

Matfie

Pravidla

Matfie vzdáleně připomíná hru Městečko Palermo. Všichni hráči sedí v topologické **kružnici**, celou hru řídí **Osud**. Každý hráč si pseudonáhodně vylosuje **tři** (*někdy i čtyři*) z funkcí, jejichž schopnosti jsou popsány níže. Cílem každého hráče je **přežít**, to jest nezemřít. Hra končí ve chvíli, kdy jsou buď **všichni mrtví** (tedy nikdo nevyhrál), nebo zbývá **právě jeden** živý hráč (a tedy vyhrál), a nebo zbývá více živých hráčů, ale neexistuje způsob, jak by některý z nich mohl zemřít (pak vyhráli všichni).

Hra začíná **seznamovací fází** při které mají všichni hráči zavřené oči (spí) a osud postupně probudí nejdřív všechny mafiány, pak Gandalfa a Kuskoňu, a nakonec schizofreniky, aby se poznali (ne všichni dohromady, ale příslušné dvojice/skupiny). Následně se střídá **den** a **noc**, přičemž se začíná dnem. Během dne nejdříve Osud vyhlásí úmrtí, která se stala během noci, úchylárny a prasklá zrcadla.

Poté se hráči mohou volně bavit a dohadovat, přičemž mají možnost **hlasovat o popravě** některého z hráčů. Hlasovat je možno pouze jednou během dne a po hlasování den končí. Je možné buď hlasovat pro libovolného hráče, přičemž každý má jen jeden hlas, nebo se hlasování zdržet. Pokud jeden z hráčů získá **nadpoloviční většinu** hlasů, to jest, počet hlasů je ostře větší než polovina počtu hráčů, pak je oběšen a umírá.

Následuje noc, během níž mají všichni **zavřené oči a mlčí** (spí). Osud postupně probouzí jednotlivé postavy. Jakmile je postava probuzena, tak Osudu naznačí, co chce dělat (ukáže koho chce zabít/ochránit, zašarádí jaká úchylárna se má provést apod.). Poté je Osudem opět uspána. Jakmile se vykonají všechny akce, pak Osud vyhodnotí, co se během noci odehrálo a vyhlásí začátek dne.

Pokud hráč zemře, pak se nejdříve stane **teplou mrtvolou** a následující noc může být oživen šamanem, musí mít tudíž pořád zavřené oči. Není-li šamanem oživen, stává se **studenou mrtvolou** a hra pro něj definitivně končí. Mrtvolý, jak teplý tak studený, nesmí do hry zasahovat. Veškeré nejasnosti, konflikty a problémy řeší Osud a má **absolutní moc**.

Postavy

Není-li řečeno jinak, vyskytuje se každá postava jednou. Počty jsou ovšem orientační a mohou se ve skutečnosti lišit.

Postavy jsou probouzeny po řadě tak, jak jsou zde uvedeny. Osud „probouzí“ i mrtvé postavy.

Medik během noci může fingovat svou smrt, následující den je mrtvý, poté v noci ožije. Možno použít jen jednou.

Slina v noci oslízne libovolného hráče krom sebe, ten je poté imunní mafiánům, mágů, zabijákovi, ponožkám a atomovce.

Mág vyskytuje se dvakrát. Během noci (musí) přesměruje všechny efekty z jednoho hráče na jiného, ale nesmí přesměrovat ze sebe. Dojde-li k cyklu při přesměrování, pak se každý efekt, který se do něj dostane, ztratí.

Mafián vyskytuje se třikrát. Během seznamovací noci se seznámí, poté se probouzí každý zvlášť (Osud jim přidělí čísla, nebo každému poklepe na rameno). Během noci mafián ukáže na svou oběť, pokud se všichni mafiáni shodnou na témže hráči, pak je na něj vystřeleno, jinak se nic nestane.

Úchyl vyskytuje se dvakrát. Během noci může zaúchylit jednoho hráče, to jest vyšarádí Osudu, co má daný hráč dělat/nedělat (musí pravou rukou chytit nos hráče nalevo). Co se doopravdy stane, rozhoduje Osud, pokud špatně pochopí, co se úchyl snažil naznačit, pak je to chyba úchyla. Taktéž, pokud uzná, že úchylárna je nebezpečná, nebo mimo rámec slušnosti (ať už je to cokoliv), pak má právo ji zrušit. Úchylárna trvá celý zbytek hry, dokud není změněna, nebo hráč nezemře.

Zabiják probouzí se každou lichou noc a musí na někoho vystřelit, zasažený přijde o život (tj. většinou zemře, není-li kulka přesměrována jinými efekty, samozřejmě).

Ponožky probouzí se každou sudou noc a musí zasmradit jednoho svého souseda (hráče sedícího těsně vedle). Ten ztrácí život (není-li efekt nějak přesměrován atp.).

Šaman jednou za hru může oživit teplou mrtvolu.

Zrcadlo vyskytuje se dvakrát. Je-li na něj vystřeleno, mafiány nebo zabijákem, pak střelu odrazí, tedy vystřelí na zpět (v případě mafiánů na všechny). Přitom zrcadlo praskne a není možné jej použít znovu.

Ateista imunní vůči mágům a slinám. Je-li zároveň i mág nebo slina, pak tuto roli nemůže používat (v noci se probudí, ale nic neudělá).

Anarchista jednou během hry během dne může po někom hodit dlažební kostku a tím ho připravit o život.

Provazochodec jednou během hry dokáže přežít oběšení.

Hvězdář jednou během hry může okamžitě ukončit den a vyhlásit noc.

Masový vrah je-li oběšen, pak zabije všechny, kteří pro něj hlasovali.

Gandalf a kus koňa pokud se Gandalf podílí na smrti kusu koňa, nebo naopak, pak získá život navíc. Je-li Gandalf a kus koňa jedna a tatáž osoba, pak získává dva životy navíc.

Mrakoplaš má život navíc.

Mečiar jeho hlas má váhu dvou hlasů.

Dzurindajeho hlas má váhu dvou hlasů, pokud hlasuje proti Mečiarovi (resp. pro jeho smrt). Tuto funkci na Demonstraci nepoužíváme.

Kováč jeho hlas má váhu mínus jednoho hlasu.

Zavazadlo smí o sobě prohlašovat, že je zavazadlo.

Atomovka a Oppenheimer během dne může Oppenheimer vyhlásit odpálení atomovky. Ta během zbytku dne tiká a na konci noci, pokud je stále naživu, vybuchne a zabije sebe a svého souseda nalevo a napravo (počítají se přitom efekty z noci, jako přesměrování atp.). Podílí-li se atomovka na smrti Oppenheimera, pak získá život navíc (tj. zabije-li Oppenheimera svým výbuchem, pak přežije).

Schizofrenici na začátku se seznámí. Cokoliv se stane jednomu, se stane i druhému. Nicméně, jde pouze o **konečné efekty**. Tedy, pokud je například na jednoho schizofrenika vytřeleno, pak se to na druhého přenesou pouze v případě, že první ztratí život (tj. druhý schizofrenik taktéž ztratí život). Pokud by ale první schizofrenik měl zrcadlo, pak se od něj kulka rovnou odrazí a vrátí se zpět a druhého schizofrenika se to nijak nedotkne. Pokud by měl zrcadlo druhý schizofrenik, tak mu není nic platné, neboť se na něj nepřenesou výstřel, ale ztráta života.

Otec Bratr Cyril Metoděj a Doktor Emil Žába mohou vyhlásit brífink. V tu chvíli osud řekne druhému: „Ty nejsi brífinkový typ.“ a tato osoba musí po zbytek dne mlčet. Brífink nemůže vyhlásit osoba, která vyhlásila brífink předchozí.