

детская командная игра
ВОЗЛЕБНАЯ
МАРИША



ВОЛШЕБНАЯ МАФИЯ

Этот детский вариант всем известной игры «Мафия» сделает вас участниками увлекательной магической истории. Сыграйте и узнайте, удастся ли добрым волшебникам и разгневанным привидениям обезвредить коварную злую ведьму.

Игра рассчитана на 3–15 участников и предназначена для детей в возрасте от 6 до 12 лет и их родителей.

ИГРА ДЛЯ 6-14 ИГРОКОВ И ВЕДУЩЕГО.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Ведущим на первых порах должен быть взрослый или ребенок, хорошо умеющий читать. Он выступает в роли рассказчика истории, действующими лицами которой являются остальные. Если участников (не считая ведущего) меньше 14, то из колоды следует удалить лишние карточки персонажей, приведя количество героев в соответствие с таблицей.

Количество игроков	Добрые волшебники	Злая ведьма
14	13	1
13	12	1
12	11	1
11	10	1
10	9	1
9	8	1
8	7	1
7	6	1
6	5	1

Лишние карточки персонажей в игре не используют.

Ведущий забирает отобранные карточки, складывает их в одну стопку и тщательно перемешивает. После этого участники по очереди подходят к нему и ведущий выдает им по одной карточке роли из стопки. Доставшуюся роль знают только сам игрок и ведущий. Карточку роли без распоряжения ведущего нельзя показывать другим. Для удобства ведущему, не обладающему феноменальной памятью, рекомендуется записать бумагой и карандашом, чтобы записывать роли игроков и важные события игры. Это поможет избежать путаницы.

Получив карточки ролей, игроки рассаживаются на достаточном расстоянии, чтобы не соприкасаться друг с другом. Желательно использовать отдельные стулья, поставленные в один ряд или по кругу. Во время игры только ведущему разрешается по собственной инициативе вставать с места и ходить по комнате. Остальные должны сидеть на своих местах и делать то, что говорит им ведущий.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель злой ведьмы – известить всех добрых волшебников. Цель добрых волшебников и привидений, которые появляются в ходе игры, – разоблачить и обезвредить злую ведьму.

ХОД ИГРЫ

После того как игроки расселись, ведущий начинает рассказывать историю. На этапе освоения правил читает ее с листа. В левом столбце таблицы написан сценарий, а в правом столбце курсивом указаны действия участников. Проговаривать их нужно, пока все игроки не запомнят, что в какой момент надо делать.

ИТАК, ИСТОРИЯ НАЧИНАЕТСЯ

Однажды в старинном замке был устроен грандиозный праздник. Со всех концов земли на него собрались добрые волшебники и волшебницы. Они шумно приветствовали друг друга, знакомились и рассказывали о добрых делах и чудесах, которые совершили за год.

И никто не знал, что вместо одного из приглашенных прибыла злая ведьма, которая ненавидела белую магию и всех, кто ею занимается.

Когда → наступила ночь, все гости заснули.

Но вот часы на башне пробили полночь.

Игроки знакомятся: рассказывают, как их зовут, откуда они прибыли, какой магией занимаются и какие добрые дела совершили.

Все закрывают глаза, издают храпящие и сопящие звуки.

Ведущий изображает бой часов.

И злая ведьма проснулась.	<i>Злая ведьма открывает глаза.</i>
Она сотворила страшное заклинание	<i>Злая ведьма делает пассы руками, колдуя.</i>
и направила его на одного из добрых волшебников.	<i>Злая ведьма указывает на одного из добрых волшебников.</i>
После этого злая ведьма уснула.	<i>Злая ведьма закрывает глаза.</i>
А черная магия начала действовать. Злые чары проникли в комнату спящей жертвы и убили ее,	<i>Ведущий подходит к игроку, на которого указала злая ведьма, и забирает его карточку. С этого момента игрок становится привидением.</i>
превратив в жаждущее место привидение.	<i>Убитый волшебник открывает глаза.</i>
Преисполненное гнева на убийцу, привидение с жутким воем полетело по замку.	<i>Привидение убитого волшебника встает с места и обходит спящих со стонами и завываниями.</i>

Услышав его зов, проснулись и слетелись все призраки, которые были в замке.

Остальные игроки-привидения открывают глаза, встают со своих мест и тоже начинают ходить вокруг спящих со стонами и завываниями. В первую ночь привидение только одно, поэтому никто, кроме него, не встает.

Привидение начало расспрашивать их, не видели ли они, кто отнял его жизнь.

Если игроков-привидений несколько, то они начинают вслух обсуждать, кто из волшебников показался им подозрительным.

Выслушав их, мстительное привидение набросилось на одного из спящих волшебников и убило его.

Привидение убитого в эту ночь злой ведьмой подходит к любому из спящих и с обличительными криками набрасывается на него, а потом забирает его карточку и отдает ведущему. Теперь этот игрок тоже становится привидением.

А привидения замка еще долго кружились вокруг спящих, тревожа их сон.	<i>Привидения несколько раз обходят вокруг спящих, тревожа их стонами, вздохами и прикосновениями.</i>
Но вот прокукарекал петух.	<i>Ведущий издает петушиный крик.</i>
Призраки попрятались по темным углам и заснули.	<i>Игроки-привидения садятся на свои места и закрывают глаза. Им разрешено в дневную фазу подглядывать сквозь пальцы, но запрещено говорить с живыми и показывать им какие-либо знаки. Проснуться привидения могут только ночью по команде ведущего.</i>
Взошло солнце. В замке все проснулись,	<i>Волшебники открывают глаза, зевают и тянутся.</i>
кроме...	<i>Ведущий называет имена игроков, убитых прошлой ночью.</i>

Это взбудоражило присутствующих, они принялись обсуждать события прошлой ночи.

Волшебники оправдываются и обвиняют друг друга по своему усмотрению, при этом злая ведьма должна стараться отвести от себя подозрения.

И каждый назвал того, кого он подозревает в убийствах.

Волшебники по очереди называют подозреваемых из числа живых.

Если один из участников вызвал больше подозрений, чем остальные, то ведущий говорит: «И все подозрения пали на... Обвиняемого тут же обезвредили рассеивающим заклинанием». Игроки колдуют на обвиняемого. Ведущий забирает его карточку. А погибший волшебник становится привидением.

	<i>Если ни один игрок не смог набрать больше голосов, чем остальные, то ведущий говорит: «Но доказательств было недостаточно, поэтому обвинения никому не были предъявлены».</i>
Хотя все были потрясены, остаток дня прошел тихо и спокойно. →	<i>Дальше ведущий продолжает читать рассказ, вернувшись к значку → в тексте выше.</i>

Игра продолжается до тех пор, пока либо злая ведьма не будет убита, тогда побеждают или добрые волшебники, или привидения (в зависимости от того, кто ее обезвредил), либо пока злая ведьма не убьет всех добрых волшебников, тогда победит она.

ИГРА ДЛЯ 3-5 ИГРОКОВ

Если участников мало, а поиграть всё равно хочется, то для малюсенькой компании подойдет упрощенный вариант без ведущего. Колода ролей формируется из добрых волшебников и злой ведьмы. Остальные персонажи

считаются заколдованными. Ночной фазы нет. Игроки сразу обсуждают ситуацию на празднике, при этом злая ведьма старается отвести от себя подозрения, а добрые волшебники – догадаться, кто злая ведьма. Потом игроки путем голосования выбирают подозреваемого. То есть на раз-два-три каждый указывает пальцем, кого считает злой ведьмой. Если мнения разделились (нет перевеса голосов обвиняющих), то обсуждение продолжается и голосование повторяется. После того как большинство подозрений падет на одного из игроков, его обезвреживают рассеивающим заклинанием (исключают из игры), а его карточку роли показывают всем. Если это была не злая ведьма, то снова происходит обсуждение и голосование. Злая ведьма победит, если останется один на один с последним добрым волшебником, а добрые волшебники победят, если обезвредят злую ведьму.

Желаем удачи!

© Разработчик варианта игры Олеся Емельянова.

детская командная игра
**ВОЛШЕБНАЯ
МАРШИЯ**

СОСТАВ ИГРЫ

Карточки добрых волшебников – 13 шт.

Карточка злой ведьмы – 1 шт.

Правила

