

МАФИЯ



Видео-правила здесь!

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ЧИКАГО XX ВЕКА!
ГОРОД КОНТРОЛИРУЮТ МАФИОЗИ, А МИРНЫЕ ЖИТЕЛИ
УСТАЛИ ОТ РАЗГУЛА ПРЕСТУПНОСТИ И ДАВНО МЕЧТАЮТ
О СПОКОЙСТВИИ.

В ИГРЕ «МАФИЯ» КАЖДОМУ ДОСТАНЕТСЯ СВОЯ РОЛЬ:
ЗАКОНОПОСЛУШНОГО ГРАЖДАНИНА ИЛИ ХИТРОУМНОГО
МАФИОЗИ. В ТО ВРЕМЯ КАК ОДНИ ИЩУТ ПРАВОСУДИЯ,
ДРУГИЕ СТАРАЮТСЯ СОХРАНИТЬ СВОИ ТАЙНЫ.

ДОВЕРЬТЕСЬ ИНТУИЦИИ,
БУДЬТЕ НА ШАГ ВПЕРЕДИ — И ПРИВЕДИТЕ
СВОЮ КОМАНДУ К ПОБЕДЕ!

Помните, что это лишь игра, которая не имеет ничего общего
с реальной жизнью. Мы осуждаем любую преступную деятельность
и надеемся, что вы разделяете это мнение.

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

- 1 Карты ролей 28 шт.
- 2 Карты Ведущего 11 шт.
- 3 Памятки порядка хода 4 шт.
- 4 Правила 1 шт.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1** Возьмите из коробки карты ролей. Выберите роли по количеству игроков, участвующих в партии. Чтобы игра была сбалансированной, рекомендуем выбирать роли, опираясь на таблицу ниже (о том, что такое **особые роли**, см. на стр. 8).

ЧИСЛО ИГРОКОВ	ВЕДУЩИЙ	МИРНЫЕ 				ПРЕСТУПНИКИ  		
		КОМИССАР	МИРНЫЕ ГОРОЖАНЕ	ОСОБЫЕ	ВСЕГО	МАФИОЗИ	ОСОБЫЕ	ВСЕГО
6	1	1	3	0	4	1	0	1
7	1	1	3	0	4	2	0	2
8	1	1	4	0	5	2	0	2
9	1	1	4	1	6	2	0	2
10	1	1	4	1	6	2	1	3
11	1	1	5	1	7	2	1	3
12	1	1	4	2	7	3	1	4
13	1	1	5	2	8	3	1	4
14	1	1	6	2	9	3	1	4
15	1	1	6	2	9	3	2	5
16	1	1	7	2	10	3	2	5

Вы сами выбираете, какие роли оставить в игре, а какие в партии участвовать не будут. **Обязательными в каждой партии являются роли Ведущего, Комиссара, а также Мирных горожан и Мафиози (в зависимости от количества игроков).**

*Играть можно и бóльшим составом, чем указано в таблице выше. Важно лишь учитывать, что количество Мирных горожан в игре должно быть примерно в **2 раза больше**, чем преступников. Количество особых ролей в каждой из команд должно быть примерно в 2–3 раза меньше количества обычных: Мирных горожан и Мафиози. Также необходимо учитывать, что в одной партии **не может** быть и Доктора, и Врача-самоучки — только кто-то один.*

НЕ ЗАБУДЬТЕ ЗАРАНЕЕ ОГЛАСИТЬ ДЛЯ ВСЕХ ИГРОКОВ, КАКИЕ РОЛИ И В КАКОМ КОЛИЧЕСТВЕ УЧАСТВУЮТ В ПАРТИИ: ЭТО ВАЖНО ДЛЯ ХОДА И ПОНИМАНИЯ ИГРЫ.

{4}

- 2 Самостоятельно выберите Ведущего или сделайте это случайным образом (тогда карта роли Ведущего замешивается в стопку выбранных карт ролей, участвующих в партии).
- 3 Тщательно перемешайте получившуюся стопку выбранных карт ролей **взакрытую** и раздайте каждому из игроков за столом по одной случайной карте роли лицевой стороной вниз.
- 4 Каждый из игроков смотрит свою карту роли, не показывая её остальным, и кладёт карту перед собой **взакрытую**. Если Ведущего определяли случайным образом, то игрок, получивший эту карту, раскрывает её и кладёт перед собой, показывая остальным.
- 5 Ведущий получает набор карт Ведущего, а также памятку порядка хода и из полученных карт оставляет только те роли, которые участвуют в партии. Остальные карты уберите в коробку: они вам не понадобятся. Эти карты нужны для того, чтобы при проверках Комиссара в ходе игры было удобнее показывать ему роли игроков.

Вы готовы начать игру!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

ЗАДАЧА МИРНЫХ: вычислить и посадить преступников, то есть Мафиози (а также Босса мафии, Перевертыша, Ниндзя) и Психопата, если он есть в игре.

ЗАДАЧА МАФИИ: убрать из игры всех мирных (то есть Мирных горожан и представителей особых мирных ролей), а также Психопата, если он есть в игре.

ЗАДАЧА ПСИХОПАТА: убрать из игры всех остальных игроков (и мирных, и мафию).

КАК ИГРАТЬ

Все персонажи делятся на две команды: мирные и мафия (кроме Психопата: он играет сам за себя). Чтобы узнать, к какой из них принадлежите вы, посмотрите на свою карту роли. Обратите внимание на знаки в верхней части карты. ☀ используется для обозначения **команды мирных**, а ♠ — для обозначения **команды мафии**. На карте роли Психопата вы найдёте особое обозначение — .

**НЕ СООБЩАЙТЕ И НЕ ПОКАЗЫВАЙТЕ НИКОМУ,
КРОМЕ ВЕДУЩЕГО, КАКАЯ У ВАС КАРТА РОЛИ!**

Игра состоит из раундов, в каждом из которых последовательно разыгрываются **фазы ночи и дня**.

В фазу ночи преступники и некоторые из мирных с особыми действиями поочерёдно по команде Ведущего «просыпаются» и выполняют эти действия: мафия решает, кого убрать из игры, а игроки с особыми ролями выполняют действия, указанные на их картах. Остальные игроки в это время сидят **с закрытыми глазами**, пока Ведущий не объявит о наступлении нового дня.

В фазу дня все игроки обсуждают итоги ночи, обмениваются информацией, высказывают подозрения и делают предположения. Преступники также участвуют в обсуждении, притворяясь мирными, их основная задача — не выдать себя.

НАЧАЛО ИГРЫ. НОЧЬ ЗНАКОМСТВ

Первая игровая ночь — это ночь знакомств, в которую некоторые из игроков молча знакомятся друг с другом:

- 1** Комиссар знакомится с Сержантом, если тот есть в игре. Если Сержанта нет, Комиссар знакомится только с Ведущим.
- 2** Мафиози знакомятся друг с другом, Боссом мафии, Лунатиком и Ниндзя (если есть в игре).
- 3** Ведущий знакомится с каждой ролью по отдельности, поочерёдно называя представителей особых ролей, участвующих в партии.
Важно запомнить, у кого какая роль, это необходимо при проверках Комиссара.

ВАЖНО! Во время ночи знакомств игроки не пользуются действиями на своих картах ролей: мафия и Психопат (если есть) никого не выбирают, Комиссар не проводит проверку, Доктор никого не лечит и так далее. В последующем партия будет проходить в обычном режиме.

При знакомстве игроки **молча** переглядываются друг с другом. Постарайтесь сидеть неподвижно, чтобы не выдать себя в самом начале игры.

Ведущий произносит: «Наступает ночь. Город засыпает». Затем Ведущий говорит: «**Просыпаются Комиссар и Сержант**. Они знакомятся друг с другом». Эти игроки открывают глаза и переглядываются. После этого Ведущий объявляет: «Комиссар и Сержант познакомились друг с другом, они засыпают».

Если в игре нет Сержанта, Комиссар просыпается один для знакомства с Ведущим. После этого Ведущий говорит: «Просыпается мафия. Мафия знакомится друг с другом». По этой команде игроки с ролями Мафиози, Босса мафии, Ниндзя и Лунатика открывают глаза, знакомятся и закрывают глаза, когда Ведущий произносит: «Мафия засыпает». После этого Ведущий поочерёдно будит игроков с особыми ролями, запоминая их. После знакомства со всеми Ведущий объявляет о наступлении дня, все игроки «просыпаются».

ФАЗА ДНЯ

День игроки начинают с объявления Ведущего о том, кто был выбран мафией, кого вылечил Доктор и так далее (см. памятку порядка хода).

В ПЕРВУЮ ФАЗУ ДНЯ ПОСЛЕ НОЧИ ЗНАКОМСТВ ВЕДУЩЕМУ ОБЪЯВЛЯТЬ НЕЧЕГО, ПОТОМУ ЧТО НИЧЕГО НЕ ПРОИЗОШЛО.

Затем (даже после ночи знакомств) все игроки начинают обсуждение того, кто из них может быть мафией, делают предположения и предлагают кандидатуры на выбывание. Цель мирных горожан днём — вычислить преступников и посадить их в тюрьму. Цель преступников — остаться неузнанными и по возможности обернуть голосование в свою пользу, посадив одного из мирных.

ВАЖНО! Если в игре есть Судья, он может один раз за партию воспользоваться своим особым действием, единолично решив, кого посадить (в эту фазу дня голосование по обычным правилам не проводится).

Обсуждение длится не больше пяти минут, после чего Ведущий озвучивает имена всех кандидатов на выбывание и объявляет о начале дневного голосования. Ведущий поочерёдно называет имена каждого из кандидатов и считает, сколько рук было поднято за каждого из них.

Существуют **правила голосования**, которых необходимо придерживаться:

1

Нельзя воздержаться от голосования (кроме игрока, которого выбрал Босс мафии, если он участвует в партии)

2

Нельзя изменить голос

3

Один игрок = один голос

4

Можно голосовать за себя

Тот игрок, который по итогу голосования набирает наибольшее количество голосов, выбывает из игры: его посадили в тюрьму. Этот игрок раскрывает свою роль: он переворачивает карту роли и показывает всем остальным. С этого момента выбывший игрок не участвует в голосованиях, обсуждениях и не может ничего комментировать. При этом, если в игре присутствует Телепат, выбывший игрок может общаться с ней знаками в фазу ночи.

Если между кандидатами ничья, то объявляется повторное голосование, в котором участвуют все невыбывшие игроки: пощадить всех кандидатов или посадить всех. При повторной ничьей Ведущий бросает монетку.

Ведущий объявляет: «Город засыпает». Наступает **фаза ночи**.

ФАЗА НОЧИ

В фазу ночи Ведущий по очереди будит игроков с особыми ролями, участвующими в игре (очередность см. в памятке порядка хода или на стр. 12). Каждый из игроков выполняет действие, указанное на его карте роли. После этого Ведущий объявляет о том, что игрок засыпает, ждёт пару секунд и объявляет о пробуждении следующего. На каждого из игроков отводится в среднем по 30 секунд. Если за это время игрок не решил, что делает, то считается, что он ничего не сделал.

При проверках Комиссара Ведущий использует карты Ведущего, чтобы сообщить роль проверяемого игрока.

Когда наступает очередь мафии, Ведущий объявляет: «Мафия просыпается и выбирает жертву». Мафиози, Босс мафии, Лунатик и Ниндзя (если есть) просыпаются и проводят голосование, жестами решая, кого они убирают из игры этой ночью. Голос Лунатика **не** учитывается Ведущим. Если за отведённое время мафия не смогла определиться, то ничего не происходит и никто не выбывает.

ИГРОКИ, СТАВШИЕ ЖЕРТВАМИ
В ТЕКУЩУЮ НОЧЬ, ВЫПОЛНЯЮТ
СВОИ ДЕЙСТВИЯ (ЕСЛИ ОНИ У НИХ
ЕСТЬ) ПО ОБЫЧНЫМ ПРАВИЛАМ
И ВЫБЫВАЮТ ИЗ ИГРЫ
ТОЛЬКО В ПОСЛЕДУЮЩУЮ
ФАЗУ ДНЯ.

После того как все особые персонажи выполнили свои действия, Ведущий объявляет о наступлении дня.



ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игра заканчивается в одном из случаев:

1

Мирные побеждают, если посадили в тюрьму всех преступников: мафию (Мафиози, Босса мафии, Перевертыша, Ниндзя) и Психопата.

2

Мафия побеждает, если все Мирные горожане, а также Психопат (если он есть) выбыли из игры.

3

Психопат (если он есть в игре) побеждает, если кроме него не останется больше никого.

В случае численного равенства мафии и мирных, которое не позволяет продолжить игру, побеждает мафия.

ТЕРМИНЫ

Под **мирными** в игре понимаются **все** персонажи, относящиеся к команде мирных.

Преступники – все персонажи, относящиеся к команде мафии, а также Психопат.

Мафия – все преступники, кроме Психопата: Мафиози, Босс мафии, Ниндзя, Перевертыш.

ОСОБЫЕ РОЛИ

Особые роли – это те персонажи, в нижней части карт которых написаны действия. К таким картам относятся все, кроме Мирного горожанина, Мирной горожанки и Ведущего.

Почти все особые роли работают только в фазу ночи (исключением является Судья: его действие одноразовое и срабатывает только в фазу дня). Роли с особыми действиями очень мощные, и при их дисбалансе партия может превратиться в хаос, поэтому рекомендуем при выборе ролей обращаться к таблице на стр. 3.

ОПИСАНИЕ РОЛЕЙ

*Всегда в игре***ВЕДУЩИЙ** управляет ходом партии.

МИРНЫЕ

МИРНЫЙ ГОРОЖАНИН / МИРНАЯ ГОРОЖАНКА — это обычные мирные жители без особых свойств.

*Всегда в игре*

ОСОБЫЕ МИРНЫЕ

*Всегда в игре*

КОМИССАР. *Играет за мирных.* Ночью узнаёт роль одного из игроков. Для этого в фазу ночи проводит проверку: указывает Ведущему на одного из игроков, роль которого хочет узнать. Ведущий с помощью карт Ведущего показывает Комиссару роль выбранного игрока.

СЕРЖАНТ. *Играет за мирных.* Помощница Комиссара. В фазу ночи «просыпается» одновременно с Комиссаром и видит результаты проверки. После его смерти замещает Комиссара на посту, в следующую же ночь начиная выполнять его действия: выбирает игрока и проверяет его роль.



СУДЬЯ. *Играет за мирных.* Один раз за партию в фазу дня может, перевернув свою карту роли, отменить дневное голосование и единолично решить, кого посадить (это может быть только один игрок). Выбранный игрок выбывает из игры, раскрывая свою карту роли. Можно решить никого не сажать и не раскрывать свою карту. После открытия роли Судья играет как обычный Мирный горожанин, никаких особых действий у него до конца партии больше нет.

ШПИОНКА. Играет за мирных. В фазу ночи указывает Ведущему на одного из игроков (кроме себя) и «усыпляет» его: выбранный игрок в текущую ночь (и последующий день) не может выполнить свои особые действия (если они у него есть). Ведущий в эту ночь не будит «усыпленного» игрока.



ТЕЛЕПАТ. Играет за мирных.

В фазу ночи может знаками общаться с одним из выбывших игроков, узнавая информацию. Для этого ночью указывает Ведущему на одну из жертв или арестованных игроков. Выбранный игрок может предоставить любую информацию, если захочет. Общение возможно исключительно знаками!



*Не могут быть в игре
одновременно*



ДОКТОР. Играет за мирных.

В фазу ночи может выбрать любого из игроков (кроме себя) и спасти его. Он указывает Ведущему на одного из игроков, которому хочет дать «иммунитет». Он не выбывает из игры, если был в ту же ночь выбран преступниками. Этот «иммунитет» одноразовый, так что он не спасёт дважды за одну ночь (например, если помимо Мафии игрока выберет ещё и Психопат).

ВРАЧ-САМОУЧКА. Играет

за мирных. В фазу ночи посещает любого из игроков (кроме себя) и применяет свои лекарства. Если в эту же ночь игрок был выбран преступниками, Врач-самоучка спасает его. Однако, если никто из преступников к игроку не приходил, тот выбывает из-за некачественных лекарств Врача-самоучки.

Важно! Врач-самоучка играет за команду мирных, несмотря на двойственность действий. Его цель — победа мирных, и возможность спасти игроков от смерти может в этом помочь.



ЛУНАТИК. Играет за мирных. В фазу ночи после фразы Ведущего: «Просыпается мафия», открывает глаза одновременно с мафией и видит все их действия. Лунатик ведёт себя как мафиози: вместе с остальными принимает решение о том, кого убрать из игры (однако Ведущий не учитывает голос Лунатика при подсчёте голосов). В фазу дня может делиться с остальными игроками информацией о мафии.

ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ. Играет за мирных.

В фазу ночи «отпугивает» остальных от выбранного игрока: ночью указывает Ведущему на любого из игроков (кроме себя). Выбранный игрок оказывается под защитой в эту ночь, то есть все действия других игроков, направленные на него, не срабатывают. Таким образом, мафия не сможет его убить, Комиссар – проверить и так далее.

**ПРЕСТУПНИКИ**

МАФИОЗИ. Играет за мафию. В фазу ночи вместе с остальными членами мафии путём голосования решает, кого убить из игры: ночью указывает Ведущему на **одного** из игроков, тем самым отдавая свой голос. Игрок, за которого проголосовало большинство, выбывает этой ночью. Можно поменять своё решение и отдать голос за кого-то другого.



Всегда в игре

ОСОБЫЕ ПРЕСТУПНИКИ

ПЕРЕВЁРТЫШ. Играет за мафию. Начинает партию как Мирный горожанин без особых действий и становится Мафиози только после того, как Ведущий объявляет, что всю остальную мафию арестовали. В следующую ночь он просыпается в качестве Мафиози, чтобы решить, кого убить из игры. До этого момента Комиссар видит его как Мирного горожанина.



НИНДЗЯ. Играет за мафию. Мастер маскировки, поэтому при проверках Комиссар всегда видит этого персонажа как Мирного горожанина. В фазу ночи участвует в голосовании мафии: указывает Ведущему на игрока, которого хочет убить из игры.



Важно! Роли Перевёртыша и Ниндзя не противоречат условию о победе мирных после того, как все преступники окажутся за решёткой: для победы необходимо будет также вычислить этих персонажей и посадить их.



БОСС МАФИИ. **Играет за мафию.** В фазу ночи просыпается дважды. В первый раз вместе с остальными членами мафии голосует, кого убрать из игры, а во второй — указывает Ведущему на игрока, который будет молчать целый день. Этот игрок в следующую фазу дня не принимает участия ни в обсуждении, ни в голосовании. Босс мафии может заставить замолчать сам себя.

ПСИХОПАТ. **Играет сам за себя.**

Его цель — избавиться от других игроков, чтобы кроме него не осталось больше никого. В фазу ночи выбирает одного из игроков, указывая на него Ведущему, и выбранный игрок выбывает.



ПАМЯТКА ПОРЯДКА ХОДА

Ведущий в фазу ночи будит персонажей в следующем порядке:

- 1 **Телохранитель** (Кого защитить?)
- 2 **Шпионка** (Кого усыпить?)
- 3 **Доктор** или **Врач-самоучка** (Кого спасти?)
- 4 **Телепат** (С кем из выбывших поговорить?)
- 5 **Комиссар** и **Сержант** (Кого проверить?)
- 6 **Мафиози, Босс мафии, Лунатик, Ниндзя** (Кого убрать из игры?)
- 7 **Босс мафии** (Кого заставить замолчать?)
- 8 **Психопат** (Кого убрать из игры?)

Если в игре есть Судья, то он может воспользоваться своим особым действием **один раз** за партию в фазу дня. Если в игре есть Перевёртыш, то он выполняет роль Мирного горожанина, пока Ведущий не объявит, что вся мафия в тюрьме.