

MAFIA+

Rozszerzona wersja klasycznej gry towarzysko-detektywistycznej.

Cel gry

Gracze wcielają się w tajemnicze Postacie należące do jednej z trzech **Frakcji**. W każdej rozgrywce obowiązkowo występują dwie **Podstawowe Frakcje**:

- **Miasto** – uczciwi ludzie próbujący przetrwać i zarazem wypłenić całe plugastwo tej betonowej dżungli – **Mafię**.
- **Mafia** – działający w ukryciu gangsterzy, starający się sprzątnąć wszystkich zagrażających im osobników z **Miasta**.

Opcjonalnie, dla bardziej zaawansowanych graczy, istnieje możliwość gry z trzecią, **Dodatkową Frakcją**:

- **Syndykat** – tajemnicza organizacja grająca na własnych zasadach. Nie dbają o żadną stronę konfliktu i wygrywają niezależnie od reszty, jeżeli przetrwają do końca gry.

Celem **Miasta** jest **eliminacja Maffii**, a celem **Maffii** – **eliminacja Miasta. Syndykat...** no cóż, dobrze się bawi i wygrywa, jeżeli przetrwa do końca gry. Gra kończy się w momencie, gdy wszyscy gracze jednej z **Podstawowych Frakcji** zostaną **wyeliminowani**.

Przygotowanie do gry

Gra wymaga jednej osoby, która poprowadzi rozgrywkę – **Mistrza Gry (MG)**. Początkowo, należy wspólnie wybrać tyle Kart Postaci, ile jest graczy, nie wliczając **MG** (patrz niżej: Zestawy Postaci). **MG** tasuje wybrane Karty Postaci i rozdaje je po jednej każdemu graczowi. *!Uwaga: potajemnie, nikt nie może zobaczyć cudzej karty.*

W puli wszystkich dostępnych Postaci większość jest unikalnych, które posiadają specjalne **umiejętności**. Istnieją również Postacie bez żadnych **umiejętności**, a tych natomiast może być równocześnie kilka w danej rozgrywce.

Rodzaje Umiejętności

- **Startowa** – aktywowana tylko raz, podczas **Nocy Zerowej**.
- **Nocna** – może być aktywowana wyłącznie w trakcie **Nocy**.
- **Dzienna** – może być aktywowana wyłącznie w trakcie **Dnia**.
- **Jednorazowa** – można z niej skorzystać tylko raz w całej grze.
- **Głosowania** – wpływa na **głosowanie**.
- **Sprawdzania** – ma związek ze **sprawdzaniem**.
- **Pośmiertna** – aktywuje się sama, w chwili śmierci jej właściciela.

- **Brak umiejętności**

Słowniczek

- **eliminacja** – usunięcie gracza z gry. Po **eliminacji** danego gracza, nie może się on odzywać do końca gry.
- **statystyki** – liczebność obecnie żyjących graczy w każdej z **Frakcji**. Przykładowo, Jeżeli w grze w danym momencie żyje 6 osób z **Miasta**, 2 osoby z **Mafii** i 3 osoby z **Syndykatu**, **statystyki** będą brzmieć „6-2-3”.
- **statystyki początkowe** – liczebność **Frakcji** na początku gry.
- **spanie / zasypianie** – mowa jest o **spaniu**, gdy gracz ma zamknięte oczy. **Zasypianie** to zamknięcie oczu, dopóki **MG** nie oznajmi, że można je otworzyć.
- **wybudzanie** – otworezenie oczu na polecenie **MG**.
- **głosowanie** – następuje na koniec każdego **Dnia**. Gdy **MG** ogłosi, że zaczyna się **głosowanie**, każdy może wytypować **oskarżonego**, który według niego powinien pójść na szafot.
- **oskarżenie** – wytypowanie kogoś w trakcie **głosowania** jako podejrzanego.
- **sprawdzenie** – akcja ujawnienia przez **MG** kogoś przynależności do **Frakcji**.

Noc

Gra rozpoczyna się od tzw. **Nocy Zerowej** – nikt wtedy nie ginie, ani nawet nie rozmawia. Ta **Noc** służy wyłącznie do tego, by gracze z **Mafii** poznali się nawzajem, oraz by Postacie z **umiejętnościami startowymi** skorzystali z nich.

MG wydaje polecenie, by wszyscy **zasnęli**, a następnie nakazuje **wybudzić** się **Mafii**. **Mafia** po cichu się wykonuje polecenie, oraz rozglądając się, poznaje pozostałych członków – **MG** również wskazuje, kto jest **Szefem Mafii** (*to ważne, bo to właśnie osoba z tą Postacią podejmuje ostateczne decyzje związane z Mafią*).

Następnie **MG** wybudza Postacie z **umiejętnościami startowymi**, po jednej naraz, by z nich skorzystały.

W każdą kolejną **Noc MG wybudza Mafię**, która wybiera jednego gracza do **wyeliminowania** z gry, a później kolejno wszystkie Postacie z **umiejętnościami nocnymi** są pojedynczo wybudzane. Wszelkie akcje nocne muszą być wykonywane po cichu i sygnalizowane ruchem ręki lub głową.

Przykład:

Jest Noc, wszyscy śpią

MG: „Budzi się **Lekarz**, i wybiera osobę do leczenia.”

Lekarz otwiera oczy, a następnie po cichu wskazuje kogoś ręką

MG: „Dziękuję. Ta osoba może dzisiaj spać spokojnie. **Lekarz** idzie spać.”

Lekarz zamyka oczy

Dzień

Pierwszy **Dzień**, następujący zaraz po **Nocy Zerowej**, rozpoczyna się od ogłoszenia **statystyk początkowych** przez **MG**.

W każdy kolejny **Dzień**, pierwszą rzeczą jaką komunikuje **MG**, to kto został **wyeliminowany Nocą**. Następnie ogłaszane są aktualne **statystyki**. Podczas **Dnia**, w jakimkolwiek momencie, każdy może się zapytać **MG**, jakie są obecne **statystyki**, lub jakie były **statystyki początkowe**.

Podczas **Dnia** gracze rozmawiają, ustalają kto jest podejrzany i rzucają oskarżenia. Na sam koniec **Dnia** następuje wspólne **głosowanie**. **Dzień** również kończy się natychmiast, w momencie w którym ktokolwiek, w jakikolwiek sposób, zostanie **wyeliminowany**.

Głosowanie

Głosowanie musi nastąpić na koniec każdego **Dnia**. Jest to jedyny sposób, niezwiązany z **umiejętnościami** Postaci, w jaki **Miasto** może kogoś **wyeliminować**. Każdy może **oskarżyć** kogoś jako podejrzanego, w celu **sprawdzenia** bądź **eliminacji**. **Oskarżony** ma prawo się bronić. **MG** decyduje o zakończeniu obrad i rozpoczęciu **głosowania**.

Głosowanie jest jawne* – **MG** pyta po kolei każdego gracza, na kogo pragną oddać głos. W momencie, gdy większość głosów wskaże jedną osobę – zostaje ona **wyeliminowana**. W przypadku remisu, **MG** prosi graczy o ponowną debatę, potencjalnie zawężając listę oskarżonych.

Istnieje również możliwość przeprowadzenia **głosowania o sprawdzenie**, zamiast **eliminacji** – ale tylko jeżeli **MG** na to pozwoli, wedle jego uznania**. Przykładowa sytuacja, kiedy warto, by **MG** zaproponował przeprowadzenie **głosowania o sprawdzenie**, to pierwszy Dzień, gdy gracze jeszcze nie są do końca niczego pewni, lub po nastąpieniu remisu w zwykłym **głosowaniu**.

**Można również przeprowadzić głosowanie niejawne, na przykład przy użyciu kartek i długopisów.*

***Ironią jest fakt, iż aby wspólnie zdecydować o zmianie sposobu głosowania, jest przeprowadzenie... głosowania.*

Sprawdzanie Frakcji

Gdy w jakimkolwiek sposób **sprawdzana** jest kogoś przynależność do **Frakcji**, **MG** pokaże wynik **sprawdzenia** za pomocą gestu kciukiem, niczym Cezar w starożytnym Rzymie:

- *kciuk w górę* oznacza przynależność tej osoby do **Miasta**,
- *kciuk w bok* oznacza przynależność tej osoby do **Syndykatu**,
- *kciuk w dół* oznacza przynależność tej osoby do **Mafii**.

Postacie

♥♦ Miasto

(A♦) Świr

W ciągu Dnia, Świr może **wstać, ogłosić się Świrem** i zastrzelić jedną osobę. Dzień kończy się natychmiast po strzale, nieważne jaki będzie rezultat. Może to zrobić tylko **raz**.
„Gotcha!”

(K♥) Lekarz

Każdej Nocy, Lekarz wybiera **jedną osobę** do leczenia. Jeżeli tej samej **Nocy** wybrana osoba zostanie zaatakowana przez **Mafię, nie zginie. Lekarz** może leczyć sam siebie. Leczeni nie wiedzą, że ktoś nad nimi czuwa.
Niech śpią spokojnie...

(K♦) Kolejarz

Każdej Nocy, Kolejarz wybiera **jedną osobę** do wywiezienia. Przez cały następny **Dzień i Noc** ta osoba jest poza miastem – nie może **mówić, głosować, używać swojej umiejętności**, ani zostać **zaatakowana** bądź **sprawdzona**. Każdy do pociągu może wsiąść **tylko raz. Kolejarz** nie może wywieźć sam siebie.
Kolejarz zatroszczy się o Pana...

(Q♥) Panna Lekkich Obyczajów

Zerowej Nocy, Panna Lekkich Obyczajów wybiera **jedną osobę** do uwiedzenia. Wybrana osoba budzi się, a **PLO** widzi jej **kartę postaci**.
Ciekawe, kto pierwszy zdradzi wasz sekret.

(10♥) Detektyw

Każdej Nocy, Detektyw wybiera **jedną osobę** do **sprawdzenia** i dzięki cichemu śledztwu **poznaje jej Frakcję**. Podejrzani nie wiedzą, że byli sprawdzani.
Sam wybierz, komu ufać.

(10♦) Właściciel Sklepu z Bronią

Jeżeli **Mafia zabije Właściciela w Nocy**, mogą **strzelić jeszcze raz**.
Zostawiłeś klucz pod wycieraczką.

(9♥) Święty

Posiada **dwa życia**. Pierwsza próba, by **wyeliminować Świętego, nie zadziała**.
Za drugim razem już nie licz na cud.

(8♥) Ochroniarz

Zerowej Nocy, Ochroniarz wybiera **jedną osobę** do chronienia. Jeżeli kiedykolwiek miałyby zginąć z rąk śmiertelnika, **Ochroniarz poświęca się, by ją ocalić**.
W grobie zastanowisz się, czy było warto.

(7♥) **Biedna Przeklęta Piechota**

Gdy kiedykolwiek przynależność **Biednej Przeklętej Piechoty** do **Frakcji** jest **sprawdzana**, zostaje wykryta jako członek **Mafii**. W rzeczywistości, należy do **Miasta**.

„Z werbunku? Dawać papiery!” — i zanim się obejrzysz, już cię chcą wieszać.

(6♥) **Prezes**

Tuż po **głosowaniu**, **Prezes** może **wstać i ogłosić się Prezesem**. Wyniki są natychmiast anulowane, a następnie **Prezes** ogłasza ponowne **głosowanie** lub **koniec Dnia**. Jeżeli zostanie zarządzone **głosowanie** – **Prezes** również może wybrać efekt głosowania: **sprawdzenie** lub **eliminacja**. Może to wszystko zrobić tylko **raz**.

Niech przekona ich złoto.

(4♥ / 3♥ / 2♥) **Mieszczanin**

Brak specjalnych umiejętności.

Ale hej — przynajmniej nie musisz kłamać.

♠ **Mafia**

(A♠) **Szef Mafii**

Szef Szefów. Jeżeli **Mafia** nie może się zdecydować, kogo **zabić w Nocy**, to **Szef** wydaje **ostateczny wyrok**.

Cisza zapada natychmiast.

(K♠) **Szantażysta**

Zerowej Nocy, **Szantażysta** wybiera **jedną osobę** do szantażowania. Wybrana osoba poznaje tożsamość **Szantażysty**, i od teraz **nie może** działać **przeciwko niemu** do końca swojego marnego życia.

Uśmiechnąłeś się tylko raz. To wystarczyło.

(Q♠) **Kokietka**

Gdy **ktokolwiek sprawdza**, do jakiej **Frakcji** przynależy, zostaje wykryta jako członkini **Miasta**. W rzeczywistości, należy do **Mafii**.

Urok czasem działa lepiej niż nóż.

(10♠) **Woźny**

Podczas **Nocnej** zmiany w ratuszu, **Woźny** może zamieść brudy **Mafii** pod dywan. Przez **cały następny Dzień** nikt nie może poznać **statystyk**, ani **statystyk początkowych**. Może to zrobić tylko **raz**.

Niektóre papiery po prostu znikają.

(4♠ / 3♠ / 2♠) **Mafioso**

Brak specjalnych umiejętności.

Ale hej — wciąż możesz kogoś wrobić.

(A♠ / K♠) Szef Szantażysta*

Zerowej Nocy wybiera **jedną osobę** do szantażowania. Wybrana osoba poznaje tożsamość **Szantażysty**, i od teraz **nie może** działać **przeciwko niemu**. Jeżeli **Mafia** nie może się zdecydować, kogo **zabić w Nocy**, to **Szef** wydaje **ostateczny wyrok**.

Nie daj się zabić.

** połączenie Szefa Mafii i Szantażysty - użyteczna by lepiej zbalansować Frakcje - upewnij się, że w puli dostępnych Postaci nie ma równocześnie żadnej z tych dwóch Postaci i Szefa Szantażysty.*

♣ Syndykat

(A♣) Anioł Śmierci

Każdej Nocy Anioł Śmierci wybiera **jedną osobę** do naznaczenia. Osoba naznaczona po raz drugi **zostaje wyeliminowana**. Naznaczeni nie wiedzą, że...

...Śmierć depcze im po piętach...

(K♣) Burmistrz

Jeżeli **głosowanie** kończy się **eliminacją Burmistrza**, wszyscy, którzy na niego głosowali, **również giną**.

Tu nigdy nie chodziło o demokrację.

(Q♣) Córcia Prezesa

Tuż po **głosowaniu**, może **wstać i ogłosić się Córcią Prezesa**. Jej głos liczy się wtedy **podwójnie**. Może to zrobić tylko **raz**.

Nikt nie śmie Cię podważyć.

(10♣) Terrorysta

Jeżeli **Terrorysta zginie**, w jakikolwiek sposób, osoba siedząca po lewej stronie **Terrorysty umiera razem z nim**.

Bum.

(10♣) Terrorysta+

Jeżeli **Terrorysta+ zginie**, w jakikolwiek sposób, osoby siedzące po obydwu stronach **Terrorysty umierają razem z nim**.

BUM!

(8♣) Barman

Podczas **Nocnej** zmiany na barze, **Barman** może upić **Mafię**. Cel **Mafii** jest wtedy przesuwany o **jedną osobę** we wskazaną przez **Barmana** stronę. Tylko **Barman** wie, kiedy naprawdę dolewasz **Mafii** do kielicha. Może to zrobić tylko **raz**.

Pić do lustra nie wypada - lepiej podejść do sąsiada.

Przykładowe Zestawy Kart Postaci

Gracze	Statystyki	Miasto	Mafia	Syndykat
6	4-2-0	Lekarz Detektyw Panna Lekkich Obyczajów Biedna Przeklęta Piechota	Szef Mafii Kokietka	—
7	4-2-1	Lekarz Detektyw Panna Lekkich Obyczajów Świr	Szef Mafii Kokietka	Barman / Burmistrz / Terrorysta / Córcia Prezesa
8	5-2-1	Lekarz Detektyw Panna Lekkich Obyczajów Świr Biedna Przeklęta Piechota / Właściciel Sklepu z Bronią	Szef Szantażysta Kokietka	Barman / Burmistrz / Terrorysta / Córcia Prezesa
9	5-2-2	Lekarz Detektyw Panna Lekkich Obyczajów Świr Biedna Przeklęta Piechota / Właściciel Sklepu z Bronią	Szef Mafii Kokietka	Dwie postacie z puli: Barman / Burmistrz / Terrorysta / Córcia Prezesa
10	5-3-2	Lekarz Detektyw Panna Lekkich Obyczajów Świr Święty	Szef Mafii Kokietka Woźny	Dwie postacie z puli: Barman / Burmistrz / Terrorysta / Córcia Prezesa
11	6-3-2	Lekarz Detektyw Panna Lekkich Obyczajów Świr Biedna Przeklęta Piechota / Właściciel Sklepu z Bronią Kolejarz / Prezes	Szef Mafii Kokietka Woźny	Barman Anioł Śmierci / Burmistrz / Terrorysta / Córcia Prezesa

Gracze	Statystyki	Miasto	Mafia	Syndykat
12	6-3-3	Lekarz Detektyw Panna Lekkich Obyczajów Świr Biedna Przeklęta Piechota / Właściciel Sklepu z Bronią Kolejarz / Prezes	Szef Mafii Kokietka Woźny	Barman + Dwie postacie z puli: Anioł Śmierci / Burmistrz / Terrorysta / Córcia Prezesa
13	7-3-3	Lekarz Detektyw Panna Lekkich Obyczajów Świr Biedna Przeklęta Piechota / Właściciel Sklepu z Bronią Kolejarz / Prezes Ochroniarz	Szef Szantażysta Kokietka Woźny	Barman Anioł Śmierci Burmistrz / Terrorysta / Córcia Prezesa
14	7-3-4	Lekarz Detektyw Panna Lekkich Obyczajów Świr Biedna Przeklęta Piechota / Właściciel Sklepu z Bronią Kolejarz / Prezes Ochroniarz	Szef Szantażysta Kokietka Woźny	Barman Anioł Śmierci Terrorysta+ Burmistrz / Córcia Prezesa
15	8-3-4	Lekarz Detektyw Panna Lekkich Obyczajów Świr Biedna Przeklęta Piechota / Właściciel Sklepu z Bronią Kolejarz Prezes Ochroniarz	Szef Szantażysta Kokietka Woźny	Barman Anioł Śmierci Terrorysta+ Burmistrz / Córcia Prezesa
16	8-4-4	Lekarz Detektyw Panna Lekkich Obyczajów Świr Biedna Przeklęta Piechota / Właściciel	Szef Mafii Szantażysta Kokietka Woźny	Barman Anioł Śmierci Terrorysta+ Burmistrz / Córcia Prezesa

Gracze	Statystyki	Miasto	Mafia	Syndykat
		Sklepu z Bronią Kolejarz Prezes Święty		
17	9-4-4	Lekarz Detektyw Panna Lekkich Obyczajów Świr Biedna Przeklęta Piechota / Właściciel Sklepu z Bronią Kolejarz Prezes Święty Ochroniarz	Szef Mafii Szantażysta Kokietka Woźny	Barman Anioł Śmierci Terrorysta+ Burmistrz / Córčia Prezesa
18	9-4-5	Lekarz Detektyw Panna Lekkich Obyczajów Świr Biedna Przeklęta Piechota / Właściciel Sklepu z Bronią Kolejarz Prezes Święty Ochroniarz	Szef Mafii Szantażysta Kokietka Woźny	Barman Anioł Śmierci Terrorysta+ Burmistrz Córčia Prezesa
19	10-4-5	Lekarz Detektyw Panna Lekkich Obyczajów Świr Biedna Przeklęta Piechota Właściciel Sklepu z Bronią Kolejarz Prezes Święty Ochroniarz	Szef Mafii Szantażysta Kokietka Woźny	Barman Anioł Śmierci Terrorysta+ Burmistrz Córčia Prezesa
20	10-5-5	Lekarz Detektyw Panna Lekkich Obyczajów Świr Biedna Przeklęta	Szef Mafii Szantażysta Kokietka Woźny Mafioso	Barman Anioł Śmierci Terrorysta+ Burmistrz Córčia Prezesa

Gracze	Statystyki	Miasto	Mafia	Syndykat
		Piechota Właściciel Sklepu z Bronią Kolejarz Prezes Ochroniarz Mieszczanin		
21	11-5-5	Lekarz Detektyw Panna Lekkich Obyczajów Świr Biedna Przeklęta Piechota Właściciel Sklepu z Bronią Kolejarz Prezes Ochroniarz Mieszczanin ×2	Szef Mafii Szantażysta Kokietka Woźny Mafioso	Barman Anioł Śmierci Terrorysta+ Burmistrz Córcia Prezesa
22	12-5-5	Lekarz Detektyw Panna Lekkich Obyczajów Świr Biedna Przeklęta Piechota Właściciel Sklepu z Bronią Kolejarz Prezes Ochroniarz Mieszczanin ×3	Szef Mafii Szantażysta Kokietka Woźny Mafioso	Barman Anioł Śmierci Terrorysta+ Burmistrz Córcia Prezesa
23	12-6-5	Lekarz Detektyw Panna Lekkich Obyczajów Świr Biedna Przeklęta Piechota Właściciel Sklepu z Bronią Kolejarz Prezes Ochroniarz Mieszczanin ×3	Szef Mafii Szantażysta Kokietka Woźny Mafioso ×2	Barman Anioł Śmierci Terrorysta+ Burmistrz Córcia Prezesa

Skrajne scenariusze

- Gdy **Lekarz** kogoś leczy, a ta osoba tej samej **Nocy** zostałaznaczona drugi raz przez **Anioła Śmierci**, czy ta osoba zostaje wyeliminowana? — TAK.
- Czy **Lekarz** może leczyć sam siebie? — TAK.
- Czy **Lekarz** może leczyć tę samą osobę więcej niż jeden raz? — TAK.
- Czy **Kolejarz** może wywieźć sam siebie? — NIE.
- Czy **Detektyw** może sprawdzić sam siebie? — NIE.
- Czy **Detektyw** może sprawdzić osobę wywiezioną przez **Kolejarza**? — NIE.
- Czy **Ochroniarz** może ochraniać sam siebie? — NIE.
- Czy **Świr** może strzelić do siebie? — TAK. *(po co? nie wiem, ale może)*
- Czy osoba szantażowana może **zagłosować** przeciw **Szantażyście**, jeżeli **głosowanie** jest niejawne? — NIE.
- Czy **Szantażysta** może szantażować sam siebie? — NIE.
- Czy **Panna Lekkich Obyczajów** może **Zerowej Nocy** sprawdzić sama siebie? — NIE.
- Gdy **Mafia** strzeli w **Nocy** w **Świętego**, który wciąż ma dwa życia, a równocześnie jest leczony przez **Lekarza**, czy **Święty** traci swoje pierwsze życie? — NIE.
- Gdy **Mafia** strzeli w **Nocy** w **Świętego**, który wciąż ma dwa życia, a równocześnie jest chroniony przez **Ochroniarza**, co się dzieje? — **OCHRONIARZ ZOSTAJE WYELIMINOWANY. ŚWIĘTY NIE TRACI ŻYCIA.**
- Gdy **Świr** strzeli w **Świętego**, który wciąż ma dwa życia, a równocześnie jest chroniony przez **Ochroniarza**, co się dzieje? — **OCHRONIARZ ZOSTAJE WYELIMINOWANY. ŚWIĘTY NIE TRACI ŻYCIA.**
- Gdy **Mafia** strzeli w **Nocy** w kogoś, kto jest chroniony przez **Ochroniarza**, a **Lekarz** uleczył tej samej **Nocy Ochroniarza**, co się dzieje? — **NIKT NIE ZOSTAJE WYELIMINOWANY.**
- Gdy **Mafia** strzela do kogoś leczonego przez **Lekarza**, kto jest równocześnie chroniony przez **Ochroniarza**, co się dzieje? — **NIKT NIE ZOSTAJE WYELIMINOWANY**
- Czy **Anioł Śmierci** może naznaczać sam siebie? — TAK. *(po co? nie wiem, ale może)*
- Ile razy **Anioł Śmierci** musi naznaczyć **Świętego**, żeby został wyeliminowany? — 4
- Czy **Ochroniarz** ochrania przed drugim naznaczeniem **Anioła Śmierci**? — NIE.
- Gdy **Barman** przesunie kulę **Mafii**, a kula trafi na osobę wywiezioną przez **Kolejarza**, co się dzieje? — **NIKT NIE ZOSTAJE WYELIMINOWANY.**
- Czy **Ochroniarz** chroni przed wysadzeniem się w powietrze **Terrorysty**? — TAK.
- **Prezes** oraz **Córcia Prezesa** mogą użyć swojej **umiejętności** podczas, lub „tuż po” głosowaniu. Do konkretnie którego momentu te Postacie mogą użyć swoich **umiejętności**? — **DOPÓKI MISTRZ GRY NIE WYKONA WYROKU**
- Jeżeli **Terrorysta** umrze, a obok siebie ma osobę wywiezioną przez **Kolejarza**, co się dzieje? — **NIKT NIE ZOSTAJE WYELIMINOWANY Z TEJ STRONY.**
- Jeżeli **Terrorysta** umrze, a obok siebie ma osobę która już jest **wyeliminowana**, co się dzieje? — **ZOSTAJE WYELIMINOWANA NAJBLIŻSZA ŻYJĄCA OSOBA Z TEJ STRONY**