

детская командная игра

ШПИОНСКАЯ

МАФИЯ



ШПИОНСКАЯ МАФИЯ

Этот детский вариант всем известной игры «Мафия» сделает вас участниками увлекательной и таинственной истории. Сыграйте и узнайте, удастся ли коварным шпионам завербовать ученых и похитить секреты научной лаборатории.

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

ИГРА ДЛЯ 5–14 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	Количество агентов (рядовые шпионы)	Координатор (главный шпион)	Количество ученых	Начальник охраны
14	3	1	9	1
13	3	1	8	1
12	2	1	8	1
11	2	1	7	1
10	2	1	6	1
9	2	1	5	1
8	1	1	5	1
7	1	1	4	1
6	1	1	3	1
5	0	1	3	1

Лишние карточки персонажей откладывают в сторону и в игре не используют.

Ведущий забирает отобранные карточки персонажей, 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 запастись 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.



Чист Завербован

У карточек ученых есть два положения – обычное (чист) и вверх ногами, шпионским знаком вверх (завербован). Вначале все ученые чисты, поэтому они должны держать свои карточки в обычном положении картинкой к себе, чтобы другие игроки не видели роли.

Во время игры только ведущему разрешается по собственной инициативе вставать с места и ходить по комнате. Остальные должны сидеть на своих местах и делать только то, что говорит им ведущий.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель начальника охраны – обезвредить всех шпионов. Цель шпионов – завербовать и/или убить всех ученых.

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 не запомнят, что в какой момент надо делать.

ИТАК, ИСТОРИЯ НАЧИНАЕТСЯ

В одной очень тайной лаборатории команда гениальных ученых занималась секретными разработками в области новых технологий и достигла невероятных успехов. Об этом узнали спецслужбы других государств. Они много раз пытались внедрить в лабораторию своих шпионов. Но им ни разу это не удалось, поскольку начальник охраны переловил и обезвредил их всех. Это был суровый и бывалый вояка, под защитой которого ученые чувствовали себя в полной безопасности.

Начальник охраны встает и показывает свою карточку. Остальные игроки аплодируют начальнику охраны, а он отдает им честь.

И вот однажды вместе с новой группой ученых в лабораторию прибыла и новая команда опытных и хитрых шпионов. В обеденное время все сотрудники собрались в комнате отдыха и стали знакомиться друг с другом, обсуждать последние новости.

Игроки представляются, придумывая себе имена и сферы деятельности, общаются, при этом шпионы стараются отвести от себя подозрения.

Когда же наступила ночь, → все в лаборатории уснули.

Все игроки закрывают глаза и издают сопящие и храпящие звуки.

И только привидения лабораторных животных, принесенных в жертву науке, и погибших сотрудников бродили вокруг спящих, вздыхая и плача о своей незавидной судьбе, пытаясь то ли предупредить о грядущих несчастьях, то ли указать на того, кто забрал их жизнь раньше срока.

Ведущий обходит игроков по кругу и издает звуки разных животных. Если уже появились убитые шпионами игроки-привидения, они просыпаются и до самого утра ходят вокруг спящих, трогая их и сбивая с толку всякими стенаниями, вздохами и другими зловещими звуками, но не словами – говорить привидениям запрещено.

Но вот наступила полночь.

Ведущий изображает бой часов.

Шпионы проснулись и собрались в условленном месте.

Все шпионы открывают глаза и смотрят друг на друга, а координатор показывает кулак, заявляя о своем статусе. Когда в игре появляются завербованные ученые, они не просыпаются вместе со шпионами до особого распоряжения, а продолжают спать с остальными игроками.

Они начали обсуждать текущую ситуацию.

В первую ночь завербованных ученых еще нет и этот пункт следует пропустить.

Шпионы жестами и мимикой общаются друг с другом, но не произносят слов.

Если шпионы считают, что какой-то из завербованных ученых пытается их выдать, то любой шпион может показать на него пальцем и провести ладонью по своей шее, предлагая устранить угрозу. Если координатор согласен, то он кивает, складывает пальцы пистолетом и изображает выстрел, а ведущий озвучивает выстрел и говорит: «Один из завербованных ученых показался шпионам неблагонадежным, поэтому они его убили». Ведущий подходит к убитому игроку и забирает у него карточку, а тот становится привидением. Убивать того, кто еще не был завербован, или начальника охраны нельзя.

Затем шпионы посовещались и выбрали ученого, секреты которого захотели узнать этой ночью.

Шпионы жестами совещаются, и координатор, за которым окончательное решение, указывает на одного из спящих ученых. Начальник охраны неприкосновенен.

Потом координатор выбрал шпиона, который сегодня ночью выполнит эту миссию.	<i>Координатор показывает на любого члена своей команды. Можно указать даже на себя.</i>
После этого все шпионы, кроме отправленного на задание, заснули.	<i>Шпионы закрывают глаза. Если у шпиона пока еще нет завербованных ученых, то он должен действовать сам и этот пункт следует пропустить. Если у шпиона есть завербованный им ранее ученый, он указывает на него пальцем, а ведущий, обходя сидящих игроков, будит его, трижды похлопав по плечу. Шпион-куратор жестом показывает, кого надо убить или завербовать. После этого шпион засыпает, а злодейскую миссию вместо него выполняет завербованный.</i>
Злодей пробрался в комнату несчастного и разбудил его.	<i>Ведущий, обходя по кругу игроков, будит нужного ученого, трижды похлопав его по плечу. Ученый открывает глаза.</i>

Злодей достал свой пистолет и направил его прямо на ученого, пригрозив, что убьет его, если тот откажется сотрудничать. Ученому пришлось выбирать – предательство или смерть.

Исполнитель складывает пальцы пистолетиком и направляет на ученого.

Ученый должен показать свой выбор жестом – либо кивнуть, либо помотать головой. Если ученый кивнул, он завербован и должен перевернуть свою карточку черным значком шпиона вверх. Если ученый отказался стать предателем, то ведущий имитирует звук выстрела и забирает карточку убитого – тот становится привидением.

После этого злодей удалился.

Ведущий громко топает ногами.

Вскоре наступило утро, взошло солнце, и все привидения попрятались по углам.

Игроки-привидения, если есть, садятся на свои места и закрывают лица ладонями до самого вечера. Им разрешается подглядывать сквозь пальцы, но общаться с другими игроками словами или жестами они не могут.

А все сотрудники лаборатории проснулись.	<i>Все живые открывают глаза, зевают и тянутся.</i> <i>Если ночью кто-то был убит, то ведущий говорит: «И тут все узнали, что ночью был(и) убит(ы)... Начальник охраны тут же приступил к расследованию».</i> <i>Если ночью никто не был убит, то ведущий говорит: «Хотя ночь и прошла спокойно, на душе у начальника охраны было тревожно. Чутье подсказывало ему, что в лаборатории происходит что-то подозрительное, поэтому он начал расследование».</i>
Начальник охраны собрал вместе всех сотрудников лаборатории и стал задавать им вопросы.	<i>Начальник охраны опрашивает игроков – что они видели и что слышали. Шпионы и завербованные ученые должны обвинять других участников и отводить от себя подозрения.</i>
Опросив всех свидетелей, начальник охраны принял решение арестовать одного из сотрудников и проверить его с помощью детектора лжи.	<i>Начальник охраны встает с места, подходит к любому игроку, который не является привидением, берет его карточку и показывает всем. Если это чистый ученый, то ведущий говорит: «Но подозрения не подтвердились, и начальник охраны принес ему свои извинения».</i>

Начальник охраны возвращает игроку карточку и пожимает ему руку.

Если это шпион или завербованный ученый, то ведущий говорит: «Преступник был разоблачен, арестован и допрошен с пристрастием». Начальник охраны допрашивает арестованного. Обвинять кого-то или хранить молчание, допрашиваемый решает сам. Но если преступник в ходе допроса обвинил другого игрока или нескольких, то начальник охраны может взять это на заметку, но не может немедленно арестовать и допросить новых подозреваемых. Арестовать очередного подозреваемого он может только на следующее утро, когда продолжит расследование.

После допроса ведущий говорит: «После этого виновный был обезврежен». Начальник охраны складывает пальцы пистолетиком и изображает выстрел со словами «Умри, злодей!» или «Умри, предатель!». Убитый закрывает глаза и становится лабораторным привидением.

Все были потрясены произошедшим, но вскоре разошлись и занялись своими делами. И вот день прошел, и снова наступила ночь →

Дальше ведущий продолжает читать рассказ, вернувшись к значку → в тексте выше. После этого события игры повторяются.

Убитые игроки с момента, когда у них забрали карточку, становятся привидениями, они не могут ничего говорить, должны спать днем, а ночью будут бродить вокруг спящих, завывая и всхлипывая.

Если координатор убит начальником охраны, то привидение, в которое он превратился, следующей ночью во время встречи шпионов указывает на того из них, кто станет преемником.

Если шпион, который завербовал ученого, убит, то на следующую ночь координатор назначает этому ученому нового шпиона-куратора, указав жестами на обоих.

В случае, когда шпион в игре всего один, ведущему следует при прочтении текста употреблять слово «шпион» в единственном числе.

Игра продолжается до тех пор, пока либо начальник охраны не обезвредит всех шпионов (завербованные ученые не в счет), тогда добрые персонажи выиграли, либо шпионы не завербуют и/или не убьют всех ученых.

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 ученых и одного шпиона. Остальные персонажи по этому сюжету уже убиты. Ночной фазы нет. Игроки сразу обсуждают ситуацию в лаборатории, при этом шпион старается отвести от себя подозрения, а ученые – догадаться, кто шпион. Потом игроки путем голосования выбирают подозреваемого. То есть на раз-два-три каждый указывает пальцем на того, кого считает шпионом. 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 (исключают из игры), а его карточку роли показывают всем. Если это был не шпион, то снова происходит обсуждение и голосование. Шпион победит, если останется один на один с последним ученым, а ученые победят, если обезвредят шпиона.

ЖЕЛАЕМ УДАЧИ!

© Разработчик варианта игры Олеся Емельянова.

детская командная игра ШПИОНСКАЯ МАФИЯ

СОСТАВ ИГРЫ

Карточки шпионов – 3 шт.
Карточка начальника охраны – 1 шт.
Карточка координатора – 1 шт.
Карточки ученых – 9 шт.
Правила

