

ORIGINAL MAFIA CARDS

12+ 45—90 мин. 6—20 чел

Об игре

«МАФИЯ» – известнейшая психологическая игра, где очень важно быстро думать, четко определять эмоции других игроков, хорошо планировать и быть крайне убедительным. Несколько партий в «Мафию» вполне способны заменить пару психологических тренингов и занятие по тимбилдингу. Принцип игры очень простой: участники получают роли честных граждан и преступников, а затем пытаются определить, кто есть кто. С каждым раундом игроков становится все меньше и меньше – как и сомнений. Обучение игре занимает ровно 5 минут, и интересность с опытом только увеличивается.

Состав игры

26 ролевых карт, а именно:

| | | |
|-------------------|-------------|-------------|
| 8 честных жителей | 3 мафии | 1 маньяк |
| 1 комиссар | 1 дон мафии | 1 оборотень |
| 1 доктор | 1 ниндзя | 1 адвокат |
| 1 бессмертный | 3 якудзы | 1 черный с) |
| 2 честных судьи | | |
| 1 шериф | | |

правила игры

Цель игры

Цели у всех разные. У всех красных игроков задача – убавить город от криминального элемента (вывести из игры всех черных игроков).
Цель черных игроков – истребить всех честных жителей (красных игроков).

Подготовка к игре

Для базовой игры – в зависимости от числа игроков, замешайте в игровую колоду карты как указано в таблице

| Число игроков | Число карт | | | |
|---------------|----------------|----------|-------|--------|
| | Честные жители | Комиссар | Мафия | Дон ма |
| 6 | 4 | 1 | 0 | 1 |
| 7 | 4 | 1 | 1 | 1 |
| 8 | 5 | 1 | 1 | 1 |
| 9 | 5 | 1 | 2 | 1 |
| 10 | 6 | 1 | 2 | 1 |
| 11 | 7 | 1 | 2 | 1 |
| 12 | 8 | 1 | 2 | 1 |
| 13 | 8 | 1 | 3 | 1 |

(см. также **Расширенная версия игры Мафия**)

Игровую колоду тщательно перемешайте, раздайте всем игрокам карты, оставив одного игрока в роли Ведущего (см. также **Игра без Ведущего**).

Игрок слева от Ведущего получает номер 1, далее номера распределяются по часовой стрелке. У Ведущего номера нет.

Начало игры

Игроки по очереди смотрят свои карты, затем Ведущий объявляет о наступлении ночи. Ночь – это значит, что все игроки должны закрыть глаза (для мафлябуов – закрыть лица масками).

В **первую ночь** происходят следующие действия:

1. Просыпается Мафия. Открывают глаза (или снимают маски) все игроки с картами «Мафия» и «Дон Мафии». Мафия знакомится

друг с другом, с Ведущим, и жестами договаривается об убийствах на следующие три ночи. На это отводится 60 секунд. Это можно сделать указывая на потенциальных жертв или показывая партнерам их номер.

Мафия встретится с открытыми глазами только в первую ночь, поэтому все сообщники должны четко понять, в каком порядке каких игроков нужно будет устранять в последующие ночи.

Об изменениях в плане придется договариваться днем с помощью намеков, взглядов, жестов. Инициатива при этом принадлежит Дону.

Мафия засыпает (закрывает глаза или надевает маску). (см. также **Облегченная версия игры Мафия**)

2. Просыпается Комиссар. Комиссар может получить у Ведущего информацию о том, является ли выбранный им игрок Мафией. Для этого Комиссар указывает на игрока или показывает жестами его номер. Получив ответ Ведущего, Комиссар засыпает (закрывает глаза или надевает маску).
3. Просыпается Дон. Дон может получить у Ведущего информацию о том, является ли выбранный им игрок Комиссаром. Для этого Дон указывает на игрока или показывает жестами его номер. Получив ответ Ведущего, Дон засыпает (закрывает глаза или надевает маску).

Внимание! В первую ночь никто не умирает!

После первой ночи наступает первый день.

В **первый** (а также каждый **последующий**) **день** происходят следующие действия.

1. Ведущий объявляет о том, какие события произошли ночью. Например:

«В прошедшую ночь был ограблен дом игрока №6. Пытавшийся оказать сопротивление хозяин дома был зверски убит»

Или

«В утренних газетах – радостные новости о том, что в город приехал цирк. Мафия промахнулась, все живы».

2. Ведущий предоставляет слово игрокам.

В первый день обсуждение начинается с игрока №1, каждый следующий день право первой речи переходит к следующему живому игроку.

3. У каждого живого игрока есть право высказаться – в течение одной минуты он может объяснять другим игрокам свои предположения, кто есть Мафия, а также снимать подозрения с себя.

Игрок может говорить все, что угодно – может называться любым персонажем, если сочтет это нужным.

В то время, когда один игрок говорит, все остальные молчат (при этом не запрещается общаться жестами). По окончании своего слова игрок имеет право выставить на голосование одну кандидатуру. Закончив свою речь, игрок не сможет говорить до тех пор, пока Ведущий снова не предоставит ему слово.

4. После того, как все живые игроки высказались, а также все желающие выставили кандидатуры на голосование, начинается **Суд**.

Суд проходит следующим образом:

Ведущий объявляет номера всех выставленных на голосование игроков, а также номера тех игроков, которые предложили эти кандидатуры, в порядке выставления. Например:

«Итак, на голосование выставлены 3 игрока.

Игрок №3 выставлен игроком №1

Игрок №8 выставлен игроком №3

Игрок №1 выставлен игроком №6»

У каждого выставленного игрока есть 30 секунд на **оправдательную речь**. Говорят игроки в том порядке, в котором они были выставлены на голосование.

Затем, происходит **голосование**: каждый живой игрок имеет один голос, который он должен отдать против одного из выставленных на голосование игроков.

Как именно?

Ведущий объявляет текущего кандидата на казнь – перечисляя их в порядке выставления.

Игроки поднимают ладони над столом, и на счет «Три» (отсчет ведет Ведущий) те, кто считает, что нужно казнить выбранного игрока, кладут руки на стол.

Ведущий считает голоса. Затем продолжается голосование уже по следующему кандидату и т.д.

Все не отданные голоса идут на счет последнего из выставленных игроков.

Если по итогам голосования есть кандидат, за которого отдано больше голосов, чем за любого другого, ему предоставляется право последнего слова, и затем игрок покидает игру. При этом **карта игрока не вскрывается**, и его настоящая роль не объявляется.

Если по итогам голосования два кандидата набрали одинаковое число голосов, ведущий дает каждому высказаться еще раз, затем проводится повторное голосование. Если и на этот раз голоса поделились поровну, то остальные игроки решают (опять голосованием): либо убить обоих, либо не убивать никого.

Если в первый день выставлена только одна кандидатура, то Суд не проводится, и все игроки остаются живы. Начиная со второго дня, даже при единственном выставленном кандидате будет проводиться Суд – и этот кандидат будет автоматически казнен.

5. Перед наступлением ночи Ведущий должен определить, не победила ли какая-либо из сторон.

Вторая и все последующие ночи имеют следующую структуру:

1. Все игроки, в том числе Мафия, сидят с закрытыми глазами (в масках). Мафия совершает убийство. Ведущий по очереди называет номера всех игроков (в том числе и убитых).

В тот момент, когда Ведущий называет номер игрока, которого Мафия планирует убить в эту ночь, все члены Мафии должны показать условленный жест (сгибающийся указательный палец – как будто нажатый курок).

Если все члены Мафии показали этот жест на одном и том же игроке – игрок убит. Если хотя бы один из Мафии не показал, или показал на другого игрока – Мафия промахнулась.

2. Просыпается Комиссар, и делает свою обычную проверку.
3. Просыпается Дон, и делает свою обычную проверку.

Если Комиссар или Дон убиты, Ведущий не показывает этого, и ночь проходит так же, как если бы они были живы!

Затем наступает **день, который играется точно также, как был сыгран первый день**. Исключения:

- если кто-то из игроков убит – он не имеет права ничего говорить, равно как не имеет права вскрывать свою карту.
- обсуждение начинается не с первого игрока, а со следующего по очереди.
- даже над одним выставленным кандидатом будет Суд.

Конец игры

Ведущий объявляет игру оконченной, если:

- убита вся мафия;
- мафии осталось больше, чем мирных;
- мафии и честных жителей осталось поровну. Проигравший клан оплачивает выпивку :)

Облегченная версия игры Мафия

В первую ночь Мафия знакомится друг с другом и с Ведущим. Каждую следующую ночь Мафия открывает глаза и жестами договаривается о том, кого из Честных жителей нужно убить этой ночью. Таким образом, чтобы «промазать», Мафии нужно очень постараться!

Значения карт

Честный житель — самая простая, и в то же время самая сложная роль. Ночью игрок закрывает глаза, днем — участвует в обсуждении, пытается логически и психологически вычислить, кто является Мафией.

Комиссар — опора и надежда Честных жителей. Комиссар может ночью проверить любого игрока на принадлежность к криминальной группировке. Задача Комиссара — направлять обсуждение Честных жителей в нужное русло, и при этом не открыться раньше времени — потеря Комиссара для честных равносильна катастрофе.

Доктор — играет за честных, может спасти любого убитого ночью игрока (как Мафию, так и Честного). Днем пытается понять, кого из игроков захочет убить Мафия, ночью наугад выбирает человека, которого будет лечить, указывая на него Ведущему. Доктор может лечить себя, но не может лечить одного и того же человека (в том числе и себя) две ночи подряд.

Бессмертный — играет за честных жителей. Бессмертного нельзя убить ночью — он неуязвим для Мафии. Его задача — принимать удар на себя, защищая Комиссара и других Честных жителей. Главное — не перестараться, а то свои же повесят.

Честный судья — играет за честных. Карта используется, когда число играющих велико, и голосование затягивается. В случае игры с судьями при голосовании учитываются только голоса судей. В первый день Ведущий объявляет, кто из игроков является судьей. Судья не может быть убит ночью.

Шериф — играет за честных. Может ночью убить любого игрока по своему выбору. Шериф должен быть внимателен — его пуля может поразить честного.

Мафия — играет против честных. Задача — захватить город, планомерно убивая Честных жителей. В первую ночь Мафия просыпается и знакомится. В последующие — убивает по одному человеку за ночь. Мафия побеждает, если их осталось больше, чем Честных жителей.

Дон Мафии — главный мафиози, играет против честных. Роль Дона практически идентична роли Мафии за тем исключением, что Дон может ночью проверить любого игрока — и узнать у Ведущего, является ли он Комиссаром.

Якудза — второй клан Мафии. Члены клана Якудза на знают Мафию, и Мафия не знает Якудзу. Задача Якудзы — истребить Честных жителей и Мафию. Якудза просыпается по команде Ведущего, в первую ночь договаривается об убийствах, а начиная со второй — стреляет.

Ниндзя — тайное оружие клана Якудза — может ночью делать проверку — узнавать, является ли выбранный им игрок Комиссаром или Мафией. Получает ответ да, если игрок Комиссар или Мафия (включая Дона), нет — если любая другая роль.

Маньяк — играет сам за себя, ночью убивает любого игрока. Маньяк побеждает, когда остается последним живым игроком.

Оборотень — играет сам за себя, до тех пор, пока оба клана Мафии живы, играет как честный. Как только один из кланов полностью уничтожен, становится игроком этого клана, приобретая все функции роли рядового (не Дона). Побеждает, если устраняет всех конкурентов. При проверке до становления Мафией ведущий показывает Честный, после — Мафия.

Адвокат — играет за Мафию, но не просыпается вместе с Мафией. Может ночью узнавать статус любого игрока. При проверке Комиссаром — статус Честный.

Черный судья — при игре с судьями играет подкупленного криминальным миром судью. Ночью не просыпается. Побеждает при победе любого из мафиозных кланов.

Ведущий обладает неограниченными полномочиями:

- Ведущий всегда прав.
- Даже если он не прав, см. пункт 1.
- Ведущий может сделать замечание некорректно ведущему себя игроку вплоть до удаления игрока из-за стола.
- Ведущий особенно не любит: подглядывающих ночью игроков; игроков, говорящих не в свой ход; говорящих мертвых игроков.

Игра без Ведущего

Оптимальное число игроков — 10 + ведущий. Если все хотят участвовать в игре, самый опытный игрок берет на себя труд вести игру до тех пор, пока не будет убит на дневном голосовании один из игроков. Далее убитый должен в качестве Ведущего вести игру. Разумеется, временный ведущий исполняет свои обязанности с закрытыми глазами. Соответственно, в эту ночь Комиссар и Дон никого не проверяют (см. также Памятка Ведущему).

Расширенная версия игры Мафия (с использованием персонажей)

Для расширенных вариантов — можете заменять карты Честных жителей красными активными картами, а также добавлять черные активные карты. Черных карт в сумме должно быть не больше 1/3 от общего числа карт.

Пример распределения активных карт:

| Число игрока | Честный житель | Комиссар | Шериф | Честный судья | Бессмертный | Доктор | Мафия | Дон мафии | Маньяк | Ниндзя | Якудза | Оборотень | Адвокат | Черный судья |
|--------------|----------------|----------|-------|---------------|-------------|--------|-------|-----------|--------|--------|--------|-----------|---------|--------------|
| 6 | 4 | 1 | — | — | — | — | — | 1 | — | — | — | — | — | — |
| 7 | 4 | 1 | — | — | — | — | 1 | 1 | — | — | — | — | — | — |
| 8 | 5 | 1 | — | — | — | — | 1 | 1 | — | — | — | — | — | — |
| 9 | 5 | 1 | — | — | — | — | 1 | 1 | 1 | — | — | — | — | — |
| 10 | 6 | 1 | — | — | — | — | 2 | 1 | — | — | — | — | — | — |
| 11 | 5 | 1 | — | — | — | 1 | 2 | 1 | — | — | — | 1 | — | — |
| 12 | 5 | 1 | 1 | — | 1 | — | 2 | 1 | 1 | — | — | — | — | — |
| 13 | 5 | 1 | 1 | — | 1 | 1 | 2 | 1 | — | — | — | — | 1 | — |
| 14 | 6 | 1 | 1 | — | 1 | 1 | 1 | 1 | — | 1 | 1 | — | — | — |
| 15 | 4 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | — | — | — | — | 1 | 1 |
| 16 | 5 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | — | — | — | — | 1 | 1 |
| 17 | 5 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | — | 1 | 1 | — | 1 | 1 |
| 18 | 6 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | — | 1 | 1 | — | 1 | 1 |
| 19 | 6 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | — | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 20 | 6 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |

Для расширенного варианта порядок исполнения ролей **первой ночью** следующий:

1. Доктор (знакомится с Ведущим)
2. Мафия (знакомится с Ведущим, назначает убийства на 3 ночи)
3. Якудза (знакомится с Ведущим, назначает убийства на 3 ночи)
4. Маньяк (знакомится с Ведущим)
5. Комиссар (знакомится с Ведущим, делает проверку — ищет Мафию, Якудзу, Маньяка)
6. Дон (знакомится с Ведущим, делает проверку — ищет Комиссара, Ниндзю)
7. Ниндзя (знакомится с Ведущим, делает проверку — ищет Комиссара, Дона)
8. Шериф (знакомится с Ведущим).

Памятка Ведущему

Ведущий раздает игрокам карты.

Наступает ночь. Город засыпает. На улицы города выходит Мафия. Мафия знакомится и назначает убийства на следующие 3 ночи (примерно минута). Мафия засыпает. Просыпается Комиссар. Предполагает, кто Мафия.

Получает ответ и засыпает.

Просыпается Дон Мафии. Предполагает, кто Комиссар. Получает ответ и засыпает.

Наступает день. Город просыпается. В эту ночь никто не умер, но, возможно, у кого-то есть какие-то подозрения? Начинаем обсуждения с игрока №1. Далее игрок №2 и т.д. Если игроки выдвинули менее одной кандидатуры, город благополучно засыпает. Если более — проводится голосование.

На город опускается ночь. Все закрывают глаза. Мафия с закрытыми глазами выходит на охоту. Она проходит мимо дома игрока №1, игрока №2, ... (все члены Мафии должны «выстрелить» в одного и того же игрока, только тогда он считается убитым). Просыпается Комиссар. Проверяет, кто Мафия? Засыпает. Просыпается Дон. Проверяет, кто Комиссар? Засыпает.

Начинается новый день. Все жители просыпаются. Кроме игрока №7. Начинаем обсуждение с игрока №2. ...

После обсуждения, объявить, кто и кем выдвинут на голосование. Подозреваемым дается оправдательное слово. Проводится голосование. По его итогам один из игроков скорей всего будет убит. Он может сказать прощальное слово. Далее игрок покидает стол (или остается сидеть молча), не открывая своей карты.

Опять наступает ночь...

© Д. А. Кибкало, Б. А. Солодухин 2009

© ООО «ИМПЕРИЯ», 2009 — русское издание

Над игрой работали: Д. Кибкало, И. Кибкало, Б. Солодухин, С. Абдульманов, Т. Фисейский.

Графика — Я. Калнберзин.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателя запрещено.