



The Godfather

**AN OFFER YOU
CAN'T REFUSE**



IDW
GAMES

A Card Game for "The Family"
A Game by Nathan McNair & Nate Murray

دفترچه راهنما

تعریف نقش‌های بازی اول

مشاور - (خانواده)

مشاور می‌تواند در مرحله عملیات سری به یکی از بازیکنان اشاره کند. در این حالت میانجی در سکوت به او خواهد گفت که بازیکن مورد اشاره از اعضای خانواده یا یک خیانتکار است.

دون کورلتونه - خانواده

پیشنهادی که می‌توننی ردش کنی. یک بار در هر بازی و طی مرحله عملیات سری، دون کورلتونه می‌تواند به یک بازیکن اشاره کند. در این حالت میانجی سر اسب را جلوی آن بازیکن خواهد گذاشت. در مرحله بعدی یعنی مذاکره، اگر خائنی از بازی حذف نشود، این بازیکن خواهد مرد.

پلیس - خیانتکار

طی هر مرحله از عملیات سری پلیس‌ها همراه با تیم خود تلاش خواهند کرد یک بازیکن را دستگیر کنند.

عضو مافیا - خانواده

اعضای مافیا عضو خانواده اند و هدفشان شناسایی و حذف اعضای تیم خیانتکاران است. در مرحله عملیات سری آنها کار خاصی انجام نمی‌دهند.

وقتی که بازی را خوب یاد گرفتید، می‌توانید قوانین را به دلخواه خود اصلاح کنید. برای توصیف نقش‌های اضافی به بخش کارت‌ها و وسایل پیشرفته رجوع کنید

وقتی خانواده دون کورلتونه تهدید شد، او به توصیه پسر آتشین مزاجش درگیر جنگ نشد. در عوض جلسه ای ترتیب داد و سعی کرد با مذاکره بین خانواده‌ها صلح برقرار کند. صلحی که منجر به پایان خون و خونریزی شود.

متأسفانه تمام افراد حاضر در جلسه نیت پاکی ندارند. پلیس‌ها، دروغگوها و زورگیرها در اطرافتان نشستند و در حالیکه به رویتان لبخند می‌زنند، مترصدند به محض پشت کردن زیر پایتان را خالی کنند. در انتها تنها یک طرف پیروز میدان خواهد بود. آیا صلح برقرار خواهد شد، یا اینکه همه چیز فرو می‌پاشد؟

معرفی بازی

پدرخوانده: پیشنهادی که می‌توننی ردش کنی

این نام یک بازی معقول، استنباطی، و اغواکننده است که برای ۵ بازیکن یا بیشتر طراحی شده. در این بازی شما در یکی از دو تیم موجود نقش ایفا خواهید کرد. یا به عنوان عضوی از مافیا و با هدف دستیابی به صلح بین خانواده‌ها مذاکره کرده و خیانتکاران را بیرون خواهید راند، یا یکی از نفرت‌پلیس و خیانتکاران خواهید بود که مخفیانه برای اعضای مافیا پاپوش درست کرده و حذفشان می‌کنید و باعث هرج و مرج و بی‌اعتمادی می‌شوید.

برنده بازی یکی از دو تیم است. مافیا در صورت حذف تمام خیانتکاران برنده می‌شود. و خیانتکاران در صورتی برنده می‌شوند که تعدادشان با اعضای مافیا برابر یا بیشتر شود. حتی اگر از بازی حذف شوید، همراه تیمتان برنده می‌شوید. گاهی شاید فداکاری قهرمانانه شما نتیجه را تغییر دهد. فراموش نکنید که پدرخوانده همیشه مراقب خانواده است.

ترکیب کارت‌ها

بازی اول

اگر تجربه ای در این نوع بازی ندارید، توصیه می‌کنیم از کارهای زیر استفاده کنید.

یک کارت مشاور

یک کارت دون کورلتونه

یک کارت پلیس ۵ تا ۸ بازیکن

دو کارت پلیس ۹ تا ۱۱ بازیکن

سه کارت پلیس ۱۲ تا ۱۵ بازیکن

چهار کارت پلیس ۱۶ تا ۲۰ بازیکن

تعداد کارت‌های مافیا برابر با تعداد بازیکنان باقیمانده

به یک میانجی هم در بازی نیاز دارید. این بازیکن مسئول اجرای بازی در مراحل مختلف، و نقشهای ویژه ای است که در طول بازی مراحل خاص خود را دارند. میانجی بی طرف است و نباید در حین بازی به هیچ یک از دو تیم کمک کرده یا سرنخ بدهد.

شروع

۱. هر بازیکن کارتی دریافت می‌کند که بر آن اساس مشخص می‌شود عضو کدام تیم است و چه کار خاصی می‌تواند انجام دهد. این کارت‌ها محرمانه اند و نباید آنها را به دیگران نشان داد

اعضای مافیا می‌دانند با چه کسانی هم تیم هستند و خیانتکاران هم باید تمام تلاش خود را به کارگیرند تا لو نروند و معلوم نشود که علیه خانواده کار می‌کنند

بازی در چند دست انجام می‌شود که هر کدام شامل مراحل مذاکره و عملیات سری است. بازیکنان در مرحله مذاکره با چشمان بسته با هم بحث می‌کنند مگر آنکه در مرحله عملیات سری خلاف آن گفته شده باشد.

۲. بازی با مرحله عملیات سری شروع می‌شود. در این مرحله میانجی از همه بازیکنان می‌خواهد چشمان خود را ببندند. پس از آن از خیانتکاران خواسته می‌شود که چشمان خود را باز کنند

مرحله عملیات سری

این مرحله با فرمان میانجی مبنی بر بستن چشم تمام بازیکنان شروع می‌شود. وقتی همه چشم‌هایشان را بستند، میانجی از تیم خیانتکاران می‌خواهد که چشمان خود را باز کنند و در سکوت به کسی که مایلند دستگیرش کنند (از بازی حذف کنند)، اشاره کنند. همه باید در این تصمیم متفق القول باشند. بعد از اینکه تیم خیانتکاران انتخاب خود را انجام داد، میانجی از آنها می‌خواهد چشمان خود را ببندند و سراغ بازیکنانی می‌رود که کارت نقش خاص دارند - مثل مشاور

مثال از نقش میانجی

خیانتکاران، چشمان خود را باز کنید
خیانتکاران، هدفان را مشخص کنید
خیانتکاران، چشمانتان را ببندید
مشاور، چشمان خود را باز کن
مشاور، هدف را مشخص کن
مشاور، چشمانت را ببند

اولین مذاکره

اولین دور صرف معرفی بازیکنان می‌شود. هر یک از بازیکنان باید به ترتیب چیزی راجع به خود بگویند. این می‌تواند خیلی ساده باشد مثل: اسم من بابو و عضو خانواده ام یا اینکه پیچیده تر مثل: اسم من بابو و پدرم تیرانداز بوده. عضو خانواده ام و اهل سرزمین پدری. کارم کشتن خائن جماعته .

بازیکنان هرگز نباید به خیانتکار بودن خود اعتراف کنند و باید نقش مخفی شان را محرمانه نگهدارند وگرنه مورد هدف قرار می‌گیرند. با این وصف، تا زمانی که کارت نقشتان را رو نکرده اید، می‌توانید هر ادعایی بکنید.

بعد از معارفه، میانجی توضیح می‌دهد که چطور می‌شود کسی را متهم به مخالفت با خانواده کرد و چگونه علیه او رای داد.

تا بتوانند یکدیگر را شناخته و به هم در خالی کردن زیر پای خانواده هنگام مذاکره کمک کنند
بعد از اینکه خیانتکاران همدیگر را دیدند، میانجی از همه می‌خواهد چشم‌هایشان را ببندند و دوباره باز کنند. حالا همه برای اولین بار همدیگر را می‌بینند و هیجان بازی آغاز می‌شود

مثال برای بازی ۷ نفره



الف. برای هر بازیکن یک کارت به پشت بگذارید.

ب. حالا میانجی باید کارت‌های سایز بزرگ را معادل همان‌ها که بین بازیکنان پخش کرده، به رو وسط میز بگذارد تا همه بدانند چه نقش‌هایی در بازی وجود دارند

توصیه برای مرحله مذاکره

هدف از مرحله مذاکره، حذف یک بازیکن از بازی است. مافیا تلاش می‌کند خیانتکاران را پیدا کند. خیانتکاران هم تلاش می‌کنند با ایجاد سوءظن، برای اعضای مافیا پاپوش درست کرده و آنها را به زیر بکشند.

تمام بازیکنانی که حذف نشده اند در این مرحله شرکت می‌کنند. در این مرحله بازیکنان پس از بحث با یکدیگر رای به حذف یک نفر می‌دهند. می‌توانید دربارار نقش خود بلوف بزنید، معامله کنید، یا حتی دروغ بگویید ولی هرگز نباید نقش اصلرتان را افشا کنید. مرحله مذاکره با اکثریت آرا به پایان می‌رسد. در این حالت بازیکنان منتخب از بازی حذف شده، و بازی وارد مرحله عملیات سری می‌شود.

اگر با موارد انتخابی بازی می‌کنید (به بخش کارت‌ها و وسایل پیشرفته رجوع کنید) رای گیری برای موارد انتخابی، پیش از رای گیری حذفی انجام می‌گیرد

پایان بازی

اگر خانواده بتواند همه خیانتکاران را حذف کند، بازی تمام شده و خانواده برنده می‌شود. اگر تعداد خیانتکاران در هر زمان از بازی مساوی یا بیشتر از تعداد اعضای خانواده شود، خائنان برنده اند. میانجی پایان بازی را اعلام می‌کند و بازیکنان باقیمانده کارت‌هایشان را رو می‌کنند

تکامل بازی

با کسب تجربه در بازی، الگوهایی پدیدار می‌شود. کارتها و وسایل پیشرفته می‌تواند بازی را به تجربه ای منصر به فرد بدل کند. این کارتها را به تدریج وارد بازی کنید چرا که استفاده از آنها تجربه می‌خواهد و انجام موفق عملیات سری، تاثیر شگرفی بر سرنوشت تیمها دارد

نکاتی درباره کارت‌ها و وسایل پیشرفته

این بخش به معرفی نقش‌ها و موارد اضافه ای می‌پردازد که با کسب تجربه توسط گروه‌ها، می‌توان به بازی افزود. در ابتدای هر دوری که موارد افزوده دارد، میانجی باید نقش‌ها و موارد اضافه را به همه گوشزد کند.

وسایل

سکه‌ها

سکه‌ها در اختیار بازیکنانی قرار می‌گیرد که در مرحله عملیات سری حذف می‌شوند. آنها به عنوان آخرین تلاش خود قبل از حذف، می‌توانند سکه را به نفر سمت چپ یا راست خود بدهند. حالا بازیکن صاحب سکه می‌تواند از حربه جدیدی در مرحله عملیات سری استفاده کند یعنی رشوه.

رشوه

بازیکنی که مایل است رشوه بدهد دستش را در مرحله عملیات سری بالا می‌برد. میانجی درخواست بازیکن را با زدن روی شانه او تایید می‌کند. بعد از آنکه میانجی روی شانه بازیکن زد، او چشمانش را باز کرده و به یکی از بازیکنان حذف شده اشاره می‌کند.

بازیکن حذف شده می‌تواند در حد یک کلمه روی کاغذ، پیامی را به بازیکن فعال منتقل کند. میانجی پیغام را از بازیکن حذف شده گرفته و به بازیکن فعال می‌رساند، و بلافاصله آن را دور می‌اندازد. مت این پیام درست مانند کارت نقش، کاملا در اختیار بازیکن فعال است و اوست که تصمیم می‌گیرد چه وقت و چگونه آن را با دیگران سهیم شود. خیانتکاران می‌توانند از حربه رشوه برای بلوف زدن استفاده کنند و مثل بقیه جنبه‌های بازی، گروه مقابل را درباره اطلاعات دریافتی خود فریب دهند که البته یک راهبرد کاملا قانونی و معتبر است.

اتهام

برای اینکه کسی را متهم به خیانت کنید، به او اشاره کنید و مثلا بگویید: من باب رو متهم می‌کنم.

اگر بازیکن دیگری هم این اتهام را تایید کرد، باب می‌تواند از خودش دفاع کند و بعد همه بازیکنان فعال رای می‌دهند. دست به سمت بالا یعنی ادامه زندگی، و به سمت پایین یعنی حذف. اگر بازیکنی را حذف کنید، نقش کارتش افشا می‌شود و مرحله مذاکره بلافاصله پایان می‌پذیرد. اگر رای گیری نتیجه نداد، مذاکرات ادامه می‌یابد.

اگر بیشتر از نیمی از آرای بازیکنان منفی باشد، بازیکن هدف حذف شده و کارتش رو می‌شود. بعد از رو شدن کارت، این بازیکن دیگر حق صحبت کردن ندارد و باید میز را ترک کند.

میانجی باید از پیش مهلتی برای زمان مذاکره تعیین کند. ده دقیقه زمان مناسبی است اما با توجه به تعداد بازیکنان و شیوه بازی می‌توان آن را تغییر داد. اگر تا پایان این مهلت کسی حذف نشد، این مرحله بدون حذف پایان می‌پذیرد. قبل از اتمام مهلت، حتما زمان باقیمانده را به بازیکنان اعلام کنید .

مرحله عملیات سری

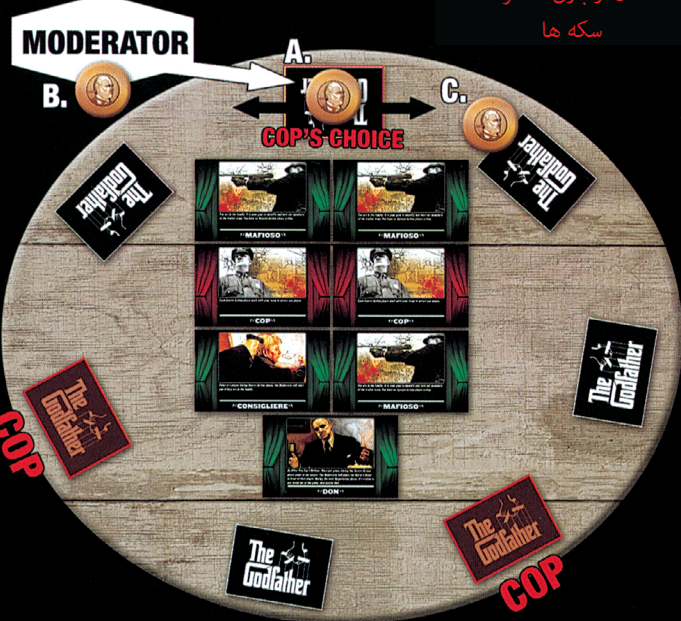
مرحله عملیات سری با انتخاب بازیکن هدف توسط خیانتکاران شروع می‌شود مگر آنکه صاحب یک نقش سری مشخصا بخواهد که عملیات، پیش از انتخاب هدف انجام شود. آن وقت باید بر سر هدف توافق کنند و در سکوت مذاکره کرده، و همه به یک قربانی اشاره کنند.

سپس میانجی از مشاور می‌خواهد که هدفش را انتخاب کند. میانجی با اشاره دست مشخص می‌کند که این بازیکن عضو خانواده است (اشاره به بالا) یا اینکه خائن است - اشاره به پایین

ادامه بازی

در ابتدای هر دور از بازی، میانجی باید بازیکنان حذف شده را با نشان دادن کارتشان به همه معرفی کند
بازیکنان حذف شده بعد از رو شدن کارتشان حق صحبت کردن ندارند. باید میز را ترک کنند اما می‌توانند همچنان بازی را تماشا کنند. چون در نهایت یکی از دو تیم برنده می‌شود، حذف بازیکن به معنای از بین رفتن امید به پیروزی نیست

مثال از بازی ۷ نفره
سکه ها



الف. پلیسها بازیکن حذفی را انتخاب می کنند.

ب. بازیکن منتخب، یک سکه رشوه از میانجی دریافت می کند. حالا او باید انتخاب که سکه را جلوی چه کسی بگذارد.

ج. هنگام تصمیم گیری، اجازه هیچ بحث و گفتگویی وجود ندارد.

نقشه

همدست - عضو خانواده

در هر دور از بازی، همدست می تواند اسلحه ای را جلوی یکی از بازیکنان بگذرد. این بازیکن اکنون می تواند بدون رای گیری، یک بازیکن دیگر را حذف کند. کافی اسلحه را هر زمان که خواست در مرحله مذاکره، رو به یک بازیکن بگیرد و بگوید: بن

وحشی وفادار - عضو خانواده

وحشی وفادار می تواند با دادن جلیقه ضدگلوله به یک بازیکن، از او محافظت کند. جلیقه می تواند در مرحله بعدی عملیات سری از حذف بازیکن جلوگیری کند. وح وفادار می تواند پشت سر هم در تمام مراحل عملیات سری از یک نفر محافظت کند

بزدل - عضو خانواده

بزدل نه می تواند اسلحه را دریافت کند، و نه جلیقه ضد گلوله را. هر کدام را که ب دادند، باید به بازیکن سمت چپ یا راست خود تحویل دهد.

پر زور - (عضو خانواده)

اگر در مرحله عملیات سری پلیسها پر زور را برای حذف انتخاب کنند، پر زور یک دیگر قبل از ترک میز در بازی می ماند

آدمکش - خیانتکار

در هر دور و در مرحله عملیات سری، آدمکش می تواند یک بازیکن را هدف بگیرد. اگر این بازیکن خود دود باشد، حذف می شود. اما اگر دود نباشد، خود آدمکش حذف می شود.

رئیس پلیس - خیانتکار

در مرحله عملیات سری، رئیس پلیس می تواند به یک بازیکن اشاره کند. آن وقت میانجی در سکوت به رئیس پلیس خواهد گفت که آیا او دود کورلئونه است یا نه.

خرابکار - خیانتکار

اگر با رای گیری قرار بر حذف خرابکار باشد، او بلافاصله نفر سمت چپ یا راست خود را خواهد کشت.

نفوذی - خیانتکار

اگر مشاور در مرحله عملیات سری به نفوذی اشاره کند، میانجی او را به عنوان عضوی از خانواده به وی معرفی خواهد کرد، هر چند که او در واقع یک خیانتکار است.

بازی سرعتی، بدون میانجی

اسلحه رو کنار بذار، شیرینی بردار - ۳ تا ۷ بازیکن

با استفاده از کارتهای پلیس، کارت دود کورلئونه، و اسلحه می توانید یک بازی روانشناختی سریع همچون صاعقه انجام دهید.

قوانین - ۳ تا ۶ بازیکن

به تعداد کافی کارت پلیس و کارت دود کورلئونه را بردارید و بُر بزنید تا به هر نفر یک کارت برسد.

وقتی همه مشغول نگاه کردن به نقش کارتهای خود هستند، بلافاصله مرحله عملیات سری را شروع کنید.

همه چشمهایشان را می بندند و یک نفر با صدای بلند می گوید: دود کورلئونه، چشمانت را باز کن.

در این لحظه دود کورلئونه اسلحه را مخفیانه جلوی یکی از بازیکنان می گذارد. اگر صدای اسلحه کم است، دسته اش را بچرخانید. اگر بازیکنان در این مرحله بیش از اندازه اشتیاق نشان دادند، فلسفه بازی را به گروهتان یادآوری کنید

بعد از ده ثانیه همان بازیکن باید بگوید: دون کورلتونه چشمانت را ببند. و بعد از چند ثانیه اعلام کند: همه چشم‌هایشان را باز کنند

حالا جلوی یکی از بازیکنان یک اسلحه قرار دارد. وظیفه این بازیکن آن است که کشف کند چه کسی برایش پاپوش دوخته و او را بکشد. این دور از بازی وقتی تمام می‌شود که صاحب اسلحه آن را رو به یکی از بازیکنان بگیرد و بگوید: بنگ.

اگر این بازیکن بتواند دون را شناسایی کند، او و تمام پلیس‌ها برنده بازی خواهند بود. اگر اشتباه کند، هم صاحب اسلحه هم مقتول حذف می‌شوند. اگر با این کار تنها یک پلیس سر میز باقی بماند، دون برنده است. اگر دو یا تعداد بیشتری پلیس باقی بماند، دور جدیدی از عملیات سری آغاز می‌شود و دون باید اسلحه را جلوی فرد دیگری قرار دهد

مثال از بازی سریع ۳ نفره



الف. همه بازیکنان کارت‌هایشان را می‌بینند و چشم‌هایشان را می‌بندند.

دون طی یک عملیات سری، اسلحه را جلوی یکی از بازیکنان می‌گذارد.

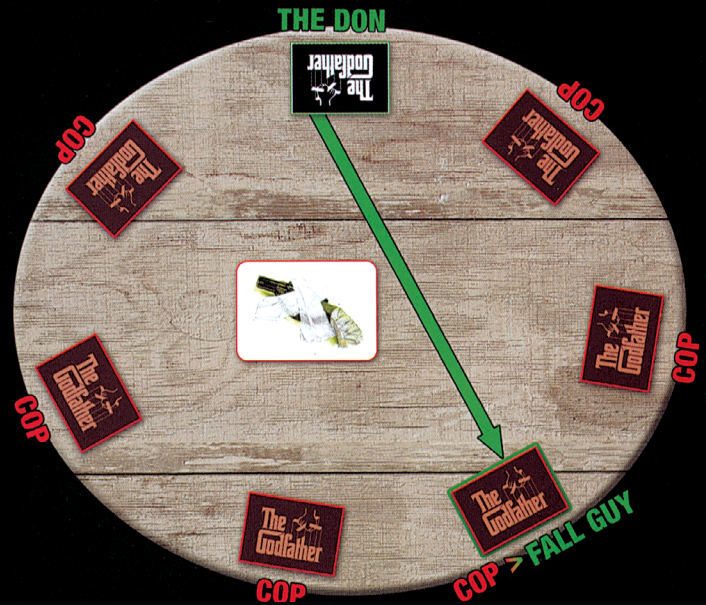
ج. حالا هیجان بازی شروع می‌شود

در بازی ۷ نفره، دون پیش از قرار دادن اسلحه جلوی بازیکنان در اولین مرحله عملیات سری، یک قربانی انتخاب می‌کند. قربانی با برنده شدن دون برنده می‌شود و اگر دون گلوله بخورد، می‌بازد. در بازی ۷ نفره، همه بازیکنان باید یک مشت خود را وسط میز بگذارند. در اولین مرحله عملیات سری دون پشت یکی از مشت‌ها می‌زند. این بازیکن چشم‌هایش را باز می‌کند، دون را می‌بیند و با او متحد می‌شود.

ادامه بازی شبیه به بازی ۳ تا ۶ نفره است اما استثنا هم دارد. دون هرگز طی مرحله عملیات سری اسلحه را به قربانی نمی‌دهد و اگر دون گلوله بخورد، حتی اگر قربانی زنده باشد، بازی بلافاصله با پیروزی پلیس‌ها تمام می‌شود. در واقع وجود قربانی تنها برای گلوله خوردن است.

مثل بازی معمولی اگر دون تا آخر زنده بماند، قربانی حتی در صورت مرگ هم برنده است چون دون برای خدمتی که کرده، به خانواده قربانی پاداش خواهد داد.

مثال از بازی سریع ۷ نفره



الف. همه بازیکنان کارت‌هایشان را می‌بینند و چشم‌هایشان را می‌بندند و یک مشت خود را وسط میز می‌گذارند.

ب. قبل از قرار دادن اسلحه، دون به آرامی به پشت دست یکی از بازیکنان می‌زند. حالا این بازیکن قربانی است و باید کمک کند دون تا آخر بازی زنده بماند تا او هم برنده شود. شاید لازم باشد جانش را هم در این راه فدا کند.

وسایل بازی

یک کتاب قانون
کارت نقش سائز بزرگ ۲۶ عدد
کارت نقش ۲۶ عدد
سکه برای رشوه ۱۲ عدد
یک اسلحه
یک جلیقه ضدگلوله
یک سر اسب

CREDITS:

Art:

Corbyn S. Kern

Game Design:

Nathan McNair and Nate Murray

Editing:

David Hedgecock, Jerry Bennington, Nathan McNair, Michael Benedetto, and Nate Murray

Graphic Design:

Samantha Barlin and Delaney Mamer

Product Development:

Jerry Bennington and Nate Murray

Art Direction:

Robbie Robbins

Production Management:

Kathy Cheong and Thomas Cho

Play Testers:

David Murray, Patrick Nickell, Jason McCracken, Ryan Browne, Jon Jesper, Amanda Schnitzius, Camie Mamer, and Walt Murray

Special Thanks To:

Ted Adams, Greg Goldstein, Chris Ryall, and Robbie Robbins

