

ВАМПИРСКАЯ МАШИНА



ВАМПИРСКАЯ МАФИЯ

Этот детский вариант всем известной игры «Мафия» сделает вас участниками увлекательной и таинственной истории. Сыграйте и узнайте, удастся ли охотнику на вампиров истребить кровожадное зло, поселившееся в старинном замке.

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

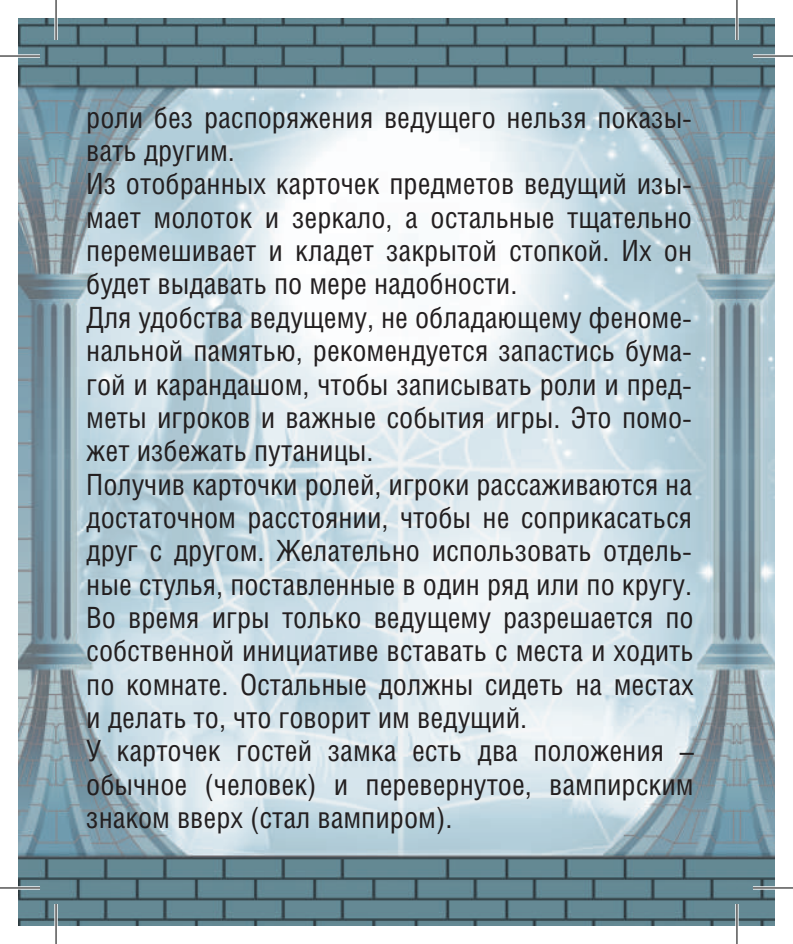
Ведущим на первых порах должен быть взрослый или ребенок, хорошо умеющий читать. Он выступает в роли рассказчика истории, действующими лицами которой являются остальные. Карточки разделите на две стопки – карточки персонажей и карточки предметов из проклятогоклада.

Если участников (не считая ведущего) меньше 14, то из колоды персонажей и колоды предметов следует удалить лишние карточки, приведя количество героев и предметов в соответствие с таблицей.

Количество игроков	Количество вампиров	Количество гостей замка	Охотник на вампиров	Молоток	Чеснок	Пистолет	Зеркало
14	4	9	1	1	8	4	1
13	4	8	1	1	7	4	1
12	3	8	1	1	7	3	1
11	3	7	1	1	6	3	1
10	3	6	1	1	5	3	1
9	3	5	1	1	4	3	1
8	2	5	1	1	4	2	1
7	2	4	1	1	3	2	1
6	2	3	1	1	2	2	1
5	1	3	1	1	2	1	1

Среди вампиров обязательно должна быть карточка их предводителя Графа Дракулы (отмечена красным кружком).

Ведущий забирает отобранные для игры карточки персонажей и тщательно перемешивает. После этого участники по очереди подходят и он выдает им по одной карточке роли. Доставшуюся карточку роли знают только обладатель и ведущий. Карточки



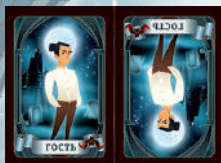
роли без распоряжения ведущего нельзя показывать другим.

Из отобранных карточек предметов ведущий изымает молоток и зеркало, а остальные тщательно перемешивает и кладет закрытой стопкой. Их он будет выдавать по мере надобности.

Для удобства ведущему, не обладающему феноменальной памятью, рекомендуется запастись бумагой и карандашом, чтобы записывать роли и предметы 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 местах и делать то, что говорит им ведущий.

У карточек гостей замка есть два положения — обычное (человек) и перевернутое, вампирским знаком вверх (стал вампиром).



ЧЕЛОВЕК **ВАМПИР**

Вначале все гости – просто люди, поэтому они должны держать свои карточки в обычном положении (картинкой к себе, чтобы остальные не видели роль).

Цель игры

Цель охотника на вампиров – уничтожить всех вампиров. Цель вампиров – покусать охотника на вампиров. Цель гостей замка – не стать вампирами и помочь охотнику на вампиров победить злодеев.

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 до тех пор, пока все не запомнят, что и в какой момент надо делать.

ИТАК, ИСТОРИЯ НАЧИНАЕТСЯ

Старинный замок купил богатый бизнесмен и устроил гостиницу, не подозревая, что в подземелье много веков спят кровожадные вампиры. Вскоре заехали первые постояльцы. Почуяв живых людей, вампиры проснулись и незаметно смешались с толпой. Но они не знали, что среди прибывших есть знаменитый охотник на вампиров.

Вечером гости собрались в огромной зале, стали знакомиться и делиться впечатлениями.

Игроки представляются вымышленными именами и рассказывают о себе. Охотник на вампиров и сами вампиры должны притворяться обычными гостями.

И вот → наступила ночь. Все уснули.

Все закрывают глаза, храпят и сопят.

Тишину нарушали только уханье совы, далекий вой волков и горестные вопли замковых привидений.

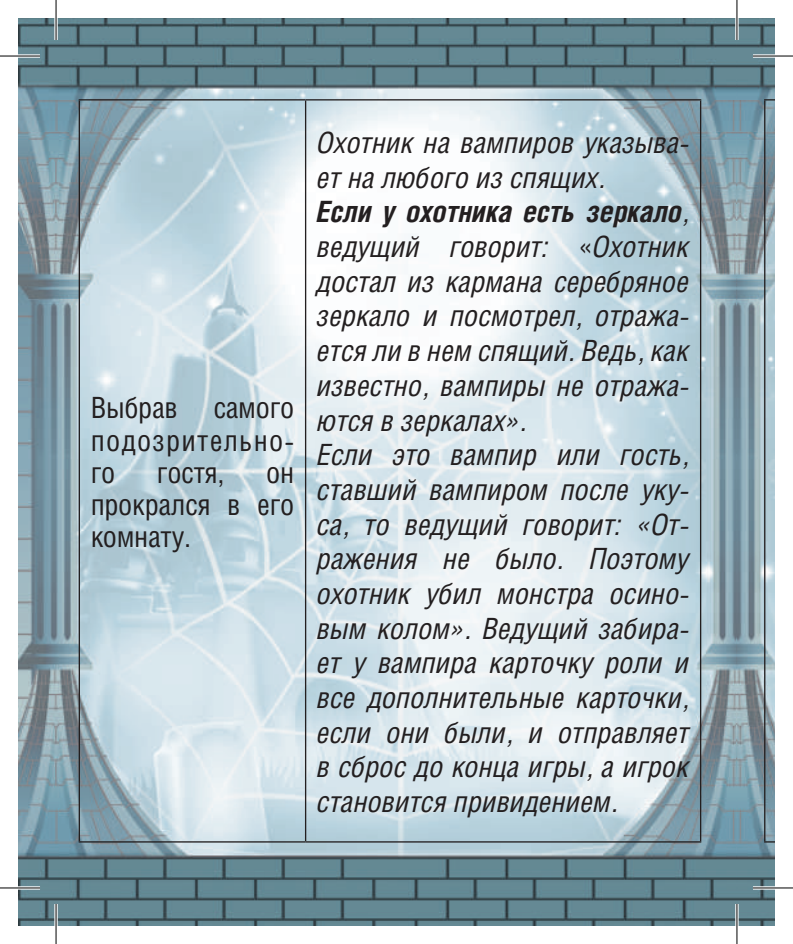
Но охотнику на вампиров не спалось. Он знал, что зло здесь, что оно изголодалось за века и жаждет крови.

Поэтому охотник на вампиров пополнил свой арсенал и отправился искать злодеев.

Ведущий ухает и воет. Если появились игроки-привидения, они просыпаются и до утра ходят вокруг спящих, трогая их и стеная, но не говорят. Если игроков-привидений еще нет, то воет и пугает ведущий.

Охотник на вампиров открывает глаза. Если это первая ночь, то, проходя мимо охотника, ведущий незаметно передает ему карточку зеркала.

Ведущий обходит игроков, громко топая, и передает охотнику верхнюю карточку из стопки предметов (если они не закончились).



Выбрав самого подозрительно-го гостя, он прокрался в его комнату.

Охотник на вампиров указывает на любого из спящих.

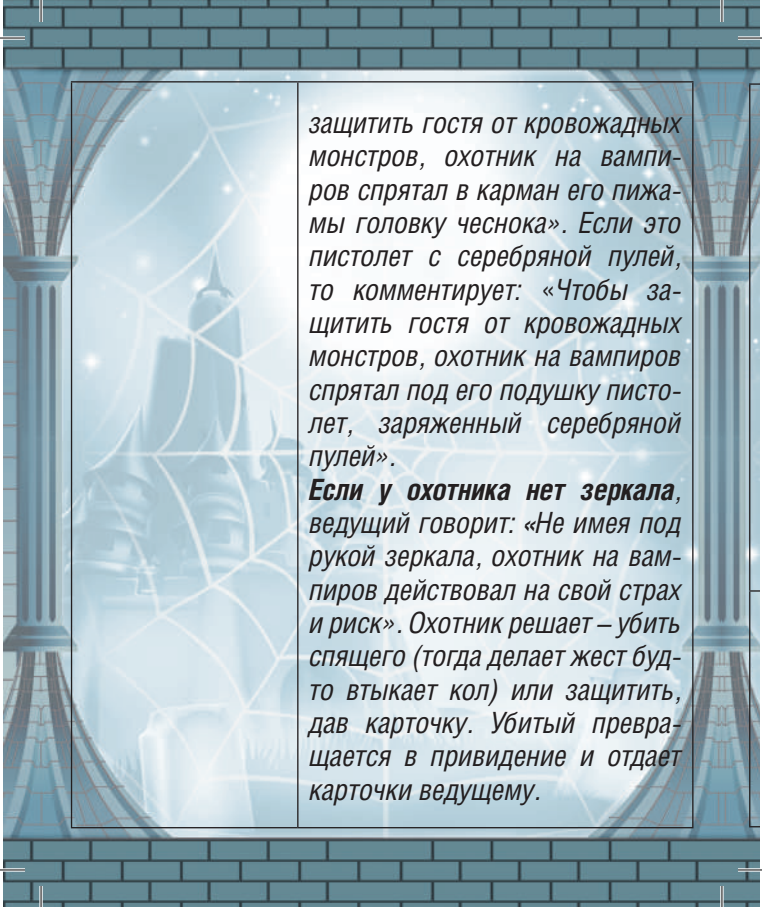
Если у охотника есть зеркало, ведущий говорит: «Охотник достал из кармана серебряное зеркало и посмотрел, отражается ли в нем спящий. Ведь, как известно, вампиры не отражаются в зеркалах».

Если это вампир или гость, ставший вампиром после укуса, то ведущий говорит: «Отражения не было. Поэтому охотник убил монстра осиновым колом». Ведущий забирает у вампира карточку роли и все дополнительные карточки, если они были, и отправляет в сброс до конца игры, а игрок становится привидением.



Если у вампира был молоток, ведущий говорит: «Прежде чем погибнуть, вампир сумел разбить молотком единственное зеркало в замке». Карточки зеркала и молотка отправляются в сброс.

*Если это не вампир или гость, ставший вампиром после укуса, ведущий говорит: «Увы, в зеркале отразился обычный спящий человек». При этом охотник решает, даст ли он что-то спящему для защиты от вампиров. Если не хочет давать, то нужно сразу перейти к * в следующей строке таблицы. А если хочет наделить защитой, то поднимает соответствующую карточку вверх. Ведущий передает ее спящему. Если это чеснок, то сообщает: «Чтобы*



защитить гостя от кровожадных монстров, охотник на вампиров спрятал в карман его пижамы головку чеснока». Если это пистолет с серебряной пулей, то комментирует: «Чтобы защитить гостя от кровожадных монстров, охотник на вампиров спрятал под его подушку пистолет, заряженный серебряной пулей».

Если у охотника нет зеркала, ведущий говорит: «Не имея под рукой зеркала, охотник на вампиров действовал на свой страх и риск». Охотник решает – убить спящего (тогда делает жест будто втыкает кол) или защитить, дав карточку. Убитый превращается в привидение и отдает карточки ведущему.



Спящий вампир, которого охотник попытался защитить по незнанию, не боится пистолета, потому эта карточка просто остается у него. Если же охотник дал вампиру чеснок, то ведущий говорит: «Почувяв запах чеснока, вампир испугался, превратился в летучую мышь и опрометью вылетел в окно». Карточка чеснока отправляется в сброс. Теперь охотник знает, кто вампир, но расправиться может в другую ночь.

** Затем охотник на вампиров с чувством выполненного долга уснул в своей комнате.*

Охотник на вампиров закрывает глаза.

Но вскоре часы
пробили пол-
ночь.

Ведущий изображает бой часов.

Вампиры просну-
лись.

*Все вампиры и гости, уже став-
шие вампирами, открывают гла-
за. Граф Дракула или его преем-
ник показывает кулак, заявляя
о своем статусе.*

Граф Дракула
решил, кто из
вампиров дол-
жен разбить зер-
кало, и вручил
ему большой мо-
лоток.

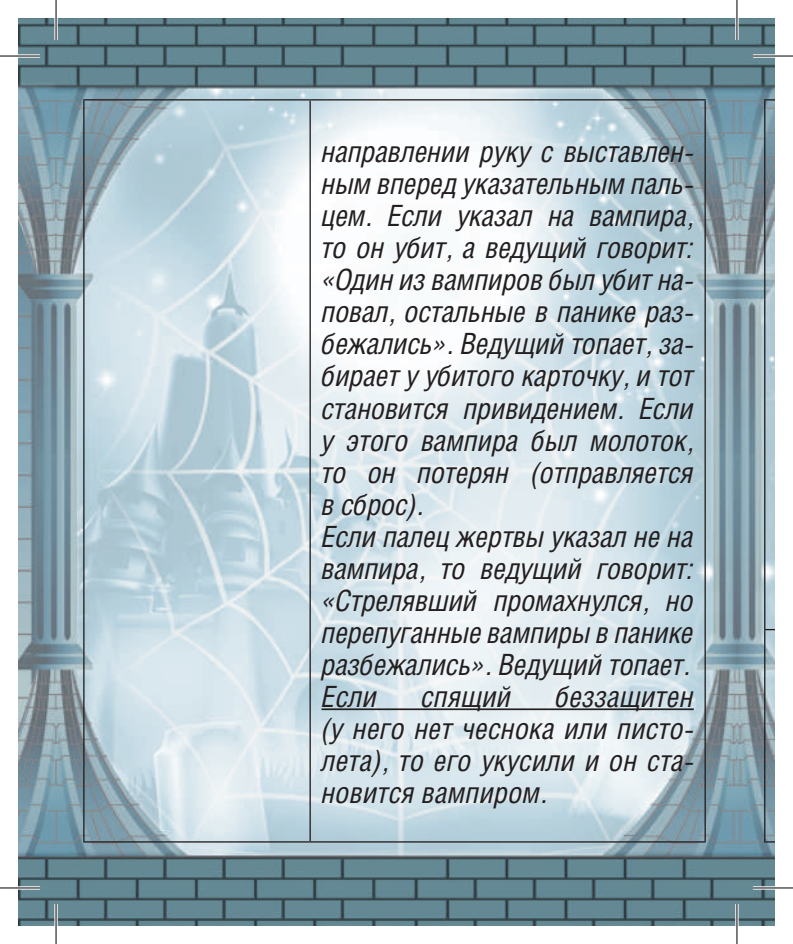
*Граф Дракула указывает на лю-
бого вампира или себя самого,
а ведущий выдает ему из стопки
или передает от прежнего вла-
дельца карточку молотка. Если
молоток вампирами потерян, то
этот пункт следует пропустить.*



Затем вампиры посовещались и выбрали жертву.

Вампиры совещаются жестами, Граф Дракула (или его преемник) указывает на одного из спящих.

Если у жертвы есть чеснок, то ведущий подходит к этому игроку, забирает у него карточку чеснока, показывает вампирам, отправляет в сброс и говорит: «Почувяв запах чеснока, вампиры в панике убежали!» Ведущий громко топает. В этом случае вампиры не узнают о его роли. Если же карточек для защиты у охотника нет, то он погибает, а игра заканчивается. Если у жертвы есть пистолет, то ведущий забирает карточку пистолета, показывает вампирам, отправляет в сброс и говорит: «Вдруг прозвучал выстрел!» Владелец пистолета, не открывая глаз, выбрасывает в любом



направлении руку с выставленным вперед указательным пальцем. Если указал на вампира, то он убит, а ведущий говорит: «Один из вампиров был убит наповал, остальные в панике разбежались». Ведущий топает, забирает у убитого карточку, и тот становится привидением. Если у этого вампира был молоток, то он потерян (отправляется в сброс).

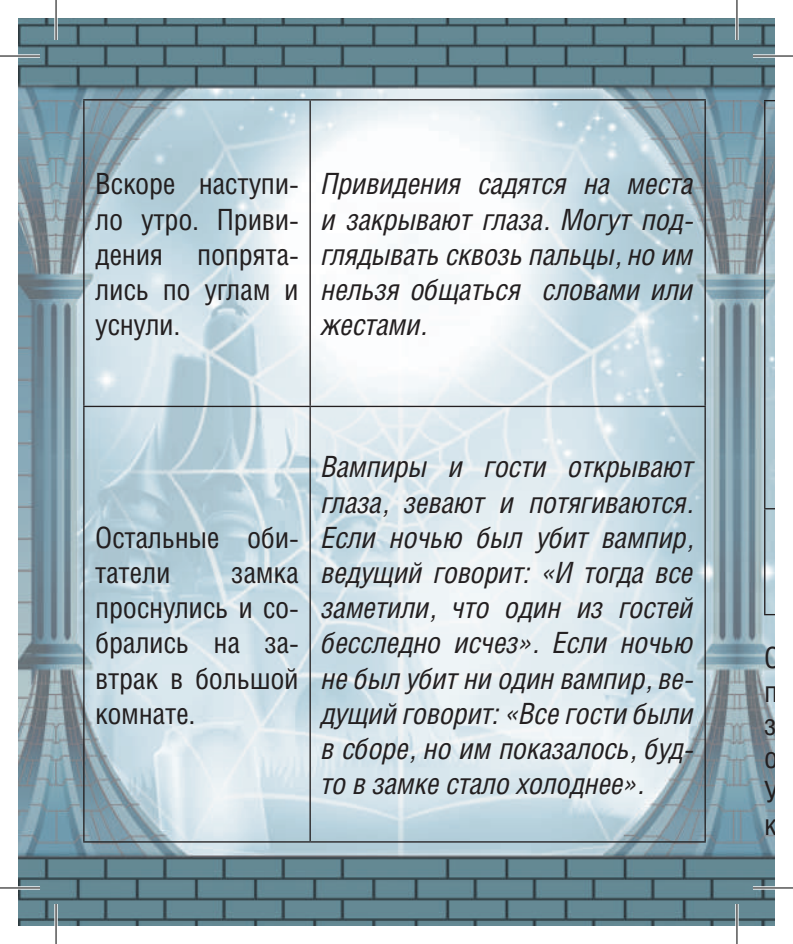
Если палец жертвы указал не на вампира, то ведущий говорит: «Стрелявший промахнулся, но перепуганные вампиры в панике разбежались». Ведущий топает. Если спящий беззащитен (у него нет чеснока или пистолета), то его укусили и он становится вампиром.



Ведущий трижды хлопает его по плечу, чтобы разбудить. Игрок открывает глаза, знакомится с остальными вампирами, а свою карточку переворачивает значком вампира вверх. Если вампиры напали на спящего охотника, то он защищается имеющейся у него карточкой чеснока или пистолета по общим правилам. В этом случае вампиры не узнают о его роли. Если же карточек для защиты у охотника нет, то он погибает, а игра заканчивается.

Потом вампиры разошлись и уснули, притворившись обычными гостями.

Все вампиры закрывают глаза.



Вскоре наступило утро. Привидения попрятались по углам и уснули.

Привидения садятся на места и закрывают глаза. Могут подглядывать сквозь пальцы, но им нельзя общаться словами или жестами.

Остальные обитатели замка проснулись и собрались на завтрак в большой комнате.

Вампиры и гости открывают глаза, зевают и потягиваются. Если ночью был убит вампир, ведущий говорит: «И тогда все заметили, что один из гостей бесследно исчез». Если ночью не был убит ни один вампир, ведущий говорит: «Все гости были в сборе, но им показалось, будто в замке стало холоднее».

Все разволновались, принялись обсуждать, кто что заметил прошлой ночью. Охотник на вампиров внимательно слушал. Монстры присматривались, чтобы понять, кто из гостей их заклятый враг.

Все, кроме привидений, обсуждают, что видели и слышали минувшей ночью. Вампиры и охотник стараются отвести от себя подозрения.

Остаток дня прошел спокойно, но вот снова →

Ведущий продолжает читать, вернувшись к значку → в тексте выше.

Отправленные в сброс карточки использовать повторно нельзя. Поэтому если чеснок и пистолеты закончились, то защитить спящего человека охотнику на вампиров нечем.

Убитые игроки с момента, когда у них забрали карточки, становятся привидениями, они не

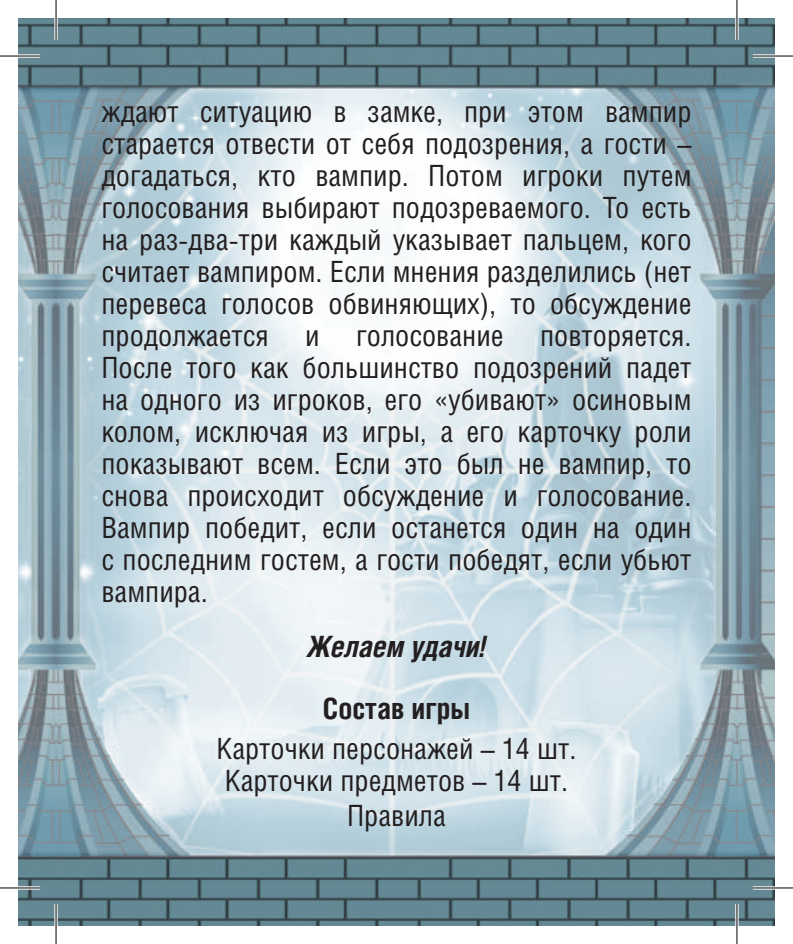
могут ничего говорить, должны спать днем, а ночью будут бродить вокруг спящих, завывая и всхлипывая. Их карточки отправляются в сброс. Если Граф Дракула убит, то привидение, в которое он превратился, следующей ночью во время встречи вампиров указывает, кто станет его преемником.

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

Если вампиры покусали охотника на вампиров, то вампиры победили, поскольку никто в замке теперь не сможет оказать им сопротивление. Если охотник истребил всех вампиров, то победил он и выжившие игроки-гости.

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 гостей и одного вампира. Остальные гости замка по этому сюжету внезапно исчезли. Ночной фазы нет. Игроки сразу обсу-



ждает ситуацию в замке, при этом вампир старается отвести от себя подозрения, а гости – догадаться, кто вампир. Потом игроки путем голосования выбирают подозреваемого. То есть на раз-два-три каждый указывает пальцем, кого считает вампиром. Если мнения разделились (нет перевеса голосов обвиняющих), то обсуждение продолжается и голосование повторяется. После того как большинство подозрений падет на одного из игроков, его «убивают» осиновым колом, исключая из игры, а его карточку роли показывают всем. Если это был не вампир, то снова происходит обсуждение и голосование. Вампир победит, если останется один на один с последним гостем, а гости победят, если убьют вампира.

Желаем удачи!

Состав игры

Карточки персонажей – 14 шт.

Карточки предметов – 14 шт.

Правила



МИР, ГДЕ МЕНТЫ СБЫВАЮТСЯ!
НАСТОЯЩИЕ ИГРЫ
Олеси Емельяновой

© Разработчик варианта игры
Олеси Емельяновой.