

мафия

психологическая игра

Компоненты игры

Игра состоит из 32-х карт, среди которых:

- 8 карт мафии:
 - 4 карты «мафия»;
 - 1 карта «дон мафии»;
 - 3 карты «якудза».
- 1 специальная карта – «адвокат», играющий за мафию.
- 11 карт мирных жителей (6 юношей и 5 девушек).
- 7 специальных карт мирных жителей: 1 «комиссар», 1 «медсестра», 1 «шериф», 1 «красотка», 1 «лунатик», 1 «журналист», 1 «капитан».
- 1 карта независимого персонажа – «маньяк».
- 4 дополнительных персонажа, которые вы можете использовать для своих вариантов правил («танцовщица», «негр», «одноглазый», «толстяк»).

Тема: Горожане обеспокоены разгулом мафии в своём городе и решают уничтожить всех мафиози. В ответ мафия объявляет войну мирным жителям. Кто же победит?

Подготовка к игре

Перед началом игры все участники рассаживаются в любом удобном порядке; но так, чтобы хорошо видеть друг друга. Важно убедиться, что движения игроков не производят шум, по которому другие игроки могут догадаться о действиях соседей.

Ведущего игры выбирают голосованием, или им становится первый игрок, выбывший из игры.

Карты необходимо распределить так, чтобы в игре было чуть меньше 1/3 игроков – мафия и чуть больше 2/3 игроков – мирные жители. Среди мирных жителей обязательно должен быть комиссар. При большом числе игроков мы рекомендуем включать в игру ещё 1-3 специальных персонажа и/или второй клан мафии – якудза. Ориентировочно соотношение карт может быть таким:

| количество игроков | Мафия | Мирные | в том числе это могут быть.. | | | | | |
|--------------------|-------|--------|------------------------------|--------|---------|----------|---------------------------|--------|
| | | | дон мафии | якудза | адвокат | комиссар | специальные мирные жители | маньяк |
| 6 | 1 | 5 | | | | 1 | | |
| 7 | 2 | 5 | | | | 1 | | |
| 8 | 2 | 6 | | | | 1 | | |
| 9 | 3 | 6 | | | | 1 | | |
| 10 | 3 | 7 | | | | 1 | 1 | |
| 11 | 3 | 8 | | | | 1 | 1 | |
| 12 | 4 | 8 | | | | 1 | 1 | |
| 13 | 4 | 9 | | | | 1 | 2 | 1 |
| 14 | 4 | 10 | | | 1 | 1 | 2 | 1 |
| 15 | 5 | 10 | 1 | | | 1 | 2 | 1 |
| 16 | 5 | 11 | 1 | | | 1 | 2 | 1 |
| 17 | 5 | 12 | 1 | | | 1 | 2 | 1 |
| 18 | 6 | 12 | | 3 | | 1 | 2 | 1 |
| 19 | 6 | 13 | | 3 | | 1 | 2 | 1 |
| 20 | 6 | 14 | | 3 | | 1 | 2 | 1 |

Ведущий (если он есть) или просто один из игроков должен тщательно перетасовать карты, и раздать по 1 каждому игроку рубашкой вверх. Игроки должны незаметно для других посмотреть свою карту и положить её рубашкой вверх перед собой. Во время игры участники не имеют права показывать другим значение своей карты.

Условия победы

Мирные жители (простые и специальные персонажи) выигрывают, как только среди игроков не остаётся ни одного мафиозного персонажа (мафия, дон мафии, якудза).

Мафия (мафия, дон мафии, якудза) выигрывают, если их становится столько же или больше, чем остальных игроков. Смотрите также описания карт персонажей.

Ход игры

Игра состоит из чередности фаз Ночь и День. Ночью действуют мафия и специальные персонажи, днём все игроки пытаются по косвенным признакам вычислить мафию и вывести её из игры голосованием. При этом, как правило, все изображают из себя простых мирных граждан.

Первая Ночь отличается от последующих порядком действий.

Первая Ночь

Ведущий (или один из игроков) объявляет: «Наступила ночь, все закрыли глаза». Все игроки закрывают глаза.

«Прозыпается мафия и знакомится». Открывают глаза игроки с мафиозными картами, переглядываются и запоминают кто с ними в одной команде.

«Мафия закрывает глаза». Мафия закрывает глаза.

«Город просыпается». Все игроки открывают глаза и ведущий сообщает о том, что в городе появилась мафия. Наступает фаза День.

День

Все игроки путём обсуждения пытаются вычислить мафию – по косвенным признакам, интуитивно или аналитически. В первый день данных очень мало, поэтому в ход идёт любая мелочь: кто как смотрел на свою карту; порадовался или огорчился своей роли игрок; как долго знакомились мафия; кто ночью шуршал; кто сидит тихо при обсуждении, а кто, наоборот, слишком активен; кто при попытке обвинить его терпится, а кто аргументировано отводит от себя подозрения... В последующие Дни данных будет больше: игроки могут вспомнить, кто кого обвинял в мафиозности в предыдущий День, кто за кого голосовал, кем в итоге оказался выбывший из игры, кто был «убит» ночью...

В процессе обсуждения любой игрок может предложить кандидатуру для голосования. Когда все желающие выдвинули своего кандидата, начинается голосование. При голосовании каждый участник обязан отдать голос за «своего» кандидата.

Голосовать можно только за одного кандидата. Воздержаться от голосования нельзя. В случае равенства голосов проводят второй тур.

Игрок, набравший большинство голосов, выбывает из игры и раскрывает свою роль перед другими игроками. Сразу после этого (без какого-либо обсуждения) наступает Ночь. Если игра начиналась без ведущего, выбывший игрок становится ведущим.

Ночь

Ведущий объявляет: «Наступила ночь, все закрыли глаза». Все игроки закрывают глаза.

«Прозыпается мафия и выбирает жертву». Открывают глаза игроки с мафиозными картами и жестами договариваются о выборе жертвы. Ведущий запоминает жертву.

Задача ведущего – не выдать своим поведением игроков. Лучше всего, если ведущий Ночью будет не спеша ходить кругами вокруг стола за спинами игроков и при необходимости уточнять (молча, жестами), этого ли игрока имеют в виду мафия или специальные персонажи.

«Мафия закрывает глаза». Мафия закрывает глаза.

Затем, если в игре участвуют специальные персонажи, ведущий поочередно вызывает их, запоминает результат их действий и снова просит их «заснуть». Порядок, в котором вызываются персонажи, должен быть таким:

- капитан – раньше мафии
- лунатик – вместе с мафией
- мафия и дон мафии
- дон мафии
- якудза
- шериф
- маньяк
- медсестра
- комиссар
- адвокат
- красотка
- журналист

Если в предыдущую ночь был «убит» один из специальных персонажей (о чём игрокам не известно), ведущий продолжает его вызывать в последующие Ночи, как ни в чём не бывало.

«Город просыпается». Все игроки открывают глаза. Ведущий сообщает игрокам итоговые изменения, которые произошли за Ночь: называет выбывших участников. Он не уточняет, кто виновен в том, что игрок «не проснулся». Ведущий не называет все стадии, которые могли происходить с игроком ночью. Нельзя говорить «Игрок такой-то был убит мафией, а потом вылечен медсестрой, поэтому жертв нет».

Игроки, убитые ночью, не показывают другим игрокам свою карту и не имеют права ничего говорить.

И снова наступает фаза День... А потом Ночь...

Конец игры

Игра заканчивается, как только выполняется одно из условий победы – смотрите раздел Условия победы или описания карт персонажей.



Описание карт персонажей



мафия

Мафия – играет против мирных жителей. «Убивает» мирных жителей ночью и старается вывести мирных жителей из игры днём. Мафия побеждает, если игроков-мафиози становится столько же или больше, чем прочих игроков.

Дон мафии – один из мафиози. Специальная способность: просыпается ночью и пытается вычислить комиссара. «Дон» просто показывает на игрока, и если роль игрока – «комиссар», ведущий подтверждает догадку кивком головы.



дон мафии

Якудза – второй клан мафии. При игре сразу двумя кланами (мафия и якудза) условия победы для каждой группировки таковы: их должно остаться столько же или больше, чем остальных игроков. Карты «якудза» могут быть использованы, как простые карты мафии (например, если в игре участвует много человек, нужны дополнительные карты и нет желания вводить второй клан).



якудза



мирный житель

Мирный житель (девушка или парень) – основной персонаж в игре, путём логических заключений (и интуиции) пытается вычислить мафию и с помощью дневного голосования вывести её из игры.



мирный житель

Комиссар – не любит мафию. Специальная способность: просыпается ночью и имеет возможность узнать принадлежность одного из игроков к мафии, мирным жителям, а также обнаружить маньяка или свежий «труп».

Комиссар указывает на одного из игроков, ведущий делает подсказку:

- Кивает, если указаный игрок – мафия
- Отрицательно качает головой, если игрок – мирный
- Крутит пальцем у виска, если игрок – маньяк
- Скрещивает на груди руки, если игрок в эту ночь был убит (и не воскрешён медсестрой)



комиссар

Медсестра – может воскресить только что «убитого» игрока (не важно, кем он был убит). Для этого ей нужно указать на игрока, которого она хочет воскресить. Если этой ночью его пытались «убить», на утро он снова жив и здоров, а ведущий умалчивает о происходивших с ним ночью событиях. Если на жизнь указанного игрока никто не покушался – ничего не происходит. Медсестра за всю игру может воскрешать каждого из участников игры только единожды (в том числе и себя).



медсестра

Красотка – просыпается ночью и выбирает себе спутника на ночь. Этот человек приобретает алиби и на следующий день его нельзя засудить (об алиби, при необходимости, сообщает ведущий уже после дневного голосования, то есть дневной жертвы не будет).



красотка



шериф

Шериф – очень не любит мафию и поэтому не сдерживает себя: указывает ночью на одного из игроков и «убивает» его. Вся надежда, что убитый и вправду был мафией...



лунатик

Лунатик – играет за мирных жителей, но просыпается вместе с мафией и притворяется своим. Не имеет права днём в открытую сообщать, кто является мафиози. Если ночью мафия убивает одного из своих, и это лунатик – он показывает мафии свою карту и мафия делает ещё один выстрел. Утром этот участник выбывает из игры, даже если его лечила медсестра.

Журналист – проверяет ночью принадлежность двух игроков к одной и той же группировке. Указывает на двух любых игроков, и если оба они относятся к мафии – ведущий кивает. Если оба указанных им игрока мирные (в том числе специальные персонажи) – ведущий кивает. Если один из указанных игроков – мафиози, а другой – мирный житель, ведущий отрицательно качает головой.



журналист

Капитан – просыпается раньше всех и на ночь арестовывает одного из игроков. Арестованный не может совершать ночью никаких действий. При проверке ведущий показывает у этого арестованного неопределённый статус, арестованного нельзя убить (например, если арестован один из мафиози – мафия этой ночью не стреляет, если на арестованного показывает комиссар – ведущий пожимает плечами, если арестованного пытается убить мафия, то утром ведущий объявляет, что жертв нет и т.п.)



капитан



маньяк

Маньяк – играет сам за себя, ночью может сделать выстрел в любого участника. Выигрывает, если останется один.

Дополнительные персонажи:



Адвокат – подкуплен мафией, играет за мафию, но не знает её. Специальная способность: просыпается ночью и имеет возможность узнать принадлежность одного из игроков к мафии, мирным жителям, а также обнаружить маньяка или свежий «труп». Сам при проверке комиссаром показывается как мирный житель. Выигрывает, если побеждает мафия.



адвокат

Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании **Стиль Жизни** www.LifeStyleLtd.ru – там вы найдете множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!