

МАФИЯ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Ищите на **YouTube:**
«Как играть
в **КосмоМафию?**»

#космомафия



/cosmodrome.games

#cosmodromegames

Суть игры

«Мафия» — это классическая ролевая игра, участники которой примеряют на себя роли жителей Чикаго во времена сухого закона и разгула мафии. Каждый из них тайно получает роль, которую будет отыгрывать до конца партии. В игре есть 2 команды: **мирные горожане**, которые хотят спокойной жизни без преступлений, и **мафия**, рвущаяся к власти. **Цель мирных горожан** — посадить всех преступников (мафию и маньяка) за решётку. **Цель мафии** — убить всех мирных горожан.

Игра будет состоять из серии раундов. В раунде есть **день** и **ночь**.

Днём жители общим голосованием выбирают, кого следует посадить за решётку, в попытках обезвредить мафию. **Ночью** мафия выбирает голосованием жертву: кого, по их мнению, следует убить.

Состав игры

- I** Правила.
- II** 31 карта ролей.
- III** Карта подсказки («день» + «ночь»).
- IV** Набор карт ведущего (14 карт).
- V** Блокнот ведущего.

Подготовка к игре



- I** Выберите из колоды ролей число карт, равное числу игроков, не считая ведущего. Используйте таблицу подготовки к игре для выбора сбалансированного количества ролей.

| Число игроков (без ведущего) | Мирные горожане | | | Преступники | |
|------------------------------|-----------------|----------|--------|-------------|--------|
| | Всего | Комиссар | Особые | Всего | Особые |
| 6 | 4 | 1 | 0 | 2 | 0 |
| 7 | 5 | 1 | 0 | 2 | 0-1 |
| 8 | 5 | 1 | 0-1 | 3 | 0-1 |
| 9 | 6 | 1 | 0-1 | 3 | 0-1 |
| 10 | 7 | 1 | 0-1 | 3 | 0-1 |
| 11 | 7 | 1 | 0-1 | 4 | 0-1 |
| 12 | 8 | 1 | 0-1 | 4 | 0-1 |
| 13 | 9 | 1 | 0-1 | 4 | 0-1 |
| 14 | 9 | 1 | 0-1 | 5 | 0-1 |
| 15 | 10 | 1 | 0-1 | 5 | 0-1 |
| 16 | 11 | 1 | 0-1 | 5 | 0-1 |

- II** Выберите ведущего (можно путём замешивания в стопку карт ролей карты «Ведущий»).
- III** Тщательно перетасуйте стопку отобранных карт ролей и раздайте каждому игроку по одной карте лицом вниз.
- IV** Все игроки тайно смотрят свою карту роли. Ведущий, если его определяли с помощью карты роли, показывает свою карту. Он получает набор карт ведущего, карту подсказки и блокнот.
- V** Игра начинается!



Как играть?

Посмотрите свою роль и определите, к какой команде вы принадлежите. Для обозначения команд на картах в углу есть символы: такой , если вы играете за мирных жителей, и вот такой , если за мафию. После того как вы узнали свою роль, держите карту перед собой лицом вниз. **Ни в коем случае не сообщайте и не показывайте никому, кроме ведущего, какая у вас карта роли!**




Игра состоит из серии раундов и заканчивается победой одной из команд: **мирных горожан** или **мафии**.

Каждый раунд включает в себя **день** и **ночь**.

Днём мирные жители делятся друг с другом своими подозрениями и информацией, которую сумели добыть, в то время как члены мафии притворяются мирными жителями. **Ночью** роли с особыми свойствами поочередно, по команде ведущего, «просыпаются» и выполняют действия (например, комиссар будет узнавать роль игрока, а мафиози — голосовать, кого убить). В это время все остальные игроки сидят **с закрытыми глазами**, пока ведущий не объявит о наступлении нового дня.

Начало игры. Ночь знакомств

Игра всегда начинается с особой фазы: ночи знакомств. Этой ночью между собой знакомятся:

-  Комиссар с сержантом (если сержант есть в игре).
-  Мафиози друг с другом, а также с боссом мафии, интриганом, лунатиком и ниндзя (все эти роли также относятся к мафии, кроме лунатика).
-  Ведущий с каждой ролью по отдельности.

Для того чтобы комиссар познакомился с сержантом, ведущий произносит: **«Просыпаются комиссар и сержант»**, даёт им 30 секунд, а затем «усыпляет» их словами: **«Комиссар и сержант засыпают»**.

Для того чтобы мафия познакомилась друг с другом, ведущий произносит: **«Просыпается мафия»**, даёт им 30 секунд, а затем «усыпляет» их словами: **«Мафия засыпает»**.

Для того чтобы познакомиться с каждой ролью по отдельности, ведущий **поочередно «будит»** всех персонажей с особыми свойствами в игре и записывает их в свой блокнот.

Совет: Отметьте в блокноте, у кого какая роль.

После этого наступает следующая фаза — **фаза дня**. Для этого ведущий говорит: **«Город просыпается»**.

День

Днём ведущий объявляет итоги прошлой ночи (кто был убит, кого спасли, за кем шпионили), а игроки обсуждают кандидатуру на выбывание.

Важно! После первой ночи ведущему нечего объявлять, так как, кроме знакомства, никаких событий не было.

Правила дневного обсуждения

Ведущий поочередно даёт **каждому игроку** по одной минуте (используйте для этого таймер на телефоне): в это время остальные участники должны молчать и не мешать игроку выражать свои мысли и подозрения. В эту минуту можно сказать что угодно, а также назвать кого-либо из игроков подозрительным и предложить посадить его за решётку. Такой игрок становится «кандидатом на выбывание», ведущий записывает его имя в блокноте в графе текущего раунда (раунд I, II, III и т.д.). Как только минута истекает, слово передаётся следующему игроку.

Правила дневного голосования

После того как **все игроки высказались**, ведущий озвучивает имена всех кандидатов на выбывание в этом раунде, после чего участники поочередно голосуют, начиная с игрока, выбранного ведущим, кого следует посадить. **Нельзя** воздержаться от голосования. Голос у каждого игрока только **один**. **Нельзя** переголосовать. Кандидаты на выбывание также имеют голос, который могут отдать за кого-то, в том числе за себя. Кандидат, набравший большинство голосов, отправляется за решётку: он выбывает из игры. Он открывает и показывает всем свою карту роли. После этого он в игре более не участвует: ему запрещено подсказывать или как-либо иначе влиять на игру. При **ничьей** между кандидатами, набравшими максимум голосов, проводится повторное голосование: пощадить всех кандидатов или посадить всех. При повторной ничьей ведущим бросается монетка. После этого ведущий говорит: «Город засыпает». Наступает следующая фаза — **фаза ночи**.

Ночь

Ночью ведущий по очереди будит игроков с особыми ролями используя карту подсказки (на ней указан порядок, в котором следует это делать).

Совет! Не будите персонажей, которых нет в этой партии.

Каждому игроку с особой ролью ведущий даёт 30 секунд (используйте для этого таймер на телефоне) на выполнение своих действий. По истечении этого времени ведущий говорит, что данный персонаж засыпает.

Совет! Используйте карты ведущего, чтобы сообщить комиссару/шерифу, какая роль у проверяемого игрока.

Если за отведённое время игрок не решил, что он делает, то считается, что он не сделал ничего. Если мафия за отведённое время не смогла большинством голосов выбрать кого убить (вывести из игры), то считается, что этой ночью мафия бездействовала. После того как все участвующие в игре обладатели особых ролей выполнили свои действия, ночь заканчивается и ведущий говорит: «Город просыпается», начиная тем самым следующую фазу игры, **фазу дня**.

Примечание. Убитые этой ночью игроки выполняют свои действия и выбывают из игры только следующим днём.

Конец игры

Игра заканчивается в следующих случаях:

- I** Побеждают мирные горожане, посадив всех преступников (мафия и маньяк) за решётку.
- II** Побеждает мафия, убив всех остальных игроков.
- III** Побеждает маньяк, убив всех остальных игроков.

Все проблемы в игре, решение которых не удалось найти в правилах, ведущий решает по собственному усмотрению.



Что такое особые роли?

В игре всего 19 ролей: из них 17 обладают особыми свойствами. Все они подчиняются следующим правилам:

- I** Все особые роли работают только ночью. Исключение: судья. Его свойство, наоборот, работает только днём.
- II** Применять особые свойства можно только после фразы ведущего: «**Название вашей роли** просыпается».
- III** На выполнение действий у обладателя особой роли есть **30 секунд** (используйте для этого таймер на телефоне). Если игрок не успевает, считается, что он бездействовал ночью. Его персонаж засыпает, и ведущий будит следующую роль.
- IV** Роли с особыми свойствами очень мощные, поэтому мы рекомендуем крайне осторожно добавлять их в игру: если переборщить с их количеством, партия скатится в хаос и неразбериху. В пункте «Подготовка к игре» есть таблица, которая вам в этом поможет.

Роли и пояснения к ним



Ведущий
управляет игрой.



Мирный горожанин —
нет особых свойств.



Комиссар

Особые свойства: ночью узнаёт роль одного из игроков.

Как: ночью указывает ведущему на одного из игроков. Ведущий на своих картах показывает роль выбранного игрока.

Особые мирные граждане



Сержант

Особые свойства: помощник комиссара/шерифа. После их смерти замещает их на посту. Ночью просыпается вместе с ними и видит результаты проверки.

Как: ночью после фразы «просыпается комиссар» просыпается вместе с комиссаром и видит все его действия. После смерти комиссара/шерифа в следующую же ночь получает все возможности своего выбывшего начальника.



Шериф

Особые свойства: ночью узнаёт роль одного из игроков или убивает одного из игроков.

Как: ночью указывает ведущему на одного из игроков. Ведущий на своих картах показывает роль выбранного игрока. **Либо** ночью указывает пальцами, сложенными пистолетом, на одного из игроков для того, чтобы его убить.

Можно выполнить только что-то одно: проверить или убить.



Судья

Особые свойства: днём может, открыв свою карту роли, отменить дневное голосование и единолично решить, кого следует посадить за решётку.

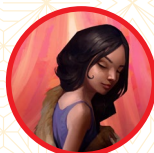
Как: днём нужно перевернуть лицом вверх карту своей роли. После этого дневное голосование отменяется. Судья единолично решает, кого следует посадить. Можно решить никого не сажать. Действие одноразовое. После открытия роли играет как обычный мирный горожанин. Может посадить только одного игрока.



Доктор

Особые свойства: ночью спасает игрока от смерти.

Как: ночью указывает ведущему на одного из игроков. Если этого игрока ночью попытаются убить, то он спасёт его от смерти. От второй смерти в ту же ночь **не** спасает. Сам себя выбрать не может. Это свойство можно использовать каждую ночь.



Путана

Особые свойства: ночью «вырубает» одного из игроков, не давая ему воспользоваться своими особыми свойствами.

Как: ночью указывает ведущему на одного из игроков. Ведущий не будит ночью этого игрока, тем самым не давая ему воспользоваться своими особыми свойствами. Если выбранного игрока ночью убьют, то путана умирает вместе с ним. Если игрока от смерти спас доктор, он спасет и путану.



Говорящий с призраками

Особые свойства: ночью общается знаками с одним из выбывших игроков.

Как: ночью указывает ведущему на одного из выбывших игроков (это убитые или посаженные за решётку персонажи). После этого у него есть 30 секунд на то, чтобы получить информацию от призрака. Общение возможно только знаками.





Лунатик

Особые свойства: ночью просыпается вместе с мафией и видит все их действия.

Как: ночью, после фразы ведущего «просыпается мафия», открывает вместе со всеми глаза и ведёт себя как мафия: голосует, кого следует убить.

Примечание: голос лунатика ведущим не учитывается.

Лунатик играет за мирных горожан и может победить только с ними. Для этого он может поделиться информацией о мафии с остальными горожанами днём.



Журналист

Особые свойства: ночью шпионит за одним из игроков и днём предаёт огласке, какие персонажи посещали выбранного игрока (выбирали его целью своего особого свойства), к выбранному игроку.

Как: ночью указывает ведущему на одного из игроков. Ведущий следующим днём сообщит, какие персонажи посещали игрока, за которым шпионил журналист.



Телохранилитель

Особые свойства: ночью отпугивает посетителей от какого-либо игрока.

Как: ночью указывает ведущему на одного из игроков (кроме себя). После этого все персонажи, которые захотят ночью посетить выбранного игрока, не смогут применить свои особые действия к нему: мафия не убьёт, комиссар не сможет узнать роль и так далее.



Мафиози

Особые свойства: ночью голосует вместе с остальными членами мафии, кого следует убить.

Как: ночью указывает ведущему на одного из игроков, тем самым голосуя, кого следует убить. Умирает игрок, против которого проголосовало большинство этой ночью. Можно менять своё решение и отдать голос за кого-то другого.

Особые преступники

Босс мафии

Особые свойства: ночью с остальными участниками мафии убивает одного из игроков и заставляет замолчать на целый день выбранного игрока.

Как: ночью указывает ведущему на одного из игроков. Выбранный игрок хранит молчание в следующую фазу дня: он не может говорить и теряет право голоса на выборах кандидата для ареста. Может заставить замолчать сам себя.

Также босс мафии, как и вся остальная мафия, голосует ночью, кого следует убить.



Интриган

Особые свойства: ночью клеветает на одного из игроков — комиссар видит этого игрока как мафиози, независимо от его настоящей роли. Так же, как и все члены мафии, ночью голосует, кого убить.

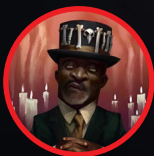
Как: ночью указывает ведущему на одного из игроков. Выбранный игрок при проверке комиссара этой ночью будет иметь роль «Мафиози». Эффект действует только одну ночь. Также участвует в ночном голосовании мафии, кого следует убить.



Перевертыш

Особые свойства: становится мафиози после смерти всей мафии в игре.

Как: в следующую ночь после смерти последнего члена мафии становится мафиози и выбирает, кого следует убить. До этого момента комиссар при проверках видит его как **мирного горожанина**.



Чумной доктор

Особые свойства: ночью посещает одного из игроков и либо спасает его от смерти, либо залечивает его насмерть своими лекарствами.

Как: ночью указывает ведущему на одного из игроков. Если этого игрока этой ночью попытаются убить, то он спасает его от смерти. Если никто из убийц к игроку не приходит, то чумной доктор убивает его своими лекарствами. Сам себя выбрать не может. В одной партии не может быть одновременно доктор и чумной доктор.



Маньяк

Не принадлежит ни к одной из команд. Играет сам за себя. Его цель — убить всех остальных игроков.

Особые свойства: ночью убивает одного из игроков.

Как: ночью указывает ведущему на одного из игроков, чтобы его убить.



Ниндзя

Особые свойства: комиссар при проверках всегда видит этого игрока как **мирного горожанина**. Также вместе с остальной мафией ночью голосует, кого убить.

Как: он обладает свойством маскировки, которое действует постоянно. Ночью участвует в голосовании мафии: для этого ночью он указывает ведущему на игрока, которого следует убить.