

Pravidla Městečka Palerma, DemoHráč

Legenda

(možné říct účastníkům)

„Stali jste se obyvateli městečka Palerma. Je mezi vámi většina slušných občanů, ale také jistá tajná skupinka vrahů a rovněž jeden tajný policista jménem Cattani. Osud za chvíli určí, kdo je občanem, Cattanim či vrahem. Jisté je však to, že proti sobě stojí občané podporováni Cattanim na straně jedné a na straně druhé vrazi. Ti každou noc terorizují městečko tím, že některého z jeho obyvatel zavraždí. Což se samozřejmě lidu nelíbí a snaží se ve spolupráci s Cattanim vrahy vypátrat a zneškodnit a tím svoje městečko osvobodit. Naproti tomu vrahové usilují o úplné zlomení odporu a vyhlazení městečka, které by jim tak padlo zcela do rukou. Nesmí však svoji zločineckou totožnost prozradit, naopak se snaží na někoho ji svrhnout, označit ho vrahem, přesvědčit o tom ostatní a poslat do vězení. Občané s policií se naopak snaží vymýtit z města zločin tím, že pošlou do vězení všechny vrahy.“

Role

Na každých započatých 5 účastníků bude 1 mafián (např.: 19 účastníků = 4 mafiáni, 20 účastníků = 4 mafiáni, 21 účastníků = 5 mafiánů, ...).

Zahájení

Hru zahájí instruktor vyřčením pokynu: „Městečko Palermo usíná!“. V ten okamžik všichni sklopí hlavy a zavřou nebo si zakryjí oči. Instruktor několikrát obejde kruh a přitom např. poklepáním na hlavu určí vrahy a policisty. Technicky to provede tak, že vyhlásí určování vrahů, určí je, vyhlásí určování policisty a vybere i jej. Musí to zvládnout nenápadně, aby nikoho neprozradil ostatním.

Instruktor řekne městečku, kolik policistů a vrahů určil. Tím jsou karty rozdány a hra může začít.

Herní cyklus

Hra se sestává z nocí a dnů. V noci vraždí vrahové a policista pátrá, ve dne se vyhlašuje, kdo byl zabit a posílá se do vězení. Na konci dne instruktor nechá městečko opět usnout a vše se opakuje. A to do té doby, než hra skončí.

Konec hry

Občané vyhrají jediné v tom okamžiku, kdy je poslední z vrahů poslaný do vězení. V ten moment instruktor hru ukončí s konstatováním, že vyhrálo městečko.

Mafiáni vyhrají tehdy, zbydou-li v městečku pouze oni. Nebo tehdy, zbyde-li vrah a občan, neboť dříve či později by se muselo jít spát a vrah by občana zabil (bude upřesněno později). Instruktor opět v tento okamžik ukončí hru a oznámí vítězství mafie.

Jestliže zemře Cattani, hra ještě nekončí, protože občané pořád ještě mohou vrahy poslat do vězení.

Průběh dne

Jakmile instruktor rozhodne, kdo bude plnit jakou roli a městečko spí, vyzve vrahy, aby se probudili. Vrahové se probudí a musí se potichu, tak, aby se neprozradili, shodnout, koho z městečka zabijí. Dohadují se např. ukazováním prstem na potencionální oběť. Když instruktor pozná, že se shodli, vyzve vrahy, aby usnuli.

Poté vyzve policistu aby se probudil. Ten se ukázáním ruky instruktora otáže, jestli je nějaká osoba vrahem. Vždy vybírá namátkou. Pokud se trefil a podezřelý byl skutečně vrahem, instruktor to pokývnutím hlavy potvrdí, respektive naopak. Tím policista dopátral a instruktor jej nechá usnout.

Vzápětí probudí celé městečko s tím, že vždy osoba označená vrahy je mrtvá – od této chvíle se již nijak nesmí účastnit hry (ale naopak ani nemusí usínat a místo toho sledovat dění v noci). Mlčí, nekomentuje svoji roli a stejně tak instruktor nesmí prozradit, jakou funkci zemřelý zastával.

Městečko se tedy probudí a zjistí, kdo z jeho řad zemřel. Nyní nastává den. Jakýkoliv účastník může podat obvinění na to, kdo je vrahem – přihlásí se a řekne jeho jméno. Přihlásit se může kdokoliv a kohokoliv osočit. Občané a policisté se přitom snaží vymýtit vrahy, mafie zase potajmu pod hrozbou prozrazení pozabíjet občany a policistu. Instruktor musí hlídat, aby se diskuze nezvrhla v překřikování nebo hádku – jde jen o to sesbírat jména obviněných.

Jakmile jsou podána všechna obvinění, městečko hlasuje o tom, kdo bude uvězněn. Každý smí hlasovat pouze jednou. Postupně se hlasuje o všech obviněných a kdo získá nejvíc hlasů, je poslán do vězení, což má stejné následky, jako by byl zabit. A ani o něm instruktor neřekne, jestli byl vrahem, občanem nebo policistou.

Jestliže nebyly naplněny podmínky výhry jedné nebo druhé strany, instruktor nechá městečko opět usnout a další den se opakuje totéž co předchozí – vrahové se opět probouzí a vraždí, policista si tipuje atd.