • REAKCIA

Zruš efekt karet NÁJEMNÝ VRAH, KŠEFTY, VELKÝ PLÁN nebo lokace PŘÍSTAV.

- Vynesení této karty zruší efekt textu uvedených karet a lokace.
- Pokud jakýkoliv soupeř zruší efekt textu této karty zahráním dvou karet se symbolem **Pěst**, původní efekt (který měl být použitím karty F.B.I. zrušen) se samozřejmě provede.
- V případě lokace PŘÍSTAV [2] je možné tuto kartu použít dvěma způsoby – buď se zruší pohyb figurky *Nájemného vraha*, nebo se překazí jeho krvavé dílo.

POLICEJNÍ RAZIE

Vypadá to, že v důležité čtvrti města ztrácíš půdu pod nohama. Není nic jednoduššího, než dát echo policii, která po dobrém tipu ráda skočí. A čtvrt vyčistí tak, jak by to nikdo jiný nedokázal.

- Tuto kartu může hráč použít jen na takové lokaci, kde má alespoň dva své Mafiány.
- Do ruky se vrací všichni Mafiáni, tedy i toho hráče, který kartu vynesl – lokace zůstane po této akci zcela prázdná.
- Každý hráč, kterému se takto do ruky vrátí jeden nebo více Mafiánů, se i poté, co se již vzdal tahu, opět vrací do hry – jeho pas se ruší. Platí i pro hráče, jenž kartu použil.
- Efekt této karty na lokaci VĚZNICE [1] se netýká Mafiánů v CELE – ti sedí dále.



AKCE • AKCIA

Všichni Mafiáni z lokace, kde máš alespoň dva vlastní, se vrací hráčům na ruku.

PÁKY V POZADÍ

I zavedené pořádky v jednotlivých čtvrtích lze změnit. Chce to mít jen kontakty na správné lidi, co dokážou tahat za nitky v pozadí.

- Hlavní Mafián je ten, který leží na lokaci nejnižší – vespod sloupečku.
- Takto přemístění Mafiáni mohou patřit libovolným hráčům, ani jeden nemusí patřit hráči, který kartu PÁKY V POZADÍ zahrál.



AKCE • AKCIA

Vyměň mezi sebou hlavní Mafiány na dvou libovolných lokacích.



VELKÝ PLÁN



AKCE • AKCIA

Přemístí libovolného Mafiána na jinou lokaci.

Nejlepší způsob, jak získat kontrolu nad určitou čtvrtí, je předstírat zájem o jinou. Ve skutečnosti ale připravuješ velký plán, který vše na poslední chvíli změní...

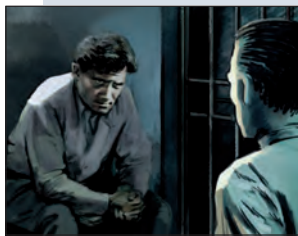
- Žeton přemísťovaného Mafiána se položí normálně navrch sloupceku na libovolné jiné lokaci.
- Takto přemístěný Mafián může patřit libovolnému hráči – nemusí patřit hráči, který kartu VELKÝ PLÁN zahrál.



- Není možné takto dostat Mafiána ven z CELY.

SPOLUÚČAST

Jestli Tě při něčem chytli, je důležité nevzdávat se bez boje. A když už se z vězení nemůžeš dostat, tak aspoň práskni někoho z nepřátelského klanu...



REAKCE • REAKCIA

Jde-li Tvůj Mafián do CELY, přesuň tam s ním Mafiána třetího hráče.

- Toto je jediný efekt typu REAKCE, který nemůže použít jiný než dotčený hráč – jen ten, jehož Mafián je přemísťován do CELY.
- Třetím hráčem v tomto případě není ten, kdo přesun způsobil, ani ten, jehož Mafián je do CELY přesunován (což dá rozum, neboť nikdo nechce poslat do basy dva své Mafiány místo jednoho).

- Přesun Mafiána třetího hráče do CELY v důsledku tohoto efektu je z pohledu tohoto třetího hráče nový případ – způsobil ho hráč, jenž kartu SPOLUÚČAST použil, a třetí hráč nyní může také použít svou kartu SPOLUÚČAST – v tomto novém případě může být třetím hráčem i ten, kdo první přesun původně vyvolal.

Příklad: Hráč A zahrál kartu PRÁSKAČ proti hráči B a přesune tak jeho Mafiána do CELY. Hráč B však zahraje kartu SPOLUÚČAST a pošle do CELY Mafiána hráče C. Ten tuto akci nemůže právě nijak zrušit, a tak zahraje aspoň také kartu SPOLUÚČAST. Jako třetího hráče nemůže zvolit hráče B (protože ten způsobil přesun jeho Mafiána), ale zvolí si hráče A, jehož Mafián tak také putuje do CELY, i když na začátku celého zatýkání stál právě jeho donašeč...

KŠEFTY

Když už se Ti nedaří kontrolovat Obchodní čtvrt, můžeš něco získat vlastními cestičkami. Nejsou tak výnosné, ale ani tak nepřijdeš zkrátka.



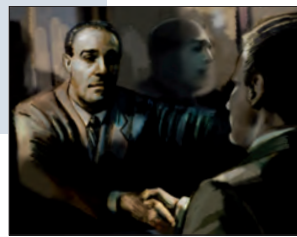
AKCE • AKCIA

Dober si tři karty a jednu z nich odhod.

- Odhozená karta musí být jedna ze tří, které si hráč právě dobral (narozdíl od efektu lokace OBCHODNÍ ČTVRŤ, kdy je možné odhodit i kartu, kterou už měl hráč v ruce dříve).

TAJNÁ DOHODA

V boji o kontrolu města je dobré mít v ruce trumf. A tajná dohoda s nějakým místním gangem může představovat rozhodující jazyček na vahách.



LOKACE • LOKACIA

Při určování kontroly si přičti +1.

- V II. Fázi lokací, kdy se určuje kontrola nad lokací, je možno zahráním této karty přidat ke svému počtu Mafiánů +1 – je možné zahrát i více karet TAJNÁ DOHODA najednou.
- Pokud zahraje také soupeř kartu TAJNÁ DOHODA, je možné následně opět zahrát kartu další a tak znovu změnit poměry v souboji o kontrolu lokace.
- Vynášet kartu jako první má právo začínající hráč a všichni mohou přihazovat tak dlouho, dokud mají zájem.

Náhradní karty

Hra obsahuje i několik prázdných karet, které můžete použít jako náhradní v případě ztráty nebo poškození akčních karet. Na prázdné místo napište název, pod obrázek typ efektu a text karty a do políček v rozích naznačte symbol.





MAFIA CITY

vedoucí projektu: Petr Bělík

autor hry: Petr Bělík feat. $e^{im} + 1 = 0$

ilustrace: Marek Píza

grafický design: Marek Píza

pravidla: $e^{im} + 1 = 0$

překlad: Karel Vlasák