



* مافیای کوبا *

Un juego de
LOÏC LAMY
Y PHILIPPE DES PALLIÈRES



Ilustrado por
TOM VUARCHEX

Instrucciones

* مترجم: کیومرث قنبری آذر

* داستان بازی:

بازیکنی که نقش **پدرخوانده** را ایفا می‌کند، جعبه سیگار گران‌بهایش را به بازیکن‌ها تعارف می‌کند. هر بازیکن، امکان ربودن تعدادی الماس یا یکی از توکن‌های کاراکتر داخل جعبه را دارد. سپس **پدرخوانده**، بازیکنان را مورد استنطاق قرار داده و تلاش می‌کند دزدها را رسوا کرده و الماس‌ها را پیدا کند...

* اجزاء بازی:

۱۵ الماس

۱۰ توکن کاراکتر: ۵ مَباشر وفادار / ۲ مأمور (یکی FBI و یکی CIA) / ۲ راننده / ۱ مأمور پاک‌سازی

۲ توکن جوکر (به شکل بطری)

جعبه‌ی بازی / ۱ کیسه‌ی پارچه‌ای

* آماده‌سازی بازی:

"با تجربه‌ترین" فرد، به عنوان **پدرخوانده** انتخاب می‌شود. او، همان‌طور که گفته شد، الماس‌ها و توکن‌ها را داخل جعبه جای می‌دهد. توکن‌های جوکر در اختیار پدرخوانده قرار می‌گیرند.

تعداد بازیکنان	۶	۷	۸	۹	۱۰	۱۱	۱۲
مَباشران وفادار	۱	۲	۳	۴	۴	۴	۵
مأموران (اف.بی.آی و سی.آی.ای)	۱	۱	۱	۱	۲	۲	۲
راننده‌ها	۱	۱	۱	۱	۱	۲	۲
جوکرها	-	-	۱	۱	۱	۲	۲

- **پدرخوانده** می‌تواند از ۰ تا ۵ الماس را در جعبه **نریخته** و -مخفیانه- در جیب خود بگذارد! بنابراین تعداد الماس‌های داخل جعبه، می‌تواند از ۱۰ تا ۱۵ متغیر باشد.

- کیسه‌ی پارچه‌ای، به **نخستین بازیکن در سمت چپ پدرخوانده** سپرده می‌شود.

- اجزایی که (با توجه به تعداد بازیکنان) قرار نیست در این بازی مورد استفاده قرار بگیرند، از محوطه‌ی بازی خارج می‌شوند!

* روند بازی:

بازی، در ۲ مرحله انجام می‌شود: (۱) **دزدی الماس** و (۲) **تحقیقات**...

۱) مرحله‌ی دزدی الماس:

در مرحله‌ی "دزدی الماس"، جعبه، یک‌به‌یک و در جهت حرکت عقربه‌های ساعت، بین بازیکن‌ها (شروع از **نخستین بازیکن**) دست‌به‌دست می‌شود. هر بازیکن، پس از دریافت جعبه، باید محتویات داخل جعبه را چک کند (۱)، از خودش پذیرایی کند (۲) و جعبه را تحویل نفر بعدی بدهد (۳):

الف) بازیکن، جعبه را باز کرده و تعداد الماس‌ها و توکن‌های کاراکتر داخل آن را به‌خاطر می‌سپارد. این اطلاعات، برای شهادت- دادن دقیق یا دروغ گفتن قابل قبول- در ادامه‌ی بازی- ارزش حیاتی دارند!
ب) بازیکن **باید** کاملاً مخفیانه....

یا هر تعداد الماس که می‌خواهد (دست‌کم ۱ عدد) / یا یکی از توکن‌های کاراکتر را از جعبه بردارد...

بازیکنان **باید برداشت‌های خود را از دیگران پنهان کنند** و هرگز نباید **برداشت‌هایشان** را بدون دستور **پدرخوانده**، به دیگران نشان بدهند. هیچ بازیکنی حق ندارد که هیچ چیزی از جعبه بردارد!

* موارد استثناء:

- **نخستین بازیکن می‌تواند** یکی از توکن‌های کاراکتر را -مخفیانه- از جعبه خارج کرده و -تا پایان بازی- در کیسه‌ی پارچه‌ای قرار دهد. سپس بازیکنان به شکل معمول از خودشان پذیرایی می‌کنند. به‌هیچ‌وجه نمی‌شود یک الماس را در کیسه‌ی پارچه‌ای مخفی کرد!

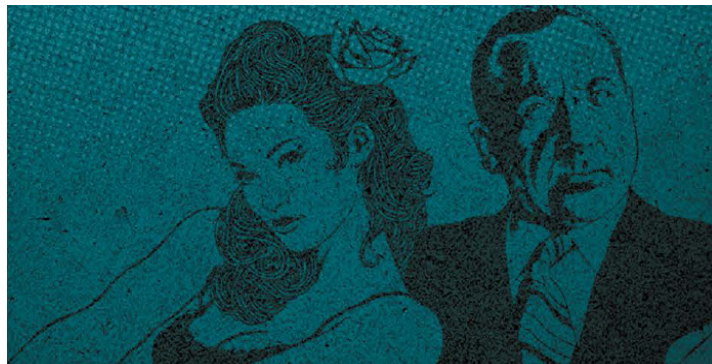
- **هر بازیکنی** که یک جعبه‌ی خالی (خالی‌شده) را دریافت کند، خودبه‌خود تبدیل به یک **بچه پاپتی** می‌شود (به قسمت مربوط به **بچه پاپتی** مراجعه نمایید). آن‌ها ظاهر را حفظ کرده و -انگار نه انگار که جعبه خالی بوده‌است- از خودشان پذیرایی می‌کنند!

- **آخرین بازیکن می‌تواند** تصمیم بگیرد که هیچ چیزی از جعبه برداشته و تبدیل به یک "بچه پاپتی" بشود! گرچه او نیز باید تظاهر کند که چیزی از جعبه برداشته‌است.

* نکته‌ی مهم:

در هر لحظه از بازی، اگر بازیکنی به قانون لزوم پذیرایی در مقادیر مجاز، احترام نگذارد، بلافاصله از بازی حذف می‌شود. بازیکنی که حذف می‌شود دیگر حق ندارد حرفی بزند یا در "تحقیقات" شرکت کند!

ج) بازیکن، بدون این‌که کسی بداند چه چیزی از جعبه برداشته، جعبه را به‌دستِ نفر بعدی (در سمت چپ) می‌دهد.



۲) مرحله‌ی تحقیقات:

پدرخوانده، جعبه را پس گرفته و محتویات آن را چک می‌کند. سپس برای پیدا کردن الماس‌های ربوده‌شده، شروع به بازرجویی از سایر بازیکنان - به هر ترتیبی که بخواهد - می‌کند. بازیکنان می‌توانند دروغ بگویند، راست بگویند، ساکت بمانند، بدون این که مورد بازرجویی قرار بگیرند، حرف بزنند و...

* **نکته:** اگر همه‌ی بازیکنان، دست به سرقت الماس زده باشند، موفقیت **پدرخوانده** حتمی است!!

؟؟؟ بهترین سوال‌هایی که می‌شود پرسید؟؟؟

- "وقتی که جعبه به دست شما رسید، چند الماس در آن بود؟"

- "وقتی که جعبه به دست شما رسید، کدام توکن‌های کاراکتر در آن قرار داشتند؟"

- "وقتی که جعبه را به نفر بعدی دادید، چه چیزهایی هنوز در آن وجود داشت؟"

- "شما چه چیزهایی از جعبه برداشتید؟"

پدرخوانده باید سوال‌های متفاوتی را از بازیکنان مختلف بپرسد، نتایج بررسی‌ها را خلاصه کند و از میان همه‌ی تناقضات و پیچیدگی‌ها، افراد قابل‌اعتماد را شناسایی کند! هر قدر که بازیکن، نقش **پدرخوانده** را باورپذیرتر ایفا کند، بازی، جذاب‌تر و هیجان‌انگیزتر خواهد شد.

وقتی که **پدرخوانده** متقاعد شد که یک **دزد** را شناسایی کرده‌است، او را متهم کرده و به او دستور می‌دهد که "جیب‌هایش را خالی کند!" این، تنها روش قانونی است برای وادار کردن یک بازیکن به افشا کردن چیزهایی که از جعبه برداشته‌است!

- اگر بازیکن واقعاً الماسی دزدیده باشد، الماس‌ها پیش‌روی **پدرخوانده** گذاشته می‌شوند. **دزد**، بلافاصله از بازی حذف شده و در نتیجه، **دیگر نمی‌تواند حرف بزند!** **پدرخوانده** به تحقیقاتش ادامه می‌دهد تا بقیه‌ی الماس‌ها را نیز پیدا کند.

- اگر بازیکن، الماسی نذدیده باشد پس **پدرخوانده** اشتباه کرده‌است! برای دلجویی و اعاده‌ی حیثیت، **پدرخوانده** باید یک توکن جوکر به بازیکنی که به اشتباه متهم شده، بدهد! این بازیکن، در بازی باقی مانده و بازی به شکل معمول ادامه می‌یابد. اگر **پدرخوانده**، جوکری برای معذرت‌خواهی نداشته باشد، از بازی حذف شده و **مرحله‌ی تحقیقات** بلافاصله به پایان می‌رسد!

- اگر بازیکن متهم شده، **مأمور CIA یا FBI** باشد، بازی به پایان رسیده و این **مأمور**، برنده‌ی بازی می‌شود! از آن‌جا که **مأموران اف.بی.آی و سی.آی.ای**، "خریدنی" نیستند، **پدرخوانده** نمی‌تواند با دادن یک جوکر به آن‌ها، مسأله را رفع و رجوع کند!

* در صورت هرگونه "اشتباه"؟

اگر بازیکنی، در هنگام پذیرایی از خودش، به هر دلیلی، اشتباهی کرده باشد، بلافاصله از بازی حذف می‌شود. اگر **اشتباه**، در- هنگام متهم شدن بازیکن، آشکار شود، **پدرخوانده** هیچ جوکری به او نمی‌دهد. **تحقیقات** به شکل معمول ادامه پیدا می‌کند.



* پایان تحقیقات:

اگر **پدرخوانده**، موفق به یافتنِ همه‌ی الماس‌های دزدیده‌شده بشود، او و **مُباشِران وفادارش**، برنده‌ی بازی می‌شوند.

اگر **پدرخوانده**، یکی از **مأموران FBI** یا **CIA** را متهم کند، آن **مأمور** به تنهایی، برنده‌ی بازی می‌شود.

اگر **پدرخوانده**، از بازی حذف شود، همه‌ی **دزدهایی** که هنوز در بازی هستند، الماس‌های دزدیِ خود را رو می‌کنند! آن‌که از همه بیش‌تر دزدیده‌است، به‌همراه همه‌ی **بچه‌های پاپتی**، برنده‌ی بازی می‌شوند!

راننده، در صورتی برنده‌ی بازی خواهد بود که بازیکنِ سمت راست‌اش، یکی از برندگان باشد!

برندگان، یک **پدرخوانده‌ی** جدید تعیین کرده و تحقیقاتی تازه آغاز می‌شود.

* تنوع در بازی:

- پیشنهاد می‌شود که جای بازیکنان، در بازی‌های مختلف، حتماً عوض شود!

- بازیکنان خیلی حرفه‌ای می‌توانند نحوه‌ی پخش کاراکترها را تغییر بدهند؛ البته با حفظِ تعداد توکن‌های مشخص‌شده و با حفظِ تعداد کافی **مُباشِر وفادار!**

- می‌توان سطح دشواری بازی را با تغییرِ تعداد **جوکرها**، بالا و پایین کرد. مثلاً اگر با بازیکن‌های خیلی جوان بازی می‌کنید، می‌توانید با اضافه کردنِ تعداد **جوکرها**، مرحله‌ی تحقیقات را برای **پدرخوانده**، ساده‌تر کنید. کم‌تر کردنِ تعداد **جوکرها**، برعکس، امکان **بُردِ دزدها** را بیش‌تر می‌کند!

- بازی را می‌توان ۵ نفره هم انجام داد ولی توصیه می‌شود تا وقتی که کاملاً حرفه‌ای نشده‌اید، هرگز این نسخه را **امتحان نکنید!**
۲ توکن کاراکتری که در این بازی، موردِ استفاده قرار می‌گیرند، **مُباشِر وفادار** و **مأمور CIA** یا **FBI** هستند و **پدرخوانده** نیز نمی‌تواند از هیچ **جوکری** استفاده کند!

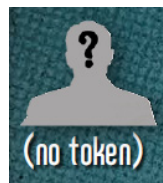


* معرفی کاراکترها:



* **پدر خوانده (بدون توکن):** او بهای زیادی پرداخته تا رییس این خانواده بشود و قصد ندارد به سادگی ریاست را ترک کند! **پدر خوانده**، اگر بتواند همه‌ی الماس‌های رپوده‌شده‌اش را پیدا کند، بازی را می‌برد! او، حرف‌های همه را می‌شنود، گفته‌های مختلف را بررسی می‌کند و **مُباشران** را نیز به کمک فرامی‌خواند.

* **نکته‌ی مهم:** **پدر خوانده** باید سعی کند فقط به **دزدها** اتهام بزند (یعنی از اتهام زدن اشتباهی پرهیزد) وگرنه **توکن‌های جوکر** خود را از دست داده و از بازی حذف می‌شود.



* **دزد (بدون توکن):** شکی نیست که همه‌ی اعضای خانواده، تبهکار هستند ولی سرقت از اموال **پدر خوانده**، واقعاً کار خطرناکی است: عدالت **دون آل‌ساندرو**، سریع است و بدون بخشش! اگر **پدر خوانده**، از بازی حذف شده باشد، **دزدی** که بیش‌ترین الماس‌ها را دزدیده و هنوز در بازی هست، بازی را می‌برد. اگر دو یا چند **دزد**، به یک اندازه الماس دزدیده باشند، همه‌باهم پیروز می‌شوند!



* **مُباشران وفادار:** وفاداری **مُباشران** به **پدر خوانده**، تأمین‌کننده‌ی منفعتی منطقی برای آنهاست. اگر **پدر خوانده**، همه‌ی الماس‌هایش را پیدا کند، **مُباشران** نیز به پیروزی می‌رسند. آنها باید **پدر خوانده** را متقاعد کنند که دارند حقیقت را می‌گویند و به او، در باز کردن **مُشتِ دزدها** کمک کنند.



* **مأمور FBI و مأمور CIA:** بعد از چند ماه فعالیت به‌عنوان مأمور مخفی، آنها می‌توانند از نزاع پیش‌آمده بین اعضای خانواده استفاده کنند. آنها فقط منتظر یک نشانه هستند تا همکاران خود را خبردار کرده و قضیه را خاتمه دهند.

اگر یکی از **مأموران**، موردِ اتهام **پدر خوانده** قرار بگیرد، بلافاصله بازی را می‌برد! اگر دو **مأمور** در بازی حضور داشته باشند، فقط **مأموری** که موردِ اتهام قرار گرفته، برنده می‌شود (نه هر دو **مأمور**)!



* **راننده:** هدف او، مراقبت از مسافر خود است؛ حتی اگر خود مسافرها از این مسأله باخبر نباشند! **راننده**، برنده می‌شود، به شرط آن که بازیکن سمت راست‌اش، یکی از برندگان باشد!



* **بچه پاپتی (بدون توکن):** او، یک جوجه گنگستر است و با جلب کردن سوء ظن دیگران به خودش، به **دزدها** کمک می‌کند! اگر یکی از **دزدها**، برنده شود، **بچه پاپتی** هم برنده می‌شود؛ برای همین، او باید هرطور که شده، به **دزدها** کمک کند؛ مثلاً خودش را بی خود و بی جهت، مورد سوء ظن **پدرخوانده** قرار بدهد!

* **نکنه‌ی مهم:** بازیکن، در صورتی تبدیل به **بچه پاپتی** می‌شود که یا جعبه‌ی خالی (خالی شده) به او تعارف شود یا نفر آخر باشد و تصمیم بگیرد که هیچ چیزی از جعبه بر ندارد.



* **مأمور پاک‌سازی:** کثیف‌ترین کار را در خانواده بر عهده داشته و دست‌به‌هفت تیرش هم حرف ندارد!

- **آماده‌سازی:** این کاراکتر، جایگزین یکی از توکن‌های **مُباشِران** می‌شود. پیشنهاد می‌شود که تا در این بازی، حرفه ای نشده‌اید، از کاراکتر **مأمور پاک‌سازی** استفاده نکنید. **مأمور پاک‌سازی** مثل یک **مُباشِر** عمل می‌کند ولی او، یک توانایی ویژه نیز دارد: اگر **پدرخوانده**، بازیکنی را متهم کند و از او بخواهد که جیب‌هایش را خالی کند، **مأمور پاک‌سازی** می‌تواند -پیش از آن که بازیکن، جیب‌هایش را خالی کند- فریاد بزند "**پاو**"! اگر بازیکنی که متهم شده، یک **مأمور FBI** یا **CIA** باشد، **مأمور پاک‌سازی** بلافاصله و به تنهایی، برنده‌ی بازی می‌شود. اگر بازیکنی که متهم شده، **مأمور CIA** یا **FBI** نباشد، **مأمور پاک‌سازی** و "**قربانی**" **آش**، هردو، بلافاصله از بازی حذف می‌شوند. اگر بازیکنی که متهم شده، **دزد** باشد، **پدرخوانده**، الماس‌هایش را پس می‌گیرد و اگر یکی از کاراکترها باشد، **پدرخوانده**، باج نداده و هیچ **توکن جوکری** نمی‌پردازد!



اگرچه بازی مافیای کوبا در فضایی آکنده از فساد و تبهکاری شکل می‌گیرد و بازیکنان آن، باید تا حدّ ممکن به نقش‌های خود نزدیک شوند، سازندگان این بازی، مخالفت خود را با مصرف الکل و موادّ مخدرّ، حمل غیرقانونی اسلحه و استفاده‌ی خشونت‌بار از آن و از همه مهم‌تر، با خشونت و جنایت سازمان‌یافته، اعلام می‌دارد...

* مترجم: کیومرث قنبری آذر *

* Telegram: @BaziPlanet *