

КУРОЛИСЫ

мафия для детей



Несколько коварных лисиц решили хитростью пробраться в курятник, дабы полакомиться молоденькими цыплятками. В курятнике царит полумрак, поэтому разобраться, где цыпленок, а где лиса, порой бывает непросто.

Лишь кот, отменно видящий в темноте, в курсе всех событий во дворе, но принять чью-либо сторону не желает, ведь он сам по себе.

Замечательно, что у цыплят есть заботливые мама с папой, да еще и защитница – хозяйка курятника. Но и у лисиц есть хитрейший предводитель. А теперь добавим к этой команде противного мальчика, внука Алёшу, который вредит всем и каждому – и компания станет вовсе развеселой.



Кто же победит в этом противостоянии?

Количество игроков: от 4 до 16.

Возраст игроков: от 9 лет и старше.

В колоде 20 карт:

- Кот – 1 шт.
- Цыпленок – 8 шт.
- Петух – 1 шт.
- Бабушка – 1 шт.
- Курица – 1 шт.
- Внук – 1 шт.
- Лиса – 5 шт.
- Лис – 1 шт.
- Пустые карты – 1 шт.

Задача игроков

В игре участвуют два противоборствующих клана: лисы («красные» карты) и мирные жители («зеленые» карты).

Задача каждой команды – вывести из игры команду противников.

Ведущий («серая» карта) не участвует в этой борьбе, он управляет игровым процессом.



Действующие лица

Все «**зеленые**» и «**красные**» персонажи имеют возможность любым образом вести обсуждение днем и имеют право голоса. Приведем характерные особенности каждого из героев.



- **Цыпленок** – ночью не активен.
- **Петух** – каждую ночь имеет право проверять любого игрока на свой выбор на принадлежность к клану «**красных**».
- **Бабушка** – каждую ночь имеет возможность спасти кого-либо из игроков, если он был атакован **Лисами** или попал в капкан.
- **Курица** – ее жизнь является необходимым условием для продолжения существования курятника. Иначе говоря, если ее выводят из игры, «**зеленые**» сразу автоматически терпят поражение. Важной особенностью является то, что у **Курицы** две «жизни». Независимо от того, когда ее атакуют первый раз: днем или ночью – она выживает. Но это только на первый раз. При повторном нападении она выходит из игры окончательно. Причем попадание в капкан не является угрозой для ее жизни и не учитывается как попытка атаки на Курицу.
- **Внук** – каждую ночь выставляет капкан, в который может попасть любой игрок.

Участник, попавший в капкан, в течение всего следующего за ночью дня молчит как рыба (облед) и не участвует в голосовании.

- **Лиса** – каждую ночь, объединившись с остальными **Лисами**, может напасть на кого-либо из мирных жителей, жертва **Лис** выбывает из игры.
- **Лис** – предводитель всех **Лис**, кроме возможности нападать на мирных жителей умеет ночью пронюхивать, является ли интересующий его игрок **Петухом**.
- **Кот** – нейтральный персонаж, не участвует в дневном обсуждении и голосовании, однако от него в немалой степени зависит, насколько интересной получится партия. **Кот** является ведущим в течение всей партии, проявляя в полной мере свою фантазию и творческие способности. На протяжении партии у Кота всё время открыты глаза, он фиксирует все ночные и дневные события.*

Вы можете самостоятельно определить количество тех или иных персонажей в партии или воспользоваться нашими рекомендациями.

Кол-во игроков	Кот	Цыпленок	Петух	Бабушка	Курица	Внук	Лиса	Лис
4	0*	3	0	0	0	0	1	0
5	0*	3	1	0	0	0	0	1
6	1	3	1	0	0	0	0	1
7	1	3	1	0	0	1	0	1
8	1	3	1	0	0	1	1	1
9	1	3	1	0	1	1	1	1
10	1	3	1	1	1	1	1	1
11	1	4	1	1	1	1	1	1
12	1	5	1	1	1	1	1	1
13	1	5	1	1	1	1	2	1
14	1	6	1	1	1	1	2	1
15	1	6	1	1	1	1	3	1
16	1	7	1	1	1	1	3	1
17	1	7	1	1	1	1	4	1
18	1	8	1	1	1	1	4	1

*Когда в игре не участвует Кот, его функции может взять на себя первый выбывший из игры участник.

Игровой процесс

С самого начала хочется отметить, что в этой игре очень многое будет зависеть от вашего актерского мастерства и умения вжиться в роль, поэтому не стоит стесняться фантазировать и перевоплощаться! А теперь можно приступать...

В ходе игры постоянно чередуются ночные и дневные события: ночью говорит только **Кот**, все остальные молчат, и у всех «**красных**» и «**зеленых**» участников закрыты глаза (глаза временно открывают только те, кого об этом просит **Кот**), а днем все живые и здоровые персонажи могут говорить, и глаза, конечно, у всех открыты.

Игра начинается с позднего вечера, когда все жители и гости курятника готовятся ко сну. Ведущий **Кот** рассказывает всем участникам завязку игры (информацию о том, что в курятник прокрадываются **Лисы** и похищают **Цыплят**), после чего наступает ночь, и все закрывают глаза.

Первая ночь

Ночью **Кот** становится особенно активным, от его четкости и последовательности зависит слаженность действий всех участников.

Первая ночь в игре необычная – это ночь знакомства: **Лисы** знакомятся друг с другом и с **Котом**, а также с **Котом** знакомятся все участвующие в игре персонажи (**Бабушка**, **Курица**, **Петух** и **Внук**). Для этого **Кот** просит всех этих персонажей по очереди открывать (и обязательно своевременно закрывать) глаза. После чего все игроки просыпаются, и наступает день.



День

Новый день, как и все остальные важные моменты, наступает по команде **Кота**. Днем начинается обсуждение: у каждого игрока есть возможность поделиться своими идеями и подозрениями со всеми участниками (может быть, ночью вы слышали подозрительные шорохи из какого-то угла курятника или просто чье-то поведение вам кажется крайне подозрительным) или же, наоборот, защититься от нападок другого игрока, придумав себе алиби.

После обсуждения происходит голосование, по результатам которого одного из игроков выгоняют из курятника (и в игре он больше не участвует). У каждого «живого» участника есть голос, но только один! Кандидатура, набравшая большинство голосов, окончательно выбывает из игры (если этот герой не оказался **Курицей**), но имеет право на свое последнее слово.

В игре существует «Баланс». Это ситуация, в которой два или более игроков набирают одинаковое количество голосов. В этом случае каждому обвиняемому дается право в течение 30 секунд оправдаться и убедить игроков в своей невинности. После этого происходит новое голосование. Если голоса вновь распределяются поровну между какими-либо участниками, то все остаются в игре. После всех этих событий снова наступает ночь.

Ночь

Ночь проходит в таком же режиме, как и первая, вот только герои теперь не просто открывают глаза, но и могут совершать действия, свойственные именно им.



Очередность ночных событий

	Персонаж	Действие	Важные детали
1	Внук	Ставит капкан против выбранного участника	Игрок, выбранный Внуком и попавший в капкан, в течение следующего дня не может говорить и участвовать в голосовании, но сам может быть кандидатурой на покидание игры
2	Все лисы и Лис	Похищают кого-либо на свое усмотрение	Ночью Лисы , не произнося ни слова, все вместе выбирают жертву, которая покинет игру, причем приоритет по выбору принадлежит Лису . Если Лисы долго не могут договориться, Кот вправе зафиксировать промах
2 и 3	Лис	Проверяет кого угодно на «петушиность»	Ночью Лис , пытаясь вычислить Петуха , указывает на кого-либо одного из игроков, а Кот кивком головы либо подтверждает его «петушиность», либо отрицает
4	Петух	Проверяет кого угодно на «лисистость»	Ночью Петух , пытаясь вычислить любую Лису или Лиса , указывает на кого-либо одного из игроков, а Кот кивком головы либо подтверждает его «лисистость», либо отрицает
5	Бабушка	Пытается спасти кого-то от Лис или капкана	Ночью Бабушка указывает на игрока, которого хочет спасти, в результате чего любые действия, направленные в ходе текущей ночи против этого игрока (Лисами или Внуком), отменяются

После этого ночь заканчивается, а утром игрокам становятся известны результаты ночных событий (кто покидает игру, кто не участвует в обсуждении). Причем на усмотрение **Кота** остается, насколько подробно рассказывать участникам обо всем произошедшем ночью: предположим, он может не называть имя игрока, спасенного **Бабушкой**, или может не сообщать, удалось ли **Петуху** вычислить хоть одну **Лису**.

Дальше начинается обсуждение по тому же механизму, что и в прошлый день, затем снова наступает ночь и так далее до тех пор, пока не победит одна из сторон.

Окончание игры

Игра заканчивается победой «зеленых» в том случае, если устранены все **Лисы** и **Лис**. **Лисы** побеждают в случае, если количество «красных» в игре равно или превышает количество «зеленых», либо если окончательно выведена из игры **Курица**.

Варианты усложнения игры

1. **Лисы** нападают ночью с закрытыми глазами. Для того чтобы состоялось похищение необходимо полное единогласие среди **Лис** (они могут, например, днем какими-то знаками договариваться о выборе ночной жертвы). Это сильно усложнит игру **Лис**, поэтому в качестве компенсации можно устранить из игры каких-либо «зеленых» персонажей.

2. Карта выбывшего игрока НЕ открывается, а сдается Коту. Таким образом, только **Кот** в курсе текущей расстановки сил среди игроков.

