

Městečko Palermo

Předmluva

Městečko Palermo je psychologická hra pro asi 8 a více osob. Každý hráč musí být zdatným řečníkem, pozorovatelem a stratégem. Musí dokázat přesvědčit ostatní jak o něčí, tak o vlastní vině či nevině. Ačkoli to tak nemusí na první pohled vypadat, její průběh je velice dramatický a emotivní. Na některých školách se hraje v rámci předmětů s psychologickou nebo podobnou tematikou. V okruhu lidí, ve kterém se Palermo zúčastňuji já, jsme si na základě praktických zkušeností určili pravidla, která se zde pokusím sepsat. Musím však dodat, že neznám spolehlivě žádnou "oficiální" variantu pravidel a může se tedy stát, že pokud nějaká taková existuje, že se bude s naším pojetím rozcházet. Může to být i proto, že vlastně žádnou takovou oficiální variantu neznáme. Nechť si tedy každý vybere nebo upraví tu variantu, která se v jeho kolektivu nejlépe osvědčí. Nyní již k samotným pravidlům.

Legenda

Stali jsme se obyvateli městečka Palermo. Je mezi námi většina slušných občanů, ale také jistá tajná skupinka mafiánů a skupinka rovněž tajných policistů. Osud určil, kdo je občanem, policistou či mafiánem. Jisté je však to, že proti sobě stojí občané podporováni policisty na straně jedné a na straně druhé mafiáni. Ti každou noc terorizují městečko tím, že některého z jeho obyvatel zavraždí. Což se samozřejmě lidu nelíbí a snaží se ve spolupráci s policií vrahy vypátrat a zneškodnit a tím svoje městečko osvobodit. Naproti tomu vrahové usilují o úplné zlomení odporu a vyhlazení městečka, které by jim tak padlo zcela do rukou. Nesmí však svoji zločineckou totožnost prozradit, naopak se snaží na někoho ji svrhnout, označit ho vrahem, přesvědčit o tom ostatní a zlynčovat ho. Občané s policií se naopak snaží na základě vyšetřování policie, stop nebo chyb vrahů a logického úsudku vymítit z města zločin.

Hráči

Hráčů je potřeba tolik, aby policie nebo mafie nemohla hned zpočátku získat výrazně navrch. Dobrou volbou bude např. pro 10 hráčů určit 2 mafiány, 2 policisty a 6 občanů. Špatná volba poměru sil se může projevit velmi rychlým vítězstvím jedné ze stran. Sami jistě brzo najdete optimální rozložení pro váš kolektiv. Celkový počet hráčů je omezený pouze z hlediska místa a komunikace - hráči si musí navzájem dobře rozumět. s tím souvisí rozestavení a navození atmosféry hry.

Hráči si sesednou do kroužku. Zvláště bude stát pouze Osud, to jest nestranný moderátor, který určuje kdo bude mít jakou funkci a celkově bude dohlížet na úroveň průběhu hry a řídit jej. Doporučuji hrát hru v přítmi se svíčkou uprostřed. Dodá to hře stylovou atmosféru. Je také možné, ale vyzkoušet se to teprve chystáme, před každého hráče umístit jeho svíčku která bude hořet bude-li hráč žít a zhasne se, pokud zemře.

Zahájení

Hru zahájí Osud vyřčením pokynu "Městečko Palermo usíná!". V ten okamžik všichni sklopí hlavy a zavřou nebo zakryjí si oči. Osud vstoupí doprostřed kruhu, obejde několikrát dokola a přitom např. poklepáním určí vrahy a policisty. Technicky to provede tak, že vyhlásí určování vrahů, určí je, vyhlásí určování policistů a vybere i je. Musí to zvládnout nenápadně, aby "funkcionáře" neprozradil ostatním. Doporučuji z tohoto důvodu vždy ještě nakonec obejít kolečko navíc. Osud řekne městečku, kolik policistů a vrahů určil. (Později, až vás tato varianta omrzí, doporučuji vyzkoušet tu, při které Osud neřekne kolik "funkcionářů" určil, ale řekne pouze např. že vrazi jsou maximálně 3 a policisté také nejvýše 3. Hra tím dostane nový zajímavý náboj.) Tím jsou karty rozdány a hra může začít.

Herní cyklus

Hra se sestává z dnů a den se chápe tak, že začíná nocí, kdy vrahové vraždí a policisté pátrají, a pokračuje dnem, kdy se rozbíhá veřejná diskuse, obviňování, obhajování či popravy. Pokud se většina shodne na tom, že už se nic nevymyslí, Osud, který pouze pasivně stranou poslouchá, nechá městečko usnout a vše se znovu opakuje. A to do té doby, než jedna ze stran vyhraje.

Konec hry

Občané vyhrají jedině v tom okamžiku, kdy zemře poslední z vrahů. V ten moment Osud hru ukončí s konstatováním, že vyhrálo městečko.

Mafiáni vyhrají tehdy, zbudou-li v městečku pouze oni. Nebo tehdy, zbyde-li vrah a občan, neboť dříve či později by se muselo jít spát a vrah by občana zabil (bude upřesněno později). Osud opět v tento okamžik ukončí hru a oznámí vítězství mafie. Pozor však na situaci, kdy zbydou vrahové a občané a policisté jsou již mrtvi. Hra ještě nekončí, protože občané pořád ještě mohou vrahy zlikvidovat při denní diskusi.

Remíza může nastat pouze tehdy, zbydou-li pouze vrah a policista. Není to však častý jev. Osud vyhlásí remízu.

Průběh dne v Palermu

Osud tedy právě rozhodl, kdo bude plnit jakou roli a vystoupil z kruhu. Městečko spí. Osud vyzve vrahy, aby se probudili. Vrahové se probouzejí a musí se potichu, tak, aby se neprozradili, shodnout, koho z městečka zabijí. Dohadují se např. ukazováním prstem na potencionální oběť. Když Osud pozná, že se shodli, koho zabít, vyzve vrahy, aby usnuli. Poté vyzve policisty aby se probudili. Ti se stejným způsobem jako před chvílí vrahové táží Osudu, je-li jimi vybraná osoba vrahem. Vybírají v prvním kole namátkou a v dalších dnech potom už na základě podezření získaných ze dne z diskuze. Pokud se trefili a podezřelý byl skutečně vrahem, onen podezřelý se již rána nedožije. Osud může případně na policisty ihned kývnout zda vrahem byl či nikoliv. Policisté dopátrali a Osud je nechá usnout. Vzápětí probudí celé městečko s tím, že vždy mrtva je osoba označená vrahy a pokud policisté správně odhalili vraha, je mrtev i on. **Od chvíle, kdy někdo zemře, je považován za záhrobí a NESMÍ již dále do hry mluvit. Záhrobí prostě mlčí a stejně tak Osud nesmí prozradit, jakou funkci zemřelý zastával.**

Městečko se tedy probudilo a zjistilo, kdo z jeho řad zemřel. Nyní nastává ta nejzajímavější část hry, denní diskuse. Městečko začne obviňovat, obhajovat, vysvětlovat atd. svoje názory na to, kdo jakou funkci plní, proč se chová tak jak se chová, co z toho vyplývá, koho a proč odstranit. Občané a policisté se přitom snaží vymítit vrahy, mafie zase potajmu pod hrozbou prozrazení pozabíjet občany a policisty. Je na každého schopnostech, aby přesvědčil ostatní, že někdo je vrah, nebo aby se obratně vymluvil ze svého podezření a ještě ho svalil na někoho jiného apod. Osud musí hlídat, aby se diskuze nezvrhla v překřikování nebo hádku. Je na něm, jak si pořádek udrží, např. povinným hlášením se o slovo. Ale, Osud jinak nijak do debaty nezasahuje, nikam ji obsahově nesměruje, je přísně nestranný a hlídá opravdu jen formální stránku diskutování. V dobře sehraném a slušném kolektivu vlastně celou dobu mlčí a pozoruje stranou a jenom občas řídí něčí popravu. Návrh na popravu kohokoliv může dát kdokoliv. Musí ovšem mít dostatečnou podporu pro svůj záměr. Tedy přesvědčit ostatní, proč právě onoho člověka zabít. Postup je následující : ten, kdo chce někoho zabít, tuto skutečnost veřejně nahlas oznámí. Iniciativy se chopí Osud. Zeptá se, kdo si přeje smrt onoho obžalovaného. Pokud je podpora návrhu (zvednutí rukou) mizivá, zruší Osud celý proces a hra pokračuje dál. Pokud je podpora většinová nebo zhruba poloviční, dá osud šanci obžalovanému na obhajobu. Zde je potřeba citlivé posouzení ze strany osudu. Pokud se obžalovaný vykrotí, rozvede širší debatu na nějaké téma či jeho popravu kolektiv zamluví, Osud se nebude dále angažovat a nechá hře volný průběh. Pokud naopak obžalovaný neví co říct nebo mluví zcestně a nikdo nehodlá o ničem diskutovat ale většina chce vraždit, dá Osud hlasovat. Obžalovaný sám o sobě nehlasuje a ve zbytku se musí najít nadpoloviční podpora pro vraždu. Pokud se najde, je obžalovaný mrtev, je v záhrobí a nesmí do hry vůbec mluvit (může ale klidně dál sedět v kroužku a poslouchat). Jinak hra pokračuje dál. Tento princip soudu je založen na tom, že umí-li se někdo svojí obhajobou vykrotit z procesu, má právo přežít. Zdůrazňuji ovšem, že je potřeba citlivé posouzení ze strany Osudu.

Denní diskuse může trvat do vyřešení hry. Pokud se ale ještě hraje a nikdo nejví zájem dále rozumně diskutovat nebo se většina shodne na tom, že je čas jít spát, Osud tak vyhlásí. Nechá městečko usnout a další den se opakuje totéž co předchozí - vrahové se opět probouzí a vraždí, policisté s novými poznatky z diskuze vyšetřují dalšího podezřelého atd.

Kontakt

Dotazy, připomínky nebo vaši verzi pravidel pošlete na m.machacek@centrum.cz,

<http://www.sh.cvut.cz/~machacek/hry/palermo>