

Об игре

«Мафия» — одна из самых известных психологических игр. Вы делитесь случайным образом на простых жителей и преступников и пытаетесь выяснить, кто есть кто. Один раунд — один игровой день. Днём жители пытаются вычислить преступников, а ночью преступники выбирают свою жертву. С каждым игровым днём напряжение нарастает.

Наблюдайте за другими игроками, считывайте их эмоции, планируйте речь и будьте убедительным. Игра развивает социальный интеллект и прокачивает коммуникативные навыки. Пара партий — и вы, считайте, прошли тренинг на сплочение команды.

Правила объясняются за пять минут. Дальше вы будете набирать опыт от партии к партии, и игра станет намного интереснее.

Как победить

Красной команде (честным жителям) надо убить всех персонажей **чёрной команды** (преступников). Чёрной команде надо избавиться от всех в красной команде.

Состав

26 карт персонажей, 14 для красной команды (честных жителей), 12 для чёрной (преступников):

- 8 честных жителей; • 3 мафии; • 1 маньяк;
- 1 комиссар; • 1 дон мафии; • 1 оборотень;
- 1 доктор; • 1 ниндзя; • 1 адвокат;
- 1 бессмертный; • 3 якудза; • 1 продажный судья.
- 2 честных судьи;
- 1 шериф;

Правила игры, вы их сейчас читаете.

Подготовка

1. Выберите ведущего игры и передайте ему правила. Если хотите играть без ведущего, то в конце правил есть такой режим — «Игра без ведущего».
2. Ведущий, эти правила написаны для вас. Зачитывайте их игрокам. Подготовьте смартфон с таймером, блокнот и ручку.
3. Если игроков от 6 до 13 (себя не считайте), составьте колоду персонажей по таблице ниже.

Число игроков	Число карт			
	Честные жители	Комиссар	Мафия	Дон мафии
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

4. Перемешайте колоду и раздайте каждому игроку, кроме себя, по одной карте персонажа лицом вниз. Очень важно, чтобы никто не видел, что на чужих картах.
5. Решите, будете называть всех игроков по имени или присвоите им номера. Если номера, то игрок слева от вас становится игроком 1. Слева от него — игроком 2, и так далее. Дальше в правилах игроки будут под номерами. Лучше рассаживаться в круг, чтобы каждый видел вас и других игроков.



6. Теперь вы можете начать игру. Попутно заглядывайте в правила, чтобы вести игру.

- У вас вся власть в игре:
- Вы всегда правы.
- Вы можете предостеречь игроков, перебить, отобрать слово.

ORIGINAL MAFIA CARDS

6–26 игроков | От 16 лет | 45–90 минут

Объясните игрокам, что ночью нельзя кричать, шуметь, покашливать. Мёртвым нельзя говорить. Нельзя перебивать других игроков и говорить без очереди.

Персонажи

Попросите игроков посмотреть на свою карту персонажа. Осторожно, чтобы никто не подглядывал. Зачитайте игрокам описания персонажей:

Простой житель. Вы играете за красную команду. Ночью спите, а днём участвуете в обсуждении. Наблюдайте за игроками и вычислите мафию.

Комиссар. Вы за красную команду. Ваша задача — возглавлять дневное обсуждение, чтобы жители сделали правильный выбор на суде. Ночью вы можете указать на одного игрока, и ведущий ответит преступник он или нет. Эта способность делает вас главной мишенью чёрной команды, так что старайтесь не выдать себя.

Мафия. Вы за чёрную команду. Ваша цель — убивать простых жителей. Чтобы победить, вам нужно убить столько жителей, чтобы численность вашей команды сравнялась с численностью красной.

Дон мафии. Вы — самый важный член мафии и играете за чёрную команду. Ночью вы просыпаетесь и указываете на любого игрока, и ведущий кивает вам, если это комиссар.

Теперь объявите: «Наступила ночь». В этот момент все, кроме вас, закрывают глаза.

Первая ночь

Ночь состоит из трёх шагов:

1. Просыпается мафия.
2. Просыпается комиссар.
3. Просыпается дон мафии.

Читайте игрокам каждый шаг, чтобы они знали, что нужно сделать.

1. Просыпается мафия

Откройте глаза, если у вас карта «мафия» или «дон мафии». Познакомьтесь друг с другом, но без звуков. Познакомьтесь с ведущим.

Мафия засыпает: закройте глаза.

Важно: в первую ночь никто не умирает!

2. Просыпается комиссар

Откройте глаза, если у вас карта «комиссар». Укажите на любого игрока, которого хотите проверить. Если этот игрок из чёрной команды, ведущий кивает. После этого комиссар засыпает: закройте глаза.

3. Просыпается дон мафии

Откройте глаза, если у вас карта «дон мафии». Укажите на любого игрока красной команды, которого хотите проверить. Кто играет за чёрную, вы уже знаете. Если этот игрок — комиссар, ведущий кивает. После этого дон мафии засыпает: закройте глаза.

Теперь вы знаете кто за кого играет. Запишите роли и игроков.

На этом ночь заканчивается и наступает день.

Первый день

День состоит из обсуждения и суда.

Как вести обсуждение

1. Объявите: «Наступил день». Все игроки открывают глаза. Расскажите историю о том, что произошло этой ночью.

Например если никого не убили: «Ночь была тихой». Или если это не первая ночь и есть жертвы: «Игрок 6 был хладнокровно убит этой ночью. 11 ножевых ранений, свидетелей нет».

2. Объявите обсуждение. Зачитайте всем правила обсуждения:

- Можно говорить минуту или меньше.
- Говорите всё, что вам вздумается. Делитесь мнением, кто из игроков мафия. Отводите подозрения от самого себя. Можно заявить, что вы играете за определённого персонажа, если это вам как-то поможет. Главное, никому не показывайте свою карту.

• Пока вы говорите, все остальные молча слушают. Никто не может вас перебивать или добавлять что-то от себя. Кроме меня — я дам вам знать, что ваша минута подошла к концу.

• Когда закончите, можете объявить подсудимым любого игрока (кроме себя) или не делать этого. Кого-то из подсудимых потом казнят.

3. Дайте слово сначала игроку 1. Засеките минуту.

4. После игрока 1 дайте слово игроку 2 и так далее, пока не выскажется каждый.

5. Как только все живые игроки высказались и выдвинули подсудимых, начинается суд. Если подсудимых нет, сразу наступает вторая ночь

Как вести суд

1. Назовите подсудимых в том порядке, в каком их выдвигали.

Например: «Итак, у нас три подсудимых. Игрок 3, его подозревает игрок 1. Игрок 8 — его предложил игрок 3. И игрок 1, на него указал игрок 6».

2. У каждого подсудимого есть 30 секунд, чтобы оправдаться и очистить себя от всех обвинений. Они говорят по очереди в том порядке, в каком их выдвигали.

3. Пора голосовать! Называйте подсудимых в том порядке, в каком их выдвигали. Игроки поднимают руку, когда звучит номер подсудимого, от которого они хотят избавиться. У каждого игрока только один голос. Можно воздержаться. Нельзя голосовать дважды.

4. Запишите и посчитайте голоса за каждого подсудимого. Голоса всех, кто воздержался, достаются последнему подсудимому.

Если у подсудимых ничья, дайте им ещё раз право высказаться. Также в течение 30 секунд. Затем все снова голосуют. Если снова ничья, все голосуют: казнить обоим или обоим оставить в живых.

Исключение в первый день: если подсудимый один, то суд отменяется и все остаются в живых.

5. Объявите, кто набрал больше всего голосов. Он отправляется на казнь. Дайте игроку 30 секунд на последние слова. После этого он покидает игру.

Важно: его карта остаётся на столе лицом вниз. Кого казнили — неизвестно.

Проверьте, сколько осталось персонажей в красной и чёрной командах. Если поровну, или чёрных больше, или все в чёрной убиты, переходите к разделу «Конец игры».

Если нет, объявите новую ночь.

Вторая ночь и все следующие ночи

1. Объявите: «Наступила ночь». Все закрывают глаза.

2. Просыпаются все из чёрной команды и молча решают, кого убивать. Указывают на него, ведущий записывает. Мафия засыпает.

3. Просыпается комиссар. Он с вашей помощью проверяет одного из игроков, как в первую ночь. После этого засыпает.

4. Просыпается дон мафии. Он с вашей помощью проверяет одного из игроков, как в первую ночь. После этого засыпает.

Важно: если комиссар или дон мафии убиты, ведите себя, как если бы они были живы. То есть, объявляйте и озвучивайте эти шаги, как обычно.

Второй день и все следующие дни

Расскажите, как прошла ночь и есть ли убитые. У убитого ночью нет права на последнее слово, он молча выходит из игры. Его карта остаётся на столе лицом вниз.

Как и в первый день, проведите обсуждение, а потом суд. Но с такими правилами:

- Мёртвый игрок не может говорить, подавать знаки, использовать жесты или показывать свою карту персонажа.
- Обсуждение начинается не с игрока 1, а со следующего живого игрока по часовой стрелке.
- Суд состоит, даже если подсудимый всего один. Казните его сразу, без голосования.

После суда и казни — новая ночь, затем день и так далее. Играйте, пока не будут казнены все преступники или пока не станет поровну игроков в чёрной и красной команде.

Конец игры

Объявите конец игры, если:

- Все в чёрной команде мертвы. Победила красная команда.
- В чёрной команде игроков стало поровну с красной командой или больше. Победила чёрная команда.

Проигравшая команда оплачивает напитки!

Профессиональный режим

Попробуйте поиграть как в профессиональных клубах. Будет чуть сложнее для мафии. Изменения такие:

- В первую ночь чёрная команда просыпается, знакомятся друг с другом и сразу планирует убийства на три ночи вперёд. Все в команде чётко должны понять, что вот этого игрока убиваем во вторую ночь, этого в третью, этого в четвёртую. На это есть две минуты, которые засекает ведущий. После этого мафия засыпает. В первую ночь никто не умирает.
- Если потом кто-то в мафии передумает насчёт жертв или порядка убийств, придётся передоговариваться днём: по-давать друг другу незаметные знаки взглядами, кивками.
- В следующие ночи мафия убивает с закрытыми глазами. Ведущий по очереди называет номера всех игроков. Как только ведущий называет игрока, которого планировали убить в эту ночь, все в чёрной команде должны сложить пальцы пистолетом. Если все преступники отметили так одного и того же игрока, он погибает. Если нет — покушение сорвалось, все живы.
- После четвёртой ночи и дальше мафия договаривается о следующих убийствах скрытно днём: взглядами, кивками.
- Если в игре участвуют якудза, то они просыпаются сразу после мафии.

В остальном играйте по обычным правилам.

Расширенный режим с дополнительными персонажами

Если вас от 6 до 26 человек, подготовьте колоду карт персонажей по таблице:

Число игроков	Честный житель	Комиссар	Шериф	Честный судья	Бессмертный	Доктор	Мафия	Дон	Маньяк	Ниндзя	Якудза	Оборотень	Адвокат	Продажный 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	—	—	—	2	1	1	—	—	—	—	—
13	5	1	1	—	—	1	2	1	—	—	—	—	1	—
14	6	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
21	6	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
22	7	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
23	7	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1
24	7	1	1	2	1	1	3	1	1	1	2	1	1	1
25	8	1	1	2	1	1	3	1	1	1	2	1	1	1
26	8	1	1	2	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1

Раздайте каждому игроку случайную карту роли лицом вниз. Зачитайте описания персонажей, которые участвуют в игре.

В красной команде:

Простой житель. Вы спите всю ночь, а днём просыпаетесь и участвуете в обсуждении. Вам нужно внимательно наблюдать за игроками и вычислить мафию.

Комиссар. Вы можете ночью проверить одного игрока, чтобы выяснить, преступник он или нет. Ваша задача — возглавлять дневное обсуждение, направлять честных жителей, чтобы они сделали правильный выбор на суде. Способность комиссара делает его главной мишенью чёрной команды, так что старайтесь не выдать себя.

Доктор. Днём вам нужно понять, кого преступники попытаются убить ночью. Ночью вы просыпаетесь и беззвучно выбираете любого игрока или себя, чтобы защитить от убийства. Если преступники (члены мафии, якудза или маньяк) ночью выбрали защищённого игрока, покушение считается неудавшимся, и игрок выживает. Вы не можете защищать одного и того же игрока две ночи подряд.

Бессмертный. Вас нельзя убить ночью. Но будьте аккуратны, иначе вас могут казнить днём ваши же товарищи по команде. Если преступники (члены мафии, якудза или маньяк) ночью выбрали вас, покушение считается неудавшимся, и вы выживаете.

Честный судья. Только вы вместе с другими судьями можете голосовать, когда идёт суд. Если у нескольких подсудимых ничья, дайте им ещё раз право высказаться. Затем все игроки голосуют: казнить обоих или обоих оставить в живых. Если всех судей убивают, то дальше игра идёт с общим голосованием.

Шериф. В конце ночи вы просыпаетесь и выбираете любого игрока. Этот игрок погибает. Будьте осторожны, не задените по ошибке честных жителей!

В чёрной команде:

Мафия. Ваша цель — убивать честных жителей. Чтобы победить, вам нужно убить столько персонажей в красной команде, чтобы численность вашей команды сравнялась с численностью красной.

Дон мафии — самый важный член мафии. Ночью вы просыпаетесь и проверяете любого игрока, чтобы узнать, не является ли он комиссаром или ниндзя.

Якудза — вторая преступная группировка, она состоит из трёх обычных якудза и одного ниндзя. Ваша цель — убить мафию и честных жителей. Вы не знаете, кто играет за мафию, а мафия не знает, кто якудза. Вы просыпаетесь первой ночью, знакомитесь друг с другом и планируете свои убийства сразу после мафии. В следующие ночи, после того как мафия убила кого-то, ведущий снова называет номера игроков по очереди. Только теперь уже члены якудза беззвучно указывают, убивают они этого игрока или нет.

Ниндзя — член якудза с дополнительной способностью. Ночью вы просыпаетесь и указываете на любого игрока. Ведущий кивает вам, если этот игрок — комиссар, мафия или дон.

Маньяк. Вы относитесь к чёрной команде, но играете сами за себя. Вы побеждаете, когда остаётся последний живым игроком. Вы просыпаетесь каждую ночь и убиваете любого игрока.

Оборотень. В начале игры вы в красной команде. Как только убивают кого-то из преступников ведущий сообщает вам и вы вступаете в чёрную команду, просыпаетесь с ними по ночам и участвуете в убийстве. Вы получаете

6. Просыпается комиссар. Он беззвучно указывает на любого игрока. Кивните, если этот игрок принадлежит к чёрной команде. После этого комиссар засыпает.

7. Просыпается дон мафии и беззвучно указывает на любого игрока. Кивните, если этот игрок — комиссар или ниндзя. Потом дон засыпает.

8. Просыпается ниндзя и беззвучно указывает на любого игрока. Ведущий кивает, если этот игрок — комиссар или любой член мафии, включая дон. Затем ниндзя засыпает.

9. Просыпается шериф и знакомится с ведущим. После этого засыпает.

Первый день

Все судьи объявляют остальным, что они судьи. Но не говорят, кто честный, а кто продажный. Проверьте их карты, не показывая другим, и подтвердите игрокам, что они судьи.

Проведите обсуждение и суд по базовым правилам с одним изменением: на суде лишь судьи выбирают, кого из подсудимых отправить на казнь.

Вторая ночь и все следующие

1. Просыпается доктор и выбирает, кого из игроков защитить. Засыпает.
2. Просыпается адвокат и проверяет одного игрока. Засыпает.
3. Члены мафии, включая дон, с закрытыми глазами указывают на игрока, которого планировали убить этой ночью. Убийство состоится, если все указали на одного и того же игрока.
4. Якудза вместе с ниндзя с закрытыми глазами убивают одного игрока. Условия те же, что у мафии.
5. Просыпается маньяк и убивает одного игрока. Засыпает.
6. Просыпается оборотень. Дайте ему знать, за какую команду он играет. Например, покачайте головой, если он за красную команду. Покажите пистолет, если он за мафию, или покажите кинжал, если за якудзу.
7. Просыпается комиссар и проверяет одного игрока, принадлежит ли он к чёрной команде. Засыпает.
8. Просыпается дон мафии и проверяет одного игрока — комиссар он или ниндзя. Засыпает.
9. Просыпается ниндзя и проверяет одного игрока — комиссар он или член мафии. Засыпает.
10. Просыпается шериф и убивает одного игрока. Засыпает.

Второй день и все следующие

Проведите обсуждение и суд по базовым правилам с одним изменением: на суде лишь судьи голосуют, кого из подсудимых отправить на казнь. Если судей нет, то голосуют все как в базовой игре.

Конец игры

Объявите конец игры, если:

- Все члены обеих чёрных команд мертвы. Победила красная команда.
- Мафии стало поровну с простыми жителями и убиты все якудза. Победила мафия.
- Якудза стало поровну с простыми жителями и убиты все члены мафии. Победила якудза.
- В живых остались двое, один из них маньяк. Победил маньяк.

Игра без ведущего

Вы можете играть без ведущего, если вас 12 и больше. Играйте по базовым правилам с такими изменениями:

- Самый опытный игрок временно становится ведущим. Он не открывает глаза ночью, но озвучивает каждый шаг.
- В первую ночь никто никого не проверяет (комиссар, дон и все остальные).
- Как только кого-то убивают, этот игрок становится постоянным ведущим до конца игры.

Порядок хода персонажей ночью

1. Доктор
2. Мафия
3. Якудза
4. Маньяк
5. Оборотень
6. Комиссар
7. Дон
8. Ниндзя
9. Шериф

© ООО «Магеллан Производство», 2009.
111033, Россия, Москва, улица Золоторожский Вал, дом 11, строение 9, 2 этаж, комната 205.
Телефон +7 (926) 523-40-74.



Авторы: Д. Кибкало, Б. Солoduхин.
Художник: Я. Калиберзин.
Разработка игры: М. Половцев, А. Половцева, Д. Чуликин.
Тексты А. Давыдова
Дизайн и верстка А. Гердт
Корректор К. Ларина

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателей запрещено.