

Мафия

салонная
ролевая игра

Творческое Объединение



ХОДИ ГРЫ

1) Подготовка к игре

Выбирается ведущий, обычно это один из опытных игроков. Затем нужно определиться, какие персонажи и модификации будут в игре. Это напрямую зависит от количества участвующих игроков и их опыта. Для получения максимального интереса мы советуем играть ниже перечисленными составами, но, возможно, вы найдете более интересные **комбинации** для вашей компании.

- **3-6 игроков:** одна мафия, доктор, путана, остальные – мирные жители. Желательно играть с модификацией «Без ведущего». Опытные игроки могут разнообразить игру модификацией «С наркоманом». Не следует добавлять дополнительные персонажей.
- **7-9 игроков:** две мафии, доктор, путана, комиссар, остальные – мирные жители. Модификации и дополнительные персонажи по желанию.
- **10-11 игроков:** три мафии, доктор, путана, комиссар, остальные – мирные жители. Модификации и дополнительные персонажи по желанию.
- **12-15 игроков:** четыре мафии, доктор, путана, комиссар, остальные – мирные жители. Модификации и доп. персонажи по желанию.
- **16 и больше игроков:** мафия (ее количество вычислите, поделив количество игроков на 3), доктор, путана, комиссар, остальные – мирные жители. Модификации и дополнительные персонажи по желанию.

Определившись с составом персонажей, они замешиваются и раздаются так, чтобы никто не видел чужих ролей.

2) Ночь

Ведущий объявляет наступление ночи, все должны закрыть глаза. Далее ведущий оглашает ход персонажей в порядке, указанном ниже. Названный персонаж открывает глаза и выполняет действия, соответствующие его роли, после чего опять засыпает.

Порядок ходов ночью:

1. Мафия
2. Доктор
3. Путана
4. Комиссар

Примечание: дополнительные персонажи ходят в очередь, указанную в их описании.

После того, как все персонажи выполнили свою роль, ведущий объявляет наступление утра.

3) Утро

Все открывают глаза. Ведущий оглашает жертву Мафии и пациента Доктора. При этом не рассказывает никаких подробностей о том, что еще происходило ночью. Погибшие игроки выбывают из игры, не оглашая своих ролей.

4) День

Ведущий объявляет суд. Все начинают обмениваться информацией: что было слышно ночью, как изменилось настроение игроков и любые другие факты, оправдывающие одних, либо обвиняющие других. Беседа может протекать любым способом: для убеждения окружающих в своей правоте используются честные и нечестные аргументы, как правдивая, так и ложная информация. Когда все высказали свое мнение можно приступать к предварительному голосованию.

Голосовать обязан каждый выживший игрок. Нельзя голосовать сразу против двоих и более игроков. После предварительного голосования обвиненные пытаются оправдаться и все начинают оспаривать голоса друг друга. Когда у игроков больше не остается доводов, можно переходить к окончательному голосованию. На окончательном голосовании не обязательно выбирать тех же игроков. Изменять свой голос по итогам окончательного голосования нельзя. Игрок, против которого проголосовало большинство, садится в тюрьму и выбывает из игры, не оглашая своей роли. Ситуация, когда голоса разделились поровну, считается «сливом голосования». Это на руку мафии, но иногда имеет смысл быть.

Вновь наступает ночь. Игра продолжается до тех пор, пока последний выбывший мафиози не скажет о том, что больше мафии в игре нет, и победили мирные жители, либо пока в игре не останутся одни мафиози.

ПРАВИЛА ЭТИКЕТА

1. Явное вскрытие своей роли запрещено, можно только пытаться убедить людей в том, что вы тот или иной персонаж. Совсем открытые игры не интересны, более того вы рискуете быть быстро убитыми.
2. Выбывшие игроки должны молча наблюдать за процессом игры и не выдавать эмоциями еще играющих.
3. Создавайте всем игрокам комфортные условия для беспрепятственного действия ночью.
4. Ведущий не должен ночью очевидно обращаться к действующим персонажам, тем самым выдавая их. Стоит говорить всегда в одну сторону, либо наоборот хаотично менять направление головы.
5. Смысл игры не в победе, а в процессе: подглядывая ночью, вы портите игру самим себе и остальным.
6. Приветствуется, когда ведущий не сухо объявляет ход персонажей, а словесно обыгрывает происходящее, задавая настроение игре.

МОДИФИКАЦИИ

Должно быть понятным, что большинство модификаций, доп. персонажей и статусов не могут использоваться в игре одновременно, иначе статусное наполнение партии превысит некий предел психологической чувствительности, после которого потеряется нить игры, исчезнет её психологизм. А «Мафии» как командной психологической игре терять одну из своих основ нельзя. Но все же многие модификации стоит опробовать.

«В открытую». Выбывшие игроки показывают свою карту.

«Темная ночь». На утро не оглашается, кто с кем взаимодействовал. Объявляется только, кто погиб.

«Без ведущего». Данная модификация полезна, если вас набралось не много человек, а сыграть хочется. Игра, в которой ведущий, как и все, получает роль, засыпает ночью и голосует днем. При этом ведущий все равно объявляет очередность ходов ночью и управляет ходом голосования. Для игры необходимы указки. Роль указок может выполнять что угодно (зубочистки, вилки, спички и т. д.), но важно, чтобы у всех они были одинаковые. Перед ночью все игроки кладут одну руку так, чтобы любой другой мог легко до нее дотянуться. Ночью действующие персонажи дотрагиваются указкой до своих целей, цель же в свою очередь запоминает, кто с ней взаимодействовал. Когда наступает утро, те с кем взаимодействовали мафия и доктор сообщают об этом всех. После того как из игры выйдет первый игрок, он может стать ведущим.

«На лишнюю руку». На стадии подготовки необходимо взять на одну роль больше, чем игроков. Раздать их, а оставшуюся отложить в сторону, так что бы ее никто не увидел. Модификация создает дополнительную интригу в игре. Мафиози в такой игре должно быть не менее двух.

«Игра с наркоманом». Игра, в которой может не оказаться мафии. Обязательно играется с модификацией «без ведущего» и «на лишнюю руку» (но с одним мафиози). Ночью все происходит как обычно. Если никто из игроков утром не говорит, что он погиб, то игрок, по которому не стреляла мафия, но лечил доктор, понимает, что мафии в игре нет (иначе были бы жертвы) и становится наркоманом. Никто кроме него не знает, есть в игре мафия или появился наркоман. Стать наркоманом можно только в первое утро, все последующие «холостые» лечения доктора не превращают людей в наркомана. Наркоман перестает выполнять свою бывшую роль и отныне будет просыпаться вместо мафии и действовать в ее ход. Все жертвы наркомана погибают, так же как и жертвы мафии. Доктор продолжает лечить по всем правилам, вне зависимости, кто убивает – наркоман или мафия. Цель наркомана - убить доктора, тот в свою очередь должен тщательно скрываться. Наркоман проигрывает, если его или доктора посадят в тюрьму. Цель мирных жителей как можно быстрее догадаться, есть в игре мафия или появился наркоман, и посадить убийцу. В этой модификации наркоман и доктор обязаны вскрыть свою карту после того, как выбыли из игры.

«Имя кровью». После объявления игрока погибшим, он называет имя предполагаемого убийцы. Этот голос учитывается при окончательном голосовании. Имя кровью оставлять не обязательно. Нельзя «писать имя кровью», если в игре осталось три человека.

«Мэр города». В первое утро игроки выбирают мэра города. Голос мэра приравнивается к двум голосам. Если мэр был убит или посажен в тюрьму, выбирается новый мэр. В случае, если при избрании мэра голоса разделились, то выборы переносятся на следующее утро.

«Слепая мафия». Модификация для опытных игроков. Мафиози договариваются о том, кого убивать исключительно днем – тайными знаками и жестами. Нельзя играть с модификацией «без ведущего». Мафия просыпается только в первую ночь. Ведущий дает время им познакомиться и договориться о планах. Во все последующие ночи в свой ход мафия не открывает глаза,

ведущий называет всех игроков по порядку, и мафия поднимает руку, убить или нет (руку поднимать можно только один раз). Тот за кого больше рук подняли мафиози, считается убитым. Если голоса мафий разделились поровну, то убийства не происходит.

«Трехсторонняя игра». Игра, в которой есть еще одна мафиозная группировка «Якудзы». Выиграть может либо «Мафия», либо «Якудзы», либо «Мирные жители». Приветствуется взятие в игру спец. ролей. Нельзя брать более одной спец. роли за каждую группировку.

НЕКОТОРЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Мафия

Группа людей, знающих друг друга в лицо и имеющих общую цель - истребить всех мирных. Ночью в свой ход договариваются, кого убить. Мафиози могут выбрать жертву и среди себя, если сочтут нужным (иногда имеет смысл, для запутывания расследования).

Мирный житель

Персонаж, который не выполняет никаких действий ночью. Не надо недооценивать мирных жителей, зачастую они являются главной силой против мафии на дневном голосовании.

Комиссар

Ночью проверяет одного из игроков и получает ответ на немой вопрос «ты мафия?». Ведущий кивает одобрительно, если проверяемый игрок мафия, и отрицательно, если кто иной. При игре с модификацией «Без ведущего», проверяемый игрок сам честно кивает «да» или «нет».

Доктор

Ночью доктор спасает игрока от одного покушения на его жизнь. За всю игру может лечить себя только один раз.

Путана

Игрок, с которым взаимодействовала путана, получает алиби на следующее голосование (его нельзя посадить в тюрьму). О наличии алиби говорится уже после окончательного голосования. В случае, если игрок с алиби должен быть посажен, его не садят, а голосование считается слитым. Путана не может взаимодействовать сама с собой.

Маньяк

Одиноким внекомандный стрелок. Ночью убивает одного из игроков. Выигрывает, когда остается в городе один. Для победы маньяку выгодно держать в городе баланс сил.

«Оборотень»

Мирный житель, мечтающий стать мафией. Пока мафия в игре, «оборотень» на стороне города и определяется комиссаром, журналистом и др., как мирный житель. После того, как вся мафия выбыла, он становится новой мафией со всем ее функционалом. Побеждает, когда в городе остается один.

Полную информацию об игре и дополнительных персонажах узнайте на официальном сайте www.mafiacards.ru

Все настольные игры Компании «Сквирл», в том числе новинки и анонсируемые проекты будущих игр – на сайте

