

# МАФИЯ

## ИНСТРУКЦИЯ

«МАФИЯ» — салонная командная психологическая пошаговая ролевая игра с детективным сюжетом, моделирующая борьбу информированных друг о друге членов организованного меньшинства с неорганизованным большинством. *(Википедия.)*

\*\*\*\*\*

### СОСТАВ ИГРЫ.

Карты — 2 колоды по 14 штук.

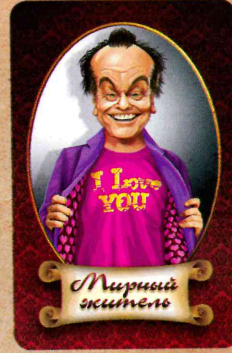
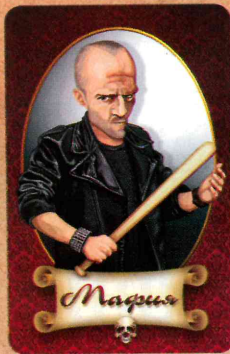
Маски для сна — 14 штук.

Инструкция.

\*\*\*\*\*









\*\*\*\*\*

## ПРЕИМУЩЕСТВА ДАННОГО КОМПЛЕКТА.

1. Единого свода правил игры в «Мафию» не существует. Поэтому мы постарались сделать карты, которые позволяли бы играть практически в любой вид этой игры. Вот почему, несмотря на то, что правила написаны для двух самых простых и распространенных видов «салонной мафии», колоду можно использовать и для других разновидностей этой игры. Персонажи нарисованы так, что один из «мирных жителей» легко превращается в «маньяка», другой в «девушку», третий уже в рясе «священника» и так далее.

Как играют эти персонажи, если они используются, вы можете прочитать в интернете. Там же можно найти правила к тем вариантам игры, где эти лица задействованы.

2. В игре процесс важнее результата. Подглядывая, игрок в первую очередь лишает удовольствия себя, а уже потом портит игру остальным. К сожалению, некоторым требуется время, чтобы прийти к этому выводу. Для них, а также для удобства других игроков, в комплект игры входят маски для сна. Они не столь импозантны, как пластиковые маски, но более удобны, так как оставляют свободными обе руки, позволяют есть и пить в ходе игры и не меняют тембр голоса. Изготовлены они из материала, который легко продезинфицировать после окончания игры или в ее процессе при смене владельца маски.

3. В комплект игры входит запасная колода карт, поэтому игру можно не выбрасывать в случае повреждения или утери одной или нескольких карт.

*\*\*\* Чтобы быть до конца честными, сообщаем, что в «мафию» можно играть, используя часть карт самой обычной колоды, заранее оговаривая, кого или что каждая карта обозначает. У игроков со стажем это обычно не вызывает особенных неудобств.*

\*\*\*\*\*



\* \* \* \* \*

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ.

Перед началом игры все знакомятся с картами и персонажами, определяют состав, уточняют правила.

Приятней всего играть в составе 9-12 человек, но можно начинать и с шести. Рекомендуемый набор карт в зависимости от количества игроков:

**6-8 человек:** ведущий, мафия(2), комиссар, доктор, мирные жители(1-3);

**9-10 человек:** ведущий, мафия(3), комиссар, доктор, мирные жители(3-4);

**11-14 человек:** ведущий, мафия(4), комиссар, доктор, мирные жители(4-6).

*\*\*\* Максимальное количество игроков достигается в том случае, когда ведущий ведет игру без карты, а его карта используется как карта обычного мирного жителя.*

\* \* \* \* \*

## ХОД ИГРЫ.

### НАЧАЛО ИГРЫ

Желательно, чтобы в первую раздачу карта ведущего не разыгрывалась, а досталась самому опытному игроку, тому, кто уже играл в «Мафию».

Игроки рассаживаются по кругу, им раздаются маски, лишние карты убираются. Остальные карты ведущий перетасовывает и сдает по одной каждому игроку рубашкой вверх. Игроки смотрят свои карты, делают комментарии, прогнозы и предположения, представляются кем угодно, включая истинную правду, но при этом свою карту никто никому не показывает. Игрок, чью карту увидел кто-то другой, выбывает из игры. Если количество игроков большое, игра продолжается без этого игрока, если же участников игры немного, то карты пересдаются.

На этом первый подготовительный этап заканчивается и наступает следующий

\* \* \* \* \*



\* \* \* \* \*

## ПЕРВАЯ НОЧЬ

Ведущий объявляет наступление ночи и предлагает всем надеть маски. Убедившись, что все выполнили эту команду, он предлагает мафии маски приподнять. Игроки, играющие за команду мафии, видят друг друга. Но этого мало. Надо, чтобы «мафиози» узнали «статус» друг друга и своего главаря. Именно он в команде принимает окончательные решения, а в случае его гибели – следующий «по рангу» и т.д. Для этого обычно мафиози показывают друг другу свои карты. Познакомившись друг с другом, мафия по команде ведущего «засыпает», то есть сдвигает маски на место.

После этого по команде ведущего «просыпается» и знакомится с ведущим комиссар, а после того, как он «заснул», с ведущим знакомится доктор. Потом «засыпает» и он. Таким образом, первая ночь - это ночь знакомств, и проходит она без «убийств».

\* \* \* \* \*

## ДЕНЬ

Ведущий объявляет наступление первого дня. Все снимают или приподнимают маски и игра начинается. Как вы уже поняли, мафия - игра командная. Команд две: мафия и честные жители. Мафия каждую ночь убивает одного жителя, комиссар ночью пытается убить или разоблачить кого-то из мафиози (в зависимости от правил), днем все горожане могут казнить одного подозреваемого. Перед казнью все горожане должны высказаться и предложить кого-то казнить. Казнят «демократически», игру покидает игрок, за которого проголосовало большинство человек.

При этом соблюдается принцип – один человек голосует за казнь кого-то одного. Мирным жителям важно казнить именно мафиози, а не кого-то из мирных граждан. А казнить кого-то из мафиози не так-то просто, ведь никто не знает, кто есть кто на самом деле, и мафия принимает участие в обсуждении и голосовании наравне со всеми. Итак, день заканчивается казнью, приговоренный отдает свою карту ведущему, тот объявляет результат. Что-то типа «Умелыми действиями горожан был обезврежен мафиози такой то...» либо «И тут введенные в заблуждение горожане узнали, что казнили по ошибке мирного жителя (доктора, комиссара)».

Оценив и обсудив произошедшее, попытавшись сделать выводы из случившегося, по команде ведущего город засыпает.

\* \* \* \* \*



\* \* \* \* \*

## НОЧЬ

Ночью просыпаются мафия, доктор и комиссар. Просыпаются и засыпают они по очереди, по командам ведущего и именно в такой последовательности.

Мафиози, проснувшись, при помощи жестов и мимики совещаются, и старший из них показывает, в кого стреляет мафия. У мафии жесткая «вертикаль власти», главный по «статусу» принимает единоличное решение, причем в некоторых вариантах игры «для пользы дела» может убить даже более мелкого мафиози.

Сделав свое черное дело, мафия засыпает и приходит очередь просыпаться доктору. Он указывает на игрока, которого «лечит» и который теперь в любом случае доживет до утра, даже, если в него стреляла мафия или чуть позже выстрелит комиссар.

Доктор может заниматься самолечением, но не имеет права лечить одного и того же человека, в том числе себя, две ночи подряд.

\* \* \* \* \*

И, наконец, просыпается главный защитник города — комиссар. В первом варианте игры комиссар стреляет в подозрительного жителя, указывая на него ведущему. Но этот вариант хорош только при таком раскладе, когда много игроков, мафия в полном составе и постоянно выигрывает.

Если же ситуация ровно наоборот, то лучше ограничить возможности комиссара. В этом случае он не стреляет, а узнает статус (мафия или мирный житель) интересующего его игрока, указав на него ведущему.

\* \* \* \* \*



\*\*\*\*\*

## УТРО

Наступает утро, и ведущий подводит итог ночи, озвучивая потери.

Ведущий показывает карту выбывающего с комментариями «Ночью мафией был зверски убит мирный житель (комиссар, доктор) такой-то» и «Метким выстрелом комиссара был уничтожен матерый преступник такой-то». Это если комиссар стрелял в мафиози.

В случае, когда комиссар выстрелил в мирного жителя, тот остается живым, а ведущий комментирует событие фразами типа «а вот комиссар в эту ночь промахнулся» либо «Мафия пережила эту ночь без потерь».

Для варианта с «не стреляющим комиссаром» все сводится к объявлению о том, был ли кто-то убит мафией в эту ночь.

О том, кто кого лечил, ведущий не сообщает.

Преследуя свои цели, мафия и комиссар могут ночью никого не убивать, и горожане в таком случае слышат утром от ведущего: «Город проснулся и узнал, что пережил эту ночь без потерь». Такая же фраза звучит, к примеру, если комиссар промахнулся по мафии, либо если доктор вылечил именно того мирного жителя, в которого стреляла мафия.

Город вновь начинает новое дневное обсуждение кандидатуры осуждаемого на казнь.

\*\*\*\*\*

*И так день за днем, ночь за ночью  
до победы одной из команд.*

\*\*\*\*\*



\*\*\*\*\*

## СОВЕТЫ.

- Говорить можно, что угодно (желательно, избегая слов и выражений "клянусь", "честное слово" и им подобных). А вот показывать свои карты нельзя.
- "Трупы молчат", выбывшие из игры в обсуждениях участия не принимают и не выдают своих эмоций.
- Ведущий не должен своими действиями или репликами давать какие-либо подсказки, советы, намеки. Особенно ночью.
- Равенство голосов при отправке на казнь – патовая ситуация. В таком случае обсуждение с последующим голосованием повторяется и, если ничего не меняется, решается заранее оговоренным способом, вплоть до жребия. Посмотреть их можно в интернете, подобрав наиболее подходящий к вашему варианту игры.

\*\*\*\*\*

*Приятного вам вечера!*

