

# МАФИЯ ГОРОД ГАНГСТЕРОВ



ОСТРОСЮЖЕТНАЯ, КОМАНДНАЯ,  
РОЛЕВАЯ ИГРА



# МАФИЯ

ОСТРОСЮЖЕТНАЯ КОМАНДНАЯ  
РОЛЕВАЯ ИГРА

## СОСТАВ

- 21 карта мирных жителей:
  - 7 обывателей;
  - 14 карт особых горожан (*Красотка, Доктор, Детектив, Прокурор, Судья, Шпион, Журналист, Телохранитель, Политик, Байкер, Сержант, Психоаналитик, Лидер, Священник*);
- 15 карт преступников:
  - 5 карт *Мафиози*;
  - 5 карт *Триад*;
  - 5 карт особых преступников (*Дон мафии, Босс Триад, Адвокат, Осведомитель, Шантажист*);
  - 5 карт одиночек (*Маньяк, Гипнотизер, Прихвостень, Черная вдова, Пациент Ноль*);
  - 4 карты дополнительных ролей (*Бродяга, Дальнобойщик, Ростовщик, Танцовщица*);
- 27 карт ведущего.

## КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

6–7 игроков / до 2 преступников.

8–12 игроков / до 4 преступников.

13–15 игроков / до 5 преступников.

16–18 игроков / до 6 преступников.



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

*Решите голосованием, кто будет Ведущим. Он может вызваться добровольцем. Выберите карты, которые будут присутствовать в игре.*

*Рекомендации для подбора ролей:*

- Мирных жителей должно быть примерно в 2 раза больше, чем преступников.*
- Особых горожан должно быть около трети от количества всех мирных жителей в партии.*
- Особых преступников должно быть около трети от количества всех преступников в партии.*
- Желательно вводить в партию только одного из следующих особых горожан: Детектив, Психоаналитик, Прокурор, Судья.*
- Роль Сержанта рекомендуется вводить в партию в паре с Детективом.*
- В партии на 12 и больше игроков можно использовать две разные банды: Мафиози и Триады.*

*Ведущий должен перемешать отобранные карты персонажей, ознакомиться с ними и раздать по одной взятым каждому участнику. Также он должен взять себе карты-подсказки, которые соответствуют ролям, разданным игрокам. Они помогут ведущему ориентироваться, в каком порядке вызывать игроков. После получения ролей участники знакомятся с ними. Во время*



*партии игроки не имеют права показывать другим свою карту. Участник должен показать свою карту другим игрокам только в том случае, если он выбыл из игры.*

### **ЗНАКОМСТВО**

*Ведущий объявляет: «Город засыпает. Наступает ночь». Все игроки закрывают глаза. Затем он в порядке очередности хода (см. оборот) называет роли. Первая ночь ознакомительная. Убийств и прочих действий персонажей не происходит. В последующие ночи все игроки пользуются свойствами ролей.*

### **ДЕНЬ**

*Ведущий говорит: «Город просыпается. Наступает день». Все игроки открывают глаза. Происходит обсуждение в свободной форме. Игроки обмениваются мыслями и догадками о том, кто из них может быть преступником. По окончании обсуждения начинается голосование за то, кого убить. Ведущий по очереди называет игроков, а остальные участники в это время поднимают руки. Игрок, набравший наибольшее количество голосов, считается убитым. Он показывает свою карту и выбывает из игры. В последующие дни ведущий сначала объявляет, кто из игроков был убит ночью. Этот игрок должен показать свою карту и тут же выйти из игры, затем следует обычное обсуждение.*



## НОЧЬ

После дневного голосования ведущий объявляет ночь и начинает, ориентируясь на карты-подсказки, вызывать игроков по порядку. Участники «просыпаются», выполняя действия своих персонажей, а затем «засыпают». Есть персонажи, которые просыпаются только днем (например, обычавтели). Их будить ночью не надо. Если игрок выведен во время партии, ведущий также не должен вызывать его персонажа. Ведущий называет по порядку персонажей, пока все они не выполнят положенные им действия. Только после этого наступает новый день и ведущий объявляет всем, кто был убит ночью. Названные игроки вскрывают свои карты и выходят из игры. При этом они не знают, кто их убил, и не успевают сообщить другим игрокам информацию, добывшуюсь ночью. После этого происходит новое обсуждение среди всех участников и голосование за убийство очередного игрока.



## ПОРЯДОК ХОДА

*Ночью ведущий вызывает по очереди игроков в следующем порядке:*

- 1) Красотка,
- 2) Доктор,
- 3) Осведомитель,
- 4) Телохранитель,
- 5) Адвокат,
- 6) голосование всех Мафиози,
- 7) голосование всех Триад,
- 8) Детектив,
- 9) Прокурор,
- 10) Судья,
- 11) Психоаналитик,
- 12) Шантажист,
- 13) Священник,
- 14) Журналист,
- 15) Маньяк,
- 16) Черная вдова,
- 17) Гипнотизер,
- 18) Пациент Ноль.

*Вызываются только те персонажи, которые участвуют в партии. Если персонаж был убит до того, как успел воспользоваться своим действием, ведущий все равно вызывает соответствующего игрока. Однако свойства его персонажа не оказывают влияния на других. Некоторые персонажи не просыпаются ночью, просыпаются ночью два раза, либо порядок их хода может изменяться. Далее представлена подробная информация о персонажах.*



## РОЛИ МИРНЫЕ ЖИТЕЛИ

**ОБЫВАТЕЛЬ** – не обладает дополнительными способностями. Ночью спит.

**КРАСОТКА** – ночью, до хода Мафиози, может выбрать одного игрока. Тот не может пользоваться своими способностями, но также не может быть убит этой ночью. Выбранный игрок совершает действие в обычном порядке, но ведущий его не засчитывает и игроку об этом не сообщает.

**ДОКТОР** – ночью, до хода Мафиози, лечит одного игрока (можно и себя). Нельзя лечить одну и ту же цель две ночи подряд. Если цель доктора застрелена ночью, то она не умирает.

**ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ** – ночью, перед ходом Мафиози, выбирает одного игрока. Если в течение этой ночи выбранный игрок должен быть убит, вместо него умирает Телохранитель. Спасенный игрок не должен знать, что его пытались убить.

**ШПИОН** – ночью просыпается вместе с Мафиози. Не может раскрывать личности Мафиози и свою роль. Если убит мафией, показывает им свою роль, после чего мафия может застрелить еще одного игрока. Шпион считается убитым даже после лечения доктора.



*Если в игре одновременно участвуют Мафиози и Триады, то Шпион просыпается вместе с обеими группировками.*

**ДЕТЕКТИВ** – ночью, после хода Мафиози, проверяет одного игрока. Ведущий дает подсказку: преступник (кивает), мирный житель (отрицательно качает головой), одиночка (крутит пальцем у виска), убит и не спасен Доктором (скрещивает руки на груди).

**ПРОКУРОР** – ночью, после хода Мафиози, проверяет одного игрока. Ведущий показывает Прокурору карточку с ролью проверяемого игрока. Днем, если по итогам голосования какого-то игрока должны убить, но Прокурор не поднял руку против него, Ведущий объявляет, что игрок был оправдан. Ведущий не должен раскрывать личность Прокурора, однако игроки могут вычислить его сами среди тех, кто не поднял руку и не поддержал убийство. Прокурор может обеспечить защиту в том числе и себе. Но Прокурор может блокировать голосование только раз в день, то есть, если в первое дневное голосование он защитил другого игрока, то в следующее голосование, став кандидатом на выбывание, он себя не спасет.

**ПОЛИТИК** – ночью спит. Не может быть застрелен, отравлен или посажен в тюрьму. Может быть выведен из игры только в результате дневного голосования.



**БАЙКЕР** – ночью спит. Ночью можно убить только со второй попытки. Таким образом, Байкер должен стать жертвой сразу нескольких игроков поочередно. Если Байкер сидит в тюрьме, убийство проходит с первой попытки. Свойство Байкера не защищает от отравления.

**СЕРЖАНТ** – ночью спит. Не просыпается ночью, пока жив Детектив. После его смерти заступает на службу и полностью копирует способности Детектива.

**ЛИДЕР** – ночью спит. Днем его голос считается за два. Однако ведущий должен хранить личность Лидера в тайне.

**СУДЬЯ** – ночью, после хода Мафиози, проверяет одного игрока. Ведущий показывает Судье карточку с ролью проверяемого. Если проверенный игрок оказался преступником, он попадает в тюрьму. Теперь он не может пользоваться своими способностями, стрелять и голосовать, однако может участвовать в обсуждении. Днем Ведущий объявляет, кто именно попал в тюрьму. Если Судья убит, все заключенные выходят на свободу, к ним возвращаются способности. Действие Судьи не распространяется на одиночек, однако Судья все равно узнает роль игрока. Если Судья проверил мирного жителя, которого оклеветал Осведомитель, тот считается Мафиози и отправляется в тюрьму.



**ПСИХОАНАЛИТИК** – ночью, после хода Мафиози, либо проверяет, либо убивает одного игрока. Психоаналитик должен жестом указать, что конкретно он хочет сделать с игроком: указательный палец – проверка, пальцы, сложенные в пистолет, – убийство. Если Психоаналитик выбрал проверку, то Ведущий сначала показывает карточку с ролью проверяемого, потом дотрагивается до него, чтобы тот «проснулся» и узнал Психоаналитика в лицо. После чего Ведущий объявляет, что Психоаналитик засыпает, и оба игрока закрывают глаза.

**СВЯЩЕННИК** – ночью, после хода Мафиози, может выбрать одного игрока. Выбранный игрок не может голосовать днем.

**ЖУРНАЛИСТ** – ночью, после хода Мафиози, проверяет двух игроков. Ведущий дает подсказку, принадлежат ли они одной фракции или нет. Например, мирный житель – мирный житель (кивает), преступник – одиночка (отрицательно качает головой).

Рекомендуем вводить в игру одновременно только одного из следующих персонажей:  
Прокурор, Судья, Психоаналитик.



## ПРЕСТУПНИКИ

### МАФИЯ

*Ночью Мафиози выбирают жертву. Они открывают глаза и жестами договариваются, кого из игроков убить. Когда большинством голосов жертва выбрана, мафиози сообщают о решении Ведущему. Ведущий говорит: «Мафия сделала выстрел и заснула». Днем жертва мафии объявляется убитой (если ее не защитили свойствами других ролей). Все перечисленные ниже персонажи принимают участие в голосовании Мафиози.*

**АДВОКАТ** – ночью, до хода Мафиози, выбирает одного игрока. Если его цель в эту ночь будут проверять, то Ведущий должен дать ложный ответ. После этого просыпается вместе с остальными Мафиози и участвует в голосовании.

**ДОН МАФИИ** – ночью просыпается вместе с остальными Мафиози. В случае спорной ситуации его голос является решающим при выборе цели Мафиози. Если погибает, роль передается случайному Мафиози.

**МАФИОЗИ** – ночью вместе стреляют в одного игрока. Жертва должна быть выбрана большинством голосов.

**ОСВЕДОМИТЕЛЬ** – ночью, до хода Мафиози, выбирает одного игрока. Если этой ночью кто-нибудь будет проверять данного игрока



(захочет узнать его роль), Ведущий должен показать карточку Мафиози вместо настоящей роли игрока. Рекомендуется не вводить в игру Осведомителя, если в партии нет ни одного персонажа, способного узнавать роли других игроков.

**ШАНТАЖИСТ** – ночью, после хода Мафиози, выбирает одного игрока. Этот игрок не может голосовать днем, о чем открыто объявляет Ведущий. Игрок может принимать участие в обсуждении и быть обвиненным, но не голосует ни за, ни против в дневном голосовании.

### ТРИАДЫ

**ТРИАДЫ** – это вторая преступная группировка, которая конкурирует с Мафиози и ожесточенно делит с ними сферы влияния в городе.

– Для ввода Триад в игру должно быть 12 или больше игроков.

– Роли преступников делятся пополам между Мафиози и Триадой. Например, если в игре должно быть 6 преступников, то 3 из них становятся Мафиози, а еще 3 – Триадами.

В данном варианте игры не вводятся персонажи одиничек, Адвокат, Осведомитель и Шантажист.

Триады проводят ночное голосование сразу после Мафиози, однако считается,



что выстрелы обеих группировок осуществляются в одно и то же время. Если Мафиози выбрали жертвой представителя Триады, то он все еще сохраняет право на предсмертный выстрел.

**ТРИАДЫ** – ночью, после хода Мафиози, вместе стреляют в одного игрока. Жертва должна быть выбрана большинством голосов.

**БОСС ТРИАДЫ** – ночью, после хода Мафиози, просыпается вместе с остальными Триадами. В случае спорной ситуации его голос является решающим при выборе цели Триад. Если погибает, роль передается случайному представителю Триады.

### ОДИНОЧКИ

**ОДИНОЧКА** – это отдельная сторона конфликта. Он не является сторонником преступников или мирных жителей. В партии должен присутствовать только один представитель этой стороны.

**МАНЬЯК** – ночью, после хода Мафиози, стреляет в одного любого игрока.

**ЧЕРНАЯ ВДОВА** – ночью, после хода Мафиози, может выбрать одного игрока. Этот игрок считается отравленным. Игрок погибает через день. Свойства Доктора и Телохранителя, примененные в ночь отравления, не защищают игрока. Однако, если эти свойства были применены в течение следующей ночи



*(перед гибелюю игрока), то они смогут отменить или перевести действие яда на другого игрока.*

**ГИПНОТИЗЕР** – ночью, после хода *Мафиози*, выбирает одного игрока. Во время дневного голосования загипнотизированный игрок должен будет проголосовать, как и сам Гипнотизер. Для этого Ведущий должен проследить, как проголосовал гипнотизер, после чего сказать загипнотизированному, должен ли он изменить решение или оставить. Ведущий не должен прямо или косвенно раскрывать, кто из игроков – Гипнотизер, однако тот может выдать сам себя.

**ПРИХВОСТЕЙ** – ночью спит. Как только одного из *Мафиози* убивают, становится *Мафиози* вместо него.

**ПАЦИЕНТ НОЛЬ** – ночью, после хода *Мафиози*, может выбрать одного игрока. Этот игрок становится зараженным. Ведущий дотрагивается до выбранного игрока, таким образом сообщая, что тот заражен. Зараженный игрок теряет способности, если были, и становится одиночкой для проверок. Если зараженный был *Мафиози* или представителем Триады, то он больше не просыпается во время их хода. Вместе с Пациентом Ноль просыпаются все зараженные на данный момент игры. Таким образом, новый зараженный сразу же знакомится с прошлыми.



*С того момента, как игрок становится зараженным, он не имеет права разглашать список игроков тех или иных фракций.*

**БРОДЯГА, ДАЛЬНОБОЙЩИК, РОСТОВЩИК и ТАНЦОВЩИЦА** – карты дополнительных ролей. Они предназначены для опытных игроков. Участники сами определяют свойства этих карт и принадлежность их к группировкам. Описание можно внести прямо на карту, либо запомнить.

*Игра продолжается до тех пор, пока не будет выполнено одно из условий:*

– *Мирные жители побеждают в случае гибели всех преступников.*

– *Мафиози побеждают, когда в начале дня у мирных жителей нет перевеса голосов: игроков осталось поровну или мирных жителей на одного меньше, если среди выживших есть Лидер. Обращайте внимание: голос Лидера считается за двоих и может давать мирным жителям необходимый перевес при голосовании.*

– *Одиночка побеждает, если в начале дня остался он и последний выживший/незараженный.*

– *Триады или Мафиози побеждают, если все члены конкурирующей группировки убиты, а мирные жители не имеют возможности выиграть (одинаковое количество мирных жителей и преступников).*

**ЖЕЛАЕМ  
ПРИЯТНОЙ  
ИГРЫ!**

