



Порешите ее, пока она не порешила тебя!



Суть игры

«Мафия» — увлекательная игра социального типа, которая доставит всей компании массу удовольствия. Она играется в совершенно разном составе: от 6 до 16 человек!

Сюжет прост: в небольшом городке появились мафиози, скрывающиеся под видом невинных горожан. Задача горожан — вычислить, кто есть кто, и устранить их, пока не поздно. Задача мафии — взять город под контроль, и она попросту устраняет всех, кто ей мешает.

Игра делится на фазы ночи и дня, днем оставшиеся в живых разбираются в ситуации и пытаются решить извечный русский вопрос: кто виноват? — и разгневанная толпа казнит одного «виноватого».



Казненный выходит из игры, показывает свою карточку. Если это мафиози, толпа ликует, если нет, все равно расходится по домам и ложится спать в ожидании горячей ночки... А мертвые теперь могут не закрывать глаза, и увидеть, who is who!

Тем, кто еще не играл в «Мафию», мы предлагаем **классический вариант** с возможностью upgrade'а до **продвинутого**.

Classic:



Для игры необходим модератор (ведущий), который будет давать отсчет дня и ночи, а так же получать от мафии указания, кого устранили на этот раз. Обычно модератор это игрок, которого линчевали первым, но мы рекомендуем выбирать ведущего изначально, давая ему таблицу (стр. 3 для классической версии), тогда игра будет избавлена от досадных ошибок ведущего, которые сводят на нет все усилия мафии или, наоборот, помогают ей.

Классический вариант мафии — это *ведущий, трое горожан, две мафии и один шериф*. Игра стартует с раздачи перемешанных карточек. Получив свою карточку, игрок никому ее не показывает (лучше сразу прячет), но теперь знает, кто он такой.

После этого наступает первая ночь. Ведущий: «*Наступила ночь, все закрыли глаза*» (игроки выполняют), «*Мафия открыла глаза, мафия знакомится*» (двое игроков, получивших карточки «Мафия» открывают глаза и узнают друг друга). То есть, в первую ночь мафия никого не убивает, это установочная фаза. Затем ведущий объявляет день, и начинается активная фаза игры.

«*Господа, у меня дурные вести: у нас в городе объявилась мафия, надо ее уничтожить!*» — сообщает модератор, и игроки приступают к первому линчеванию (решают голосованием, кого бы сегодня убить). В первом туре у игроков есть 5-7 минут свободного общения, затем ведущий начинает голосование.

Голосуют по часовой стрелке: каждый игрок объявляет, кого именно он хочет казнить (и кладет перед этим человеком белую фишку со своим именем). Если за двоих или больше игроков равное количество голосов — проводится переголосование. Если и оно не выявило абсолютного лидера, обвиняемые тянут жребий.

Убитый показывает карту, и выбывает из игры. Наступает ночь. Ведущий: «*Мафия открывает глаза, и решает, кого убить*». Мафиози молча показывают пальцем на жертву, ведущий: «*Мафия закрыла глаза... А теперь наступил день, все открыли глаза. У нас новости: Иннокентий убит!*...» — и так далее, до победы.

Шериф, в отличие от горожан, обладает возможностью в любой момент днем раскрыть себя, и волевым решением казнить любого игрока. Нередко, тем самым он обрекает себя на смерть, ибо мафиози почему-то патологически не любят шерифов. В продвинутой версии, шериф не может казнить подозреваемых, а получает 3 голоса вместо одного.

Победа: когда в городе осталось столько горожан, сколько мафии, мафия победила. Если казнены оба мафиози (трое при большом кол-ве игроков), победили честные люди. Хотя бы в игре!

Upgrade:



Классическая версия игры довольно проста, с нее нужно начинать, если вы новичок в мафиозных разборках. Но когда на вашем счету уже с пяток погубленных городов или с десяток казенных мафиози, надо переходить на новый уровень, и играть в **продвинутую версию**. Она же пригодится вам, если игроков собралось больше 9-ти.

В этой версии, в игру вступает несколько новых персонажей с уникальными способностями (см. ниже). Еще одно отличие: *правило Духов*. Количество игроков увеличилось, партия длится дольше, поэтому вы можете решить, что убитые могут оставаться в игре. **Духи:** убитый раскрывает свою карточку, но ночью, как и раньше, засыпает — т.е. по-прежнему пребывает в неведении, кто есть кто в городе. Поэтому все покойники могут участвовать в игре, их белые жетоны для голосования после смерти меняются на серые. Серый жетон равен 0,5 голоса, но кроме того, духи не могут на равных участвовать в обсуждении и голосовании, поэтому могут говорить только шепотом! Попробуйте одевать на мертвых повязки, или даже просто решать их права речи.

Доктор: играет на стороне жителей. Каждую ночь, после того как мафия и маньяки (см. ниже) сделали свои черные дела, доктор спасает одного из игроков наугад. Если он ткнул пальцем в того, кого убила мафия, убил один маньяк или изнасиловал второй, **все** негативные эффекты с игрока снимаются, и он остается живой и здоровый.

Маньяк: играет на любой из сторон, выбирает сам. Просыпаясь после мафии, может убить кого-то из игроков, на свой вкус. Если мафия убила маньяка, то его выстрел уже не считается. Он может не убивать. *При желаниии, маньяк может убить себя.*

Сексуальный маньяк: чудесный персонаж при правильной игре. По ночам насилует тех, кто ему нравится или, наоборот, обидел днем. Идеальный маньяк находится в роли, и его можно вычислить по жертвам. Изнасилованный весь следующий день молчит, и, естественно, не голосует. *Себя изнасиловать секс-маньяк не может!*

Телохранитель: каждую ночь выбирает жителя, которого защищает. В случае если этот житель убит и не вылечен доктором, т. погибает вместо него. *Доктор может лечить телохранителя!*

Адвокат: работает на мафию. Ночью узнает у ведущего статус любого игрока, а днем старается заставить остальных голосовать не за мафию. Побеждает, если Мафия побеждает.

1

Правила игры

2

Карточки Classic

3

Карточки Upgrade

4

Жетоны голосования

5

Таблица ведущего

