

# OMERTA



## Obsah hry

64 karet

- 40 karet s lahvemi (od 1 do 10)
- 20 karet postav
- 5 slavných gangsterů



## Myšlenka hry

V roce 1919 schválila americká vláda Volsteadův zákon, zakazující prodej alkoholických nápojů v celé zemi. Po více než 10 let organizuje mafie pašování a černý trh, aby zásobila celý kontinent alkoholem. Jste šéfem jednoho z největších zločineckých gangů, který vládne Chicagu.

## 2. listopadu 1932 ve 22:34

Právě jste telefonovali s Jimmy "Velké uši", vaším informátorem u policejního sboru. Nedotknutelní, speciální policejní agenti, odhalili pašerácké sklady po celém městě a brzy provedou zátah. Musíte se co nejdříve zbavit nelegálních zásob alkoholu, abyste se vyhnuli vězení.

Dohody uzavřené s ostatními rodinami, již neplatí: první kdo zlikviduje své zásoby alkoholu, si zachráni svou kůži.

## Cíl hry

Hraje se tolik kol, kolik je hráčů. Ten kdo má na konci nejnižší skóre, vyhrává. Chcete-li vyhrát kolo, musíte být hráč s nejmenší zásobou lahví alkoholu, v okamžiku kdy jeden z hráčů vysloví OMERTA.

## Příprava hry

Zamíchejte 5 karet slavných gangsterů a každému hráči dejte jednu (přebytečné karty vraťte do krabice). Hráč, který má Al Caponeho, zahajuje hru. Pokud nikdo z hráčů Al Caponeho nemá, rozdejte karty znovu. V dalších kolech začíná hráč s nejvyšším skóre.

Zamíchejte všechny karty postav a lahví dohromady. Každému hráči rozdejte 4 karty lícem dolů, hráči tyto karty položí před sebe aniž by se na ně dívali. Do středu položte 4 karty lícem dolů, tyto karty jsou v trezoru, ty může vidět pouze postava Safecrackera.

Uprostřed vytvořte dobírací balíček, lícem dolů.



## Než začnete hrát

Na startovní signál Al Caponeho si každý hráč vybere 2 ze svých karet, na které se podívá, zapamatuje si je a vrátí je lícem dolů před sebe.

## Jak hrát

Ve vašem tahu si lízněte kartu z dobíracího balíčku a tajně se na ni podívejte, nebo si vezměte první kartu z odhazovacího balíčku. Poté si můžete vybrat jeden z následujících kroků:

- Můžete nahradit jednu ze svých čtyř karet, kartou kterou jste si právě vzali, avšak aniž byste se na ni podívali. Nahrazenou kartu položte na odhazovací balíček, lícem nahoru.

- Nebo položte kartu, kterou jste si právě vzali, rovnou na odhazovací balíček (pouze v případě, že se jedná o kartu z dobíracího balíčku).

Pokud hráč položí kartu s lahvemi na odhazovací balíček, mohou se všichni hráči (včetně jeho samotného) zbavit totožné karty jejím otočením a položením na odhazovací balíček. Pozor, tímto způsobem se lze zbavit pouze jedné karty: a pouze nejrychlejší hráč se může zbavit své karty. Pokud hráč odloží špatnou kartu, vezme si ji zpět a jako trest si lízne další kartu, kterou položí k sobě lícem dolů (aniž by se na ni podíval). Pokud se pokusí i ostatní hráči zbavit svých karet, ale nebudou dost rychlí, jednoduše si ji vezmou zpět.

## Odhození karty postavy

Pokud aktivní hráč odhodí kartu postavy, aktivuje se efekt této karty. Ve spodní části karty je popsáno, jakou akci lze provést (překlad akcí karet naleznete dále v pravidlech).

Karty postav jsou téměř vždy užitečné: pomohou vám snížit zásoby lahví nebo zkomplikují hru vašim soupeřům. Ale buďte opatrní, i tyto karty na sobě mají lahve (počet bodů je uveden v levém horním rohu karty), a pokud s nimi skončíte kolo, výrazně zvýší vaše skóre.

## Vyslovte OMERTA a ukončete kolo

Pokud si myslíte, že váš sklad obsahuje 7 nebo méně lahví, včetně karet postav, můžete vyslovit OMERTA. Pozor: OMERTA můžete vyslovit pouze na začátku vašeho tahu, než si vezmete kartu. Hra tímto okamžitě končí. Hráči otočí své karty a spočítají své lahve (počet bodů na kartách s lahvemi a kartách postav).

Pokud má hráč, který vyslovil OMERTA 7 nebo méně bodů a nejnižší skóre, vyhrává kolo a připisuje si 0 bodů.

Pokud ne, vyhraje toto kolo hráč s nejnižším skóre a připíše si 0 bodů. Hráč, který vyslovil OMERTA, prohraje toto kolo, zapíše si všechny body ze svých karet + 20 trestných bodů.













Všichni ostatní hráči si zapíšou součet bodů ze svých karet (láhve + postavy).

Pokud nastane bodová shoda mezi hráčem, který vyslovil OMERTA a jiným hráčem, hráč, který vyslovil OMERTA zapíše 0 bodů a druhý hráč zapíše součet svých bodů.



Hra končí po zahrání takového počtu kol, jako je počet hráčů. Hráč s nejnižším skóre vyhrává hru.

## POPIS KARET

-  **Karta s lahvemi = 1 a ž 10 bodů**  
Tyto karty představují vaši zásobu lahví. Hodnota těchto karet odpovídá počtu lahví a počet bodů je zapsán na kartě. x40
-  **The Gangster = 15 bodů**  
Gangster vám umožní vyměnit dvě karty, ale aniž byste se na ně dívali. Můžete vyměnit jednu svou kartu s kartou soupeře, nebo můžete vyměnit dvě karty mezi dvěma soupeři. x3
-  **The Lady = 15 bodů**  
Zamíchejte karty soupeři, aniž byste se na ně dívali. x3
-  **The Mole = 15 bodů**  
Podívejte se na jednu ze svých karet a pak ji položte zpět na místo, lícem dolů. x3
-  **The Snitch = 20 bodů**  
Z dobíracího balíčku dejte jednomu soupeři dvě karty, nebo dvěma soupeřům po jedné kartě. x2
-  **The Driver = 20 bodů**  
Zbavte se jedné nebo dvou karet s lahvemi: odhodte je stranou. Pokud odhodíte nesprávné karty, vezměte si své karty zpět a jako penalizaci si dolízněte jednu další kartu. x2
-  **The Safecracker = 15 bodů**  
Máte přístup do trezoru. Podívejte se na všechny čtyři karty v trezoru a poté vyměňte jednu svou kartu (aniž byste se na ní podívali) za jednu kartu z trezoru. Vyměněná karta zůstává v trezoru. x2
-  **The Killer = 15 bodů**  
Zabijáka můžete zahrát proti the Snitch, the Lady, the Gangster, the Mamma a the Police Patrol: pokud je jedna z těchto karet použita proti vám. Stačí otočit kartu Zabijáka a tím zrušit akci útočné karty. Obě karty jsou pak odhozeny stranou. x1
-  **The Witness = 10 bodů**  
Svědék nemá žádné zvláštní schopnosti, ale je poměrně nepříjemný... Zbavte se ho co nejdříve! x1
-  **The Alibi = 0 bodů**  
Alibi vám může zachránit krk: držte si ho u sebe! Tato karta vám nepřidává, žádné body. x1
-  **The Mamma = 15 bodů**  
Když dáte tuto kartu jinému hráči, tento hráč nemůže hrát jedno kolo. Hráč s touto kartou nemůže vyslovit OMERTA, brát si karty, odhodit karty a jeho soupeři mu nemohou zamíchat karty ani mu karty přidat. x1
-  **The Police Patrol = 15 bodů**  
Položte tuto kartu na kartu jiného hráče, jeho karta je zablokována na 2 tahy. Tuto kartu nelze vyměnit, podívat se na ni a ani ji zahodit. Pokud má hráč pouze poslední kartu, zablokovanou policejní hlídkou, lízne si kartu a ihned jí zahodí, to se opakuje po 2 tahy. x1

## Pozor

- Hráč s kartou the Police Patrol nemůže vyslovit OMERTA.
- Karty the Mamma a the Police Patrol jsou umístěny na blokováné kartě nebo před hráčem, který nemůže hrát. Tyto karty jsou vyřazeny po jednom nebo dvou tazích, hráč který tyto karty umístil je odhodí stranou.
- Pokud jeden z hráčů vysloví OMERTA, když vám byla udělena jedna z těchto karet, její body se nepočítají do vašeho skóre. Počítají se pouze vaše vlastní karty.