

REGULAMIN

TURNIEJU GRY TOWARZYSKIEJ

„MAFIA – KOMU MOŻESZ ZAUFAC?”

Sierakowski
Ośrodek
Kultury

Organizator:	SIERAKOWSKI OŚRODEK KULTURY
Data:	03.10.2026
Miejsce:	BIBLIOTEKA PUBLICZNA GMINY SIERAKÓW

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Turniej „Mafia” jest turniejem gry towarzyskiej opartej na dedukcji, blefie, obserwacji i współpracy.
2. Organizatorem turnieju jest Sierakowski Ośrodek Kultury.
3. Turniej odbywa się w terminie i miejscu wskazanym przez Organizatora.
4. Udział w turnieju oznacza akceptację niniejszego regulaminu.
5. Celem turnieju jest wyłonienie najlepszego gracza na podstawie punktów zdobywanych podczas kolejnych rozgrywek.
6. Nad prawidłowym przebiegiem każdej rozgrywki czuwa Moderator.
7. Moderator nie bierze udziału w grze i zna role wszystkich uczestników.

§ 2. Uczestnicy

1. Uczestnik zapisuje się do turnieju do 30.09.2026r. pod nr tel. 61 295 25 55 lub poprzez wiadomość prywatną na facebooku Sierakowskiego Ośrodka Kultury.
2. Każdy uczestnik otrzymuje numer lub identyfikator gracza.
3. Gracze są przed każdą rundą przydzielani do stołów przez Organizatora.
4. W miarę możliwości skład stołów jest zmieniany w kolejnych rundach, tak aby uczestnicy grali z różnymi osobami.
5. Spóźnienie na rozpoczęcie rundy może oznaczać brak możliwości udziału w tej rozgrywce.
6. Gracz, który zrezygnuje z turnieju w trakcie jego trwania, zachowuje zdobyte punkty, ale nie bierze udziału w kolejnych rundach.
7. Każdy uczestnik na początku turnieju tworzy swoją postać – jej charakterystykę, rolę w mieście – i posługuje się nią przez całą rozgrywkę.
8. Uczestnik musi mieć ukończone 16 lat.

§ 3. Skład gry

Podstawowa rozgrywka przewidziana jest dla 10 graczy.

- 2 × Mafia
- 1 × Detektyw
- 1 × Lekarz
- 6 × Mieszkaniec

W przypadku innej liczby uczestników Organizator może zmienić liczbę Mieszkańców lub skład stołów, zachowując możliwie podobne proporcje ról.

Role są losowane przed rozpoczęciem każdej rozgrywki i pozostają tajne.

§ 4. Role

MAFIA

Mafia działa nocą. Jej zadaniem jest eliminowanie pozostałych mieszkańców miasta.

Każdej nocy członkowie Mafii wspólnie wskazują jedną osobę, którą chcą wyeliminować.

Mafia wygrywa, gdy liczba żyjących członków Mafii jest równa liczbie pozostałych przy życiu graczy.

Członkowie Mafii znają swoją tożsamość.

DETEKTYW

Każdej nocy Detektyw może wskazać jednego żyjącego gracza.

Moderator bez słów przekazuje Detektywowi informację, czy wskazana osoba należy do Mafii.

Detektyw nie może w żaden sposób ujawniać swojej karty innym graczom.

Może jednak podczas dyskusji mówić prawdę, kłamać lub sugerować swoją rolę na własne ryzyko.

LEKARZ

Każdej nocy Lekarz wskazuje jedną osobę, którą chce uratować.

Jeżeli Mafia tej samej nocy zaatakuje wskazanego gracza, osoba ta przeżywa.

- Lekarz może uratować samego siebie jeden raz w czasie całej rozgrywki.
- Lekarz nie może chronić tej samej osoby przez dwie kolejne noce.

MIESZKANIEC

Mieszkaniec nie posiada specjalnej umiejętności nocnej.

Jego zadaniem jest obserwowanie zachowania graczy, udział w dyskusji oraz głosowaniu i odnalezienie członków Mafii.

§ 5. Rozpoczęcie gry

1. Moderator tasuje karty ról i rozdaje każdemu uczestnikowi jedną kartę.
2. Każdy gracz potajemnie sprawdza swoją rolę.
3. Zabronione jest pokazywanie karty innym uczestnikom.
4. Po zapoznaniu się z rolami gracze odkładają karty w sposób wskazany przez Moderatera.

„Miasto zasypia. Wszyscy zamykają oczy.”

§ 6. Faza nocy

Noc przebiega w następującej kolejności:

1. Mafia

Moderator mówi: „Budzi się Mafia”. Członkowie Mafii otwierają oczy i bezgłośnie wskazują osobę, którą chcą wyeliminować. Następnie Mafia zasypia.

2. Lekarz

Moderator mówi: „Budzi się Lekarz”. Lekarz wskazuje osobę, którą chce ochronić. Następnie zasypia.

3. Detektyw

Moderator mówi: „Budzi się Detektyw”. Detektyw wskazuje jedną osobę. Moderator gestem przekazuje informację, czy wskazana osoba należy do Mafii. Następnie Detektyw zasypia.

Moderator mówi: „Miasto się budzi.”

§ 7. Faza dnia

1. Moderator informuje, kto został wyeliminowany w nocy.
2. Jeżeli Lekarz uratował ofiarę Mafii, Moderator informuje: „Tej nocy nikt nie zginął”.
3. Moderator nie ujawnia, dlaczego nikt nie został wyeliminowany.
4. Wyeliminowany uczestnik natychmiast kończy udział w danej rozgrywce.
5. Rola wyeliminowanego gracza nie jest ujawniana do zakończenia całej rozgrywki.
6. Następuje dyskusja trwająca maksymalnie około 5 minut.
7. Gracze mogą oskarżać innych, bronić się, przedstawiać swoje podejrzenia, blefować i podawać się za dowolną rolę.
8. Zabronione jest fizyczne pokazywanie swojej karty.

§ 8. Głosowanie

Po zakończeniu dyskusji Moderator rozpoczyna głosowanie.

1. Każdy żyjący gracz wskazuje jedną osobę, którą chce usunąć z miasta.
2. Nie można głosować na samego siebie.
3. Osoba z największą liczbą głosów zostaje wyeliminowana.
4. Jeżeli największą liczbę głosów otrzyma kilka osób, odbywa się dodatkowe głosowanie wyłącznie pomiędzy nimi.
5. Jeżeli ponownie wystąpi remis, tego dnia nikt nie zostaje wyeliminowany.
6. Po zakończeniu głosowania rozpoczyna się kolejna noc.

§ 9. Eliminacja gracza

Po wyeliminowaniu uczestnik:

- nie bierze udziału w dalszej dyskusji;
- nie głosuje;
- nie może komentować przebiegu gry;
- nie może wykonywać gestów sugerujących role innych osób;
- nie może pomagać żadnej ze stron;
- pozostaje obserwatorem do końca rozgrywki.

Celowe przekazywanie informacji po eliminacji traktowane jest jako naruszenie regulaminu.

§ 10. Zakończenie rozgrywki

Mieszkańcy wygrywają, gdy:

Wszyscy członkowie Mafii zostaną wyeliminowani.

Mafia wygrywa, gdy:

Liczba żyjących członków Mafii stanie się równa liczbie wszystkich pozostałych żyjących graczy.

Po zakończeniu gry Moderator ujawnia wszystkie role.

§ 11. System turniejowy

1. Turniej składa się z 3 rund kwalifikacyjnych oraz Finału.
2. Każdy uczestnik rozgrywa trzy gry kwalifikacyjne.
3. Po zakończeniu trzeciej rundy Organizator podlicza wszystkie zdobyte punkty.
4. Do finału przechodzi 10 graczy z najwyższą liczbą punktów.
5. Jeżeli w turnieju uczestniczy mniej osób, Organizator może odpowiednio zmniejszyć liczbę finalistów.

§ 12. Punktacja rund kwalifikacyjnych

Wynik	Punkty
Zwycięstwo swojej frakcji	3 pkt
Przeżycie do końca gry	+1 pkt
Przegrana frakcji	0 pkt

Przykłady:

- Mieszkaniec przeżywa i jego frakcja zwycięża - 4 pkt.
- Detektyw zostaje wcześniej wyeliminowany, ale Mieszkańcy ostatecznie zwyciężają - 3 pkt.
- Mafioso przeżywa do końca i Mafia zwycięża - 4 pkt.
- Gracz przeżywa, ale jego frakcja przegrywa - 1 pkt.

§ 13. Finał

1. W finale bierze udział 10 najwyższej sklasyfikowanych uczestników.
2. W finale obowiązuje ten sam zestaw ról: 2 × Mafia, 1 × Detektyw, 1 × Lekarz, 6 × Mieszkaniec.
3. Punkty zdobywane w finale są podwójne.
4. Punkty finałowe dodawane są do punktów zdobytych w rundach kwalifikacyjnych.

Wynik w finale	Punkty
Zwycięstwo swojej frakcji	6 pkt
Przeżycie do końca finału	+2 pkt

§ 14. Klasyfikacja końcowa

Zwycięzcą Turnieju zostaje uczestnik, który po rozegraniu finału posiada największą łączną liczbę punktów.

W przypadku równej liczby punktów o kolejności decydują kolejno:

1. większa liczba wygranych rozgrywek;
2. większa liczba rozgrywek przeżytych do końca;
3. wynik osiągnięty w finale;
4. w przypadku dalszego remisu - dogrywka lub losowanie przeprowadzone przez Organizatora.

Nagrodzone zostają miejsca: I miejsce - Mistrz Mafii, II miejsce oraz III miejsce.

§ 15. Zasady fair play

Podczas turnieju zabrania się:

- pokazywania innym swojej karty roli;
- zaglądania do kart innych uczestników;
- komunikowania się podczas nocy bez zgody Moderadora;
- używania telefonu do przekazywania informacji;
- umawiania strategii pomiędzy rundami w celu manipulowania wynikami;
- przekazywania informacji przez graczy już wyeliminowanych;
- celowego podglądania podczas fazy nocy;
- obrażania, zastraszania lub naruszania nietykalności innych uczestników.

Blefowanie, kłamanie i wprowadzanie innych graczy w błąd w ramach samej gry jest dozwolone i stanowi jej element.

§ 16. Kary

Za naruszenie regulaminu Moderator lub Organizator może zastosować:

1. ostrzeżenie;
2. odjęcie 1 punktu;
3. utratę punktów za daną rozgrywkę;
4. wykluczenie z rozgrywki;
5. dyskwalifikację z całego turnieju.

W przypadku świadomego podglądania podczas nocy lub ujawnienia swojej karty innym graczom Organizator może zastosować natychmiastową utratę punktów za daną rundę.

§ 17. Moderator

Decyzje Moderadora dotyczące przebiegu danej gry są wiążące.

Moderator:

- pilnuje kolejności działań;
- kontroluje czas;
- zapisuje wyniki;
- rozstrzyga kwestie techniczne;
- nie może sugerować swoją mimiką, głosem ani zachowaniem, jakie role posiadają gracze.

Ewentualne zastrzeżenia dotyczące przebiegu rundy należy zgłosić Organizatorowi po zakończeniu gry, a przed rozpoczęciem kolejnej rundy.

§ 18. Postanowienia końcowe

1. Organizator ma prawo dokonać zmian organizacyjnych wynikających z liczby uczestników.
2. Wszystkie zmiany zasad muszą zostać ogłoszone uczestnikom przed rozpoczęciem danej rundy.
3. Organizator rozstrzyga sytuacje nieujęte w niniejszym regulaminie.
4. Najważniejszymi zasadami turnieju są uczciwa rywalizacja, dobra zabawa i poszanowanie pozostałych uczestników.

POWODZENIA. MIASTO ZASYPIA...