

# Правила призначені для дорослих

# MAFIA

## ВСЯ СІМ'Я В ЗБОРІ

Місто засинало. Кожного ранку його мешканці з жахом читали в свіжих газетах звіти про жертв кримінальної війни, і водночас вони щиро раділи, що біда обійшла стороною їхній квартал. Кожного дня деякі з небагатьох чесних поліцейських намагалися здолати опір корумпованої влади та прорватися крізь стіну омерти до секретів сімей, які давно поділили місто на сфери впливу. Кожного вечора торговці та бізнесмени пакували частку свого денного заробітку в звичайні білі конверти, передавали їх збирачам данини та поспіхом закривали заклади, поки не почалося... І наставала ніч, коли голову підіймала справжня влада цього міста, організація, яка черпала свою могутність в суворій ієрархії та нищила будь-який інший порядок, вбачаючи в ньому загрозу її благополуччю. Всі, хто цінували своє життя, сиділи по домівках та чудово розуміли: не варто залишатися на вулиці, коли прокидається МАФІЯ!

*«Мафія» — це відома на весь світ гра, в якій мешканці міста намагаються розпізнати та нейтралізувати злочинців, а гангстери по одному відстрілюють пересічних громадян. Приєднуйтесь до безкомпромісної боротьби за місто та приведіть своїх однодумців до перемоги!*

### СКЛАД ГРИ

29 карт ролей:

- 5 лідерів мирних мешканців (детектив, священник, суддя, тюремний наглядач, шериф)
- 5 особливих мирних мешканців (лікарка, сновиди, охоронець, красуня, шанувальниця)
- 5 звичайних мирних мешканців
- 3 одинаки (маніяк, різник, аферист)
- 4 особливих мафіозі (хрещений батько, крадій, адвокат, стукач)
- 4 звичайних мафіозі
- 3 якудзи

20 карток ведучого (по одній кожної ролі)

### ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Для гри вам знадобиться компанія з шести та більше осіб. Оптимальне число гравців — від восьми до дванадцяти.

Один з гравців стає ведучим. Ви можете розіграти це звання випадковим чином або віддати його найдосвідченішому гравцеві. Ведучий не бере участі в самій грі, замість цього він спостерігає за гравцями, керує їхніми діями та стежить за дотриманням правил.

**Виняток** — гра вшістьох. У такому разі на перший хід обирається тимчасовий ведучий, який отримує роль у грі та поводить відповідно до неї. Щойно хто-небудь з гравців вибуває з гри, він стає повноцінним ведучим і стежить за діями гравців до кінця партії.

Тепер потрібно обрати ролі, які будуть використовуватися в процесі гри. Для компаній-початківців ми радимо використовувати тільки пересічних громадян, звичайних мафіозі та одного з лідерів: детектива або шерифа. Опанувавши гру, ви зможете додавати інші особливі ролі, тільки не додавайте їх забагато.

Склад задіяних ролей залежить від числа гравців і визначається за таблицею:

Число гравців (без ведучого)	Мирні мешканці			Злочинці	
	Всього	Серед них: лідер	Серед них: особливі мирні мешканці	Всього	Серед них: особливі мафіозі
6	4	1	0	2	0
7	5	1	0	2	0-1
8	5	1	0-1	3	0-1
9	6	1	0-1	3	0-1
10	7	1	0-1	3	0-1
11	7	1	1-2	4	0-1
12	8	1	1-2	4	0-1
13	9	1	1-2	4	0-1
14	9	1	1-2	5	0-1
15	10	1	1-2	5	1-2
16	11	1	1-2	5	1-2

Ось загальні правила підбору ролей:

- Мирних мешканців має бути приблизно в два рази більше ніж мафії.
- У мирних мешканців може бути тільки один лідер.
- Особливі ролі (тобто, не пересічні громадяни серед мирних мешканців і не мафіозі серед злочинців) можуть мати близько третини представників кожної сторони.

Також пам'ятайте, якщо у мирних мешканців не буде «стріляючих» ролей, їм буде важче перемогти, тож в такому разі їхню кількість варто трохи збільшити.

У грі на 12 і більше учасників можна використовувати два різні угруповання злочинців: мафію і якудзу. Як саме це зробити, вказано наприкінці правил.

Визначившись зі складом ролей, перемішайте обрані карти (їх повинно бути стільки ж, скільки й гравців, не враховуючи ведучого) і роздайте по одній ролі кожному гравцю долілиць (знову ж таки, окрім ведучого). Кожен гравець дивиться, яка роль йому дісталася, і ховає карту так, щоб ніхто не міг її побачити (можна просто перевернути). Гравець може (і повинен) відкрити свою карту на загальний огляд лише в тому разі, якщо він вибув з гри. Поки цього не сталося, всі карти ролей мають лежати долілиць.

### ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра складається з періодів дня та ночі, які по черзі змінюють один одного. Вдень гравці ведуть відкрите обговорення, намагаючись вивести злочинців на чисту воду та покарати їх. Вночі злочинці вбивають своїх жертв, а також в цей час можна використати здібності більшості особливих ролей.

Після того як всі гравці отримали свої ролі і ознайомилися з ними, ведучий оголошує: «Настала ніч. Всі заснули». Всі повинні заплющити очі. Потім ведучий каже: «Прокинулася мафія». За цією командою всі гравці, яким дісталася роль мафіозі (в тому числі й особливі персонажі мафії), розплющують очі і мовчки знайомляться один з одним. Далі ведучий каже: «Мафія познайомилася і знову заснула». Після того як усі мафіозі заплющат очі, ведучий оголошує: «Настав день. Всі прокинулися». Тепер всі розплющують очі і починають обговорювати, хто з гравців може бути мафією.

Особлива «вступна» ніч, під час якої мафіозі знайомляться один з одним, відбувається тільки на початку гри. Якщо в грі беруть участь й інші особливі персонажі, наприклад лідер, то ведучий також по черзі «будить» їх, щоб дізнатися, хто є хто. Під час «вступної» ночі ніхто у жодному разі не стріляє та не користується здібностями. Коли «вступна» ніч закінчується, настає звичайне чергування дня і ночі, як описано нижче.

### ДЕНЬ

Вдень гравці обговорюють, хто з них може бути злочинцем. За підсумками обговорення їм необхідно висунути одну або декілька кандидатур, а потім провести голосування по кожній з них. Той гравець, за засудження якого проголосує найбільша кількість учасників, буде відданий під суд Лінча: він повинен розкрити свою роль і вибути з гри.

Мета мирних мешканців вдень — розпізнати справжніх злочинців. Здогадки можуть ґрунтуватися на тому, що гравці чули або відчували минулої ночі, а також на свідченнях інших гравців. Мета злочинців — залишитися невідомими та по можливості віддати під суд Лінча когось із мирних мешканців, найкраще особливого персонажа. Та водночас їм не варто надмірно прикривати своїх: мирні мешканці можуть щось запідозрити.

На обговорення кандидатур зазвичай відводиться не більше п'яти-семи хвилин. Після закінчення цього часу гравці повинні визначитися з підозрюваними та почати голосування. Ведучий по черзі називає кожного підозрюваного і рахує кількість піднятих рук за його засудження. Той, хто набере найбільше голосів, піддається лінчуванню.

За бажанням ви можете модифікувати процес голосування. Наприклад, обрати лише одного кандидата і проголосувати за нього; якщо за засудження проголосують менше половини учасників, то він буде вважатися невинним і слід обрати наступного підозрюваного. Обов'язкових правил тільки два: не можна кілька разів на день голосувати за одного і того ж гравця, і кожен день один (і тільки один) гравець може бути відданий під суд Лінча.

Засуджений гравець вважається вбитим — ні його роль, ні будь-які здібності інших гравців не можуть врятувати його від цього. Він оголошує свою роль, демонструючи свою карту персонажа, та виходить з гри. Вбиті гравці жодним чином не можуть брати участь у грі: ні обговорювати, ні голосувати, ні коментувати. Пам'ятайте, якщо ви граєте вшістьох, то перший вбитий стає ведучим гри.

### НІЧ

Після суду Лінча настає ніч. Ведучий оголошує: «Стемніло, всі заснули». Потім він по черзі називає особливих персонажів, ті розплющують очі, використовують свої здібності та знову заплющують очі. Послідовність дій особливих ролей, а також опис їхніх здібностей ви знайдете нижче.

Якщо гравець з особливою роллю вбитий, не потрібно викликати його вночі.

Найголовніше, що відбувається вночі, це стрілянина. Коли настає черга мафії стріляти, ведучий оголошує: «Мафія прокинулася та обирає жертву». Мафіозі розплющують очі та жестами домовляються, кого вбити. Коли вони домовилися, ведучий оголошує, що фатальний постріл пролунав, і відправляє мафію спати.

Ведучий продовжує називати персонажів, доки всі вони не виконають необхідні дії. Тільки після цього він оголошує початок нового дня. Водночас ведучий повідомляє всім гравцям, хто загинув цієї ночі: названі гравці демонструють свої карти і відразу ж вибувають з гри. Вони не встигають нічого повідомити іншим учасникам гри. Крім того, вони не можуть знати, хто їх убив.

Далі починається нове денне обговорення, і все повторюється, доки одна зі сторін не перемаже.

### ПЕРЕМОГА В ГРІ

Мирні мешканці перемагають, щойно їм вдасться вивести з гри всіх мафіозі.

Мафія перемає, якщо мирні мешканці не можуть перемогти. До того ж, не обов'язково чекати смерті останнього пересічного громадянина: якщо в якийсь момент мафія виявляється в більшості, то вона перемає, оскільки і вночі, і на денному голосуванні мирні мешканці приречені. При чисельній рівності сторін також перемає мафія.

### ПОСЛІДОВНІСТЬ ДІЙ ГРАВЦІВ

Вночі ведучий викликає персонажів і дозволяє їм діяти в такій послідовності:

**Красуня → Крадій → Стукач → Лікарка → Охоронець → Адвокат → Мафіозі стріляють → Якудзи стріляють → Лідер → Маніяк або Різник → Шанувальниця → Хрещений батько → Аферист**

Зрозуміло, що ведучий викликає лише тих персонажів, які перебувають у грі. Якщо персонаж був убитий до того, як отримав можливість скористатися своєю здібністю, ведучий все одно викликає його, проте дії вбитого в такий спосіб гравця не мають жодних наслідків.

### ОСОБЛИВІ ПЕРСОНАЖІ ТА ЇХНІ ВЛАСТИВОСТІ ЛІДЕРИ

У грі може бути лише один лідер. Ми рекомендуємо завжди грати з лідером. Якщо ви граєте без лідера, збільште кількість мирних персонажів. Всі лідери діють вночі одразу після того, як мафія (і якудза) зробила свої постріли. Якщо лідер був убитий пострілом, ведучий все одно викликає його, роблячи вигляд, ніби з лідером все гаразд, але його здібність пропадає даремно, а на ранок він оголошується мертвим.



#### Детектив

Може або пристрелити одного гравця, або дізнатись його роль.

Вночі, після ходу мафії ведучий оголошує: «Прокинувся детектив». Він розплющує очі і вирішує, кого він хоче перевірити чи пристрелити. Для перевірки він просто вказує на гравця, для пострілу — вказує немов стріляючи. Ведучий може уточнити, що саме мав на увазі гравець, і той повинен підтвердити свій вибір кивком або іншим жестом. Потім, в разі перевірки, ведучий показує детективу картку з роллю гравця, який перевіряється. Коли дію детектива завершено, ведучий каже: «Детектив заснув».



#### Священник

Може або пристрелити одного гравця, або дізнатись його роль. Цей гравець дізнається особу священника.

Вночі, після ходу мафії ведучий оголошує: «Прокинувся священник». Він розплющує очі і вирішує, кого він хоче перевірити чи пристрелити. Для перевірки він просто вказує на гравця, для пострілу — вказує немов стріляючи. Ведучий може уточнити, що саме мав на увазі гравець, і той повинен підтвердити свій вибір кивком або іншим жестом. Потім, в разі перевірки, ведучий показує священнику картку з роллю гравця, який перевіряється, і торкається до цього гравця, щоб той розплющив очі і дізнався, хто з гравців священник. Коли дію священника завершено, ведучий каже: «Священник заснув». Перевірений священником гравець також заплющує очі.



#### Суддя

Вночі може дізнатись роль одного гравця. Вдень може врятувати від суду Лінча одного гравця.

Вночі, після ходу мафії ведучий оголошує: «Прокинувся суддя». Він розплющує очі і вказує на того, кого хоче перевірити. Ведучий показує судді картку з роллю гравця, який перевіряється. Потім ведучий каже: «Суддя заснув».

Вдень, якщо за підсумками голосування гравець має піти під суд Лінча, але суддя висловився на його захист (не підняв руку), ведучий оголошує, що гравець виправданий.



Зрозуміло, що він у жодному разі не повинен розкрити особу судді (проте гравці можуть спробувати викрити суддю серед тих, хто не підняв руку). Однак суддя може блокувати голосування у такий спосіб тільки один раз на день: наступний засуджений обов'язково піде під суд Лінча.

Зверніть увагу, що суддя фактично може забезпечити собі імунітет під час денного голосування. Однак він може бути засуджений, якщо витратить свою можливість на іншого гравця, а сам стане наступним кандидатом на лінчування.



#### Тюремний наглядач

Може дізнатися роль одного гравця. Якщо цей гравець злочинець, він одразу відправляється до в'язниці. Після загибелі тюремного наглядача всі в'язні виходять з в'язниці.

Вночі, після ходу мафії ведучий оголошує: «Прокинувся тюремний наглядач». Він розплющує очі і вказує на гравця, якого хоче перевірити. Ведучий показує наглядачу картку з роллю гравця. Потім ведучий каже: «Тюремний наглядач заснув».

Якщо перевірений гравець виявився злочинцем, він одразу потрапляє до в'язниці. Відтепер він не може використовувати свої здібності, а вранці ведучий оголошує, хто став ув'язненим. Ув'язнені не мають права голосувати, стріляти, використовувати свої здібності, однак можуть брати участь в обговоренні. Якщо тюремний наглядач загинув, то всі ув'язнені виходять на волю і знову отримують всі свої права.

На одинака дія тюремного наглядача не поширюється, однак наглядач все одно дізнається його роль.

Якщо тюремний наглядач перевіряв роль гравця, якого обмовив стукач, то цей гравець вважається мафіозі і потрапляє до в'язниці, навіть якщо насправді він мирний мешканець.



#### Шериф

Може пристрелити одного гравця.

Вночі, після ходу мафії ведучий оголошує: «Прокинувся шериф». Він розплющує очі і вказує на того, кого хоче пристрелити. Потім ведучий каже: «Шериф заснув». Вранці мешканці дізнаються, що на вулицях стало на одного вбитого більше.

### ІНШІ МИРНІ МЕШКАНЦІ



#### Лікарка

Перед стріляниною може обрати іншого гравця. Цей гравець не може загинути цієї ночі.

Вночі, до ходу мафії ведучий оголошує: «Прокинулася лікарка». Вона розплющує очі і вказує на гравця, якого хоче захистити. Потім ведучий каже: «Лікарка заснула». Якщо протягом цієї ночі обраний лікаркою гравець мав загинути, він не помирає. Однак ані вбивця не повинен дізнатися, що його постріл був даремним, ані сам щасливчик не повинен дізнатися, що його намагалися вбити.



#### Охоронець

Перед стріляниною може обрати іншого гравця. гине замість нього, якщо його мають вбити цієї ночі.

Вночі, до ходу мафії ведучий оголошує: «Прокинувся охоронець». Він розплющує очі і вказує на гравця, якого хоче захистити. Потім ведучий каже: «Охоронець заснув». Якщо протягом цієї ночі обраний охоронцем гравець мав загинути, він не помирає, замість нього гине охоронець. Захищений гравець не повинен дізнатися, що його намагалися вбити.



#### Сновида

Видає себе за одного з мафіозі. Якщо він загинув від руки мафії, то мафія може пристрелити ще одного гравця.

Кожен раз, коли ведучий оголошує, що прокинулася мафія, сновида також розплющує очі та поводиться як мафіозі. Він у жодному разі не повинен говорити, яка в нього роль, і хто з гравців мафія. Якщо справжні мафіозі викриють сновиду (наприклад, по його голосуванню), вони можуть вбити його вночі, і одразу після цього вони отримують право на ще один постріл.



#### Красуня

Перед іншими діями може обрати одного гравця. Цей гравець не може користуватися своїми здібностями цієї ночі, але й не може загинути.

Вночі, до ходу мафії ведучий оголошує: «Прокинулася красуня». Вона розплющує очі і вказує на гравця, якого хоче позбавити здібностей, а заодно і захистити. Потім ведучий каже: «Красуня заснула». Якщо протягом цієї ночі обраний красунею гравець мав загинути, він не помирає. Однак ані вбивця не повинен дізнатися, що він промахнувся, ані сам щасливчик не повинен дізнатися, що його намагалися вбити. Крім того, обраний красунею гравець не користується своєю здібністю цієї ночі, хоча сам про це не знає (ведучий викликає цього гравця і дає йому виконати дію, як годиться, проте до жодних наслідків це не призводить).

Якщо красуня обрала єдиного мафіозі в грі, то мафія в цю ніч нікого не вбиває. Якщо ж мафіозі був обраний красунею, але в грі є й інші злочинці, то вбивство відбувається, як зазвичай.



#### Шанувальниця

Може обрати одного гравця. Якщо це лідер, дізнається його роль.

Вночі, після ходу мафії ведучий оголошує: «Прокинулася шанувальниця». Вона розплющує очі і вказує на того, кого хоче перевірити. Ведучий киває, якщо це лідер, і заперечливо хитає головою, якщо це не лідер. Потім ведучий каже: «Шанувальниця заснула».

### МАФІОЗІ

Вночі, коли настає черга мафії стріляти, ведучий оголошує «Мафія прокинулася і обирає жертву». Мафіозі розплющують очі і жестами домовляються, кого вбити. Коли вони домовилися і повідомили свій вибір ведучому, він оголошує: «Мафія зробила постріл і заснула». Вранці жертва мафії оголошується вбитою (якщо її ніхто не захистив).

Не забувайте, що особливі персонажі мафії також беруть участь у стрілянині.



#### Хрещений батько

Може обрати одного гравця. Вдень цей гравець не може голосувати.

Вночі, після ходу мафії ведучий оголошує: «Прокинувся хрещений батько». Він розплющує очі і вказує на гравця, якого хоче позбавити права голосу. Потім ведучий каже: «Хрещений батько заснув». Вранці ведучий оголошує, хто з гравців не може голосувати (проте він має право брати участь в обговоренні і бути звинуваченим). Голосування проводиться так, ніби цього гравця й не було. Він не голосує ні за, ні проти.



#### Крадій

Може обрати одного гравця. Цей гравець не може користуватися своїми здібностями цієї ночі.

Вночі, до ходу мафії ведучий оголошує: «Прокинувся крадій». Він розплющує очі і вказує на гравця, якого хоче позбавити здібностей. Потім ведучий каже: «Крадій заснув».

Обраний гравець не користується своїми здібностями цієї ночі, хоча сам про це не знає (ведучий викликає цього гравця і дає йому виконати дію, як годиться, проте до жодних наслідків це не призводить).



#### Адвокат

Може дізнатися роль одного гравця.

Вночі, до ходу мафії ведучий оголошує: «Прокинувся адвокат». Він розплющує очі і вказує на гравця, якого хоче перевірити. Ведучий показує адвокату картку з роллю гравця, який перевіряється. Потім ведучий каже: «Адвокат заснув».

Вночі, під час стрілянини адвокат може скористатися тією інформацією, яку отримав, але йому потрібно переконатися інших мафіозі в тому, що його вибір правильний. Він не має права озвучувати вночі те, що дізнався, і не може прямо повідомити своїм співникам, що він адвокат.



#### Стукач

Може обрати одного гравця. Якщо хтось дізнається роль цього гравця, ведучий має повідомити, що цей гравець мафіозі.

Вночі, до ходу мафії ведучий оголошує: «Прокинувся стукач». Він розплющує очі і вказує на гравця, якого хоче обмовити. Потім ведучий каже: «Стукач заснув». Якщо цієї ночі хтось перевіряє обраного гравця (хоче дізнатися його роль), ведучий повинен показати картку мафіозі замість справжньої ролі гравця.

Не рекомендується вводити стукача в гру, в якій немає жодного персонажа, здатного дізнаватися ролі інших гравців.

### ОДИНАКИ

Одинак — це третя сторона в грі. Одинак перемагає в тому разі, якщо всі гравці окрім нього загинули. У грі може бути тільки один одинак. Ми не рекомендуємо вводити його в гру, якщо в ній менше десяти учасників. Одинак замінке одного з мафіозі.



#### Маніяк

Може пристрелити одного гравця.

Вночі, після ходу мафії ведучий оголошує: «Прокинувся маніяк». Він розплющує очі і вказує на того, кого хоче пристрелити. Потім ведучий каже: «Маніяк заснув». Вранці мешканці дізнаються про те, що на вулицях стало на одного вбитого більше.



#### Різник

Може пристрелити одного гравця, якщо той не пересічний громадянин.

Вночі, після ходу мафії ведучий оголошує: «Прокинувся різник». Він розплющує очі і вказує на того, кого хоче пристрелити. Потім ведучий каже: «Різник заснув». Якщо обраний гравець не пересічний громадянин (іншими словами, він мафіозі, лідер або інший особливий мирний мешканець), то він загинув, про що ведучий повідомляє вранці.



#### Аферист

Може обрати одного гравця. Вдень цей гравець голосує так само, як аферист.

Вночі, після ходу мафії ведучий оголошує: «Прокинувся аферист». Він розплющує очі і вказує на того гравця, чий голосом хоче скористатися. Потім ведучий каже: «Аферист заснув». Вранці під час підрахунку голосів ведучий каже обраному гравцю, як він повинен проголосувати (орієнтуючись на те, як проголосував аферист). Ведучий у жодному разі не повинен розкривати особу афериста (якщо тільки той сам себе не викриє).

### ЯКУДЗА



Якудза — це ще одне злочинне угруповання, яке конкурує з мафією за владу у місті. Якудза бере участь у грі за такими правилами. По-перше, гравців має бути 12 і більше. По-друге, ролі мафіозі діляться навпіл між мафією і якудзою (наприклад, якщо в грі має бути 4 мафіозі, то 2 з них стають якудзою і 2 — мафією). По-третє, в грі з якудзою не повинні використовуватися одинаки і особливі персонажі мафії.

Якудза здійснює свій постріл одразу після мафії, проте вважається, що постріли обох угруповань відбуваються одночасно. Так, якщо мафія своїм пострілом вбила одного з якудзи, то цей якудза все одно зберігає право на передсмертний постріл цієї ночі.

Щоб перемогти в грі з якудзою, злочинному угрупованню потрібно не лише позбавити мирних мешканців можливості перемогти, але й усунути всіх конкурентів з чужого табору. Отож якудза перемагає, якщо мирні мешканці не можуть перемогти, а всі мафіозі вбиті.

### ВАРІАНТИ ГРИ

*Існує безліч варіантів правил «Мафії», і в цьому буклеті описано тільки один з них. Звичайно, ви можете грати в «Мафію» так, як зручніше вам. Тільки не забудьте доловитись перед початком гри, за який саме варіантом правил будете грати.*

### ВИДАВНИЦТВО: ТОВ «МІР ХОББІ»

Загальне керівництво: Михайло Акулов  
Керівництво виробництвом: Іван Попов  
Головний редактор: Олександр Кисельов  
Випускаючий редактор: Анастасія Сторова  
Редактор: Марія Отрошенко  
Перекладач: Олексій Тарасов  
Ілюстрації: Ілля Комаров  
Дизайн: Ілля Комаров, Наталія Садкікова  
Старший дизайнер-верстальник: Іван Суховий  
Дизайнер-верстальник: Дмитро Ворон  
Директор з розвитку бізнесу: Сергій Тягунов  
Креативний директор: Микола Пегасов

Міжнародний розвиток: Павло Сафонов та Юлія Клокова  
Якщо ви придумали настільну гру і бажаєте, щоб вона була видана, пишіть на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)  
Особлива подяка висловлюється Іллі Карпінському.



Передрук та публікація правил, компонентів та ілюстрацій гри без згоди власника авторських прав заборонені.

© 2021 ТОВ «Мір Хоббі». Всі права захищені.

Версія правил 1.0.  
[hobbyworld.ua](http://hobbyworld.ua)