



МАФИЯ «ШКОЛА ВОЛШЕБСТВА»

Этот детский вариант всем известной игры «Мафия» сделает вас участниками увлекательной и таинственной истории. Сыграйте и узнайте, удастся ли злой ведьме заколдовать всех учеников школы волшебства.

Игра рассчитана на 3–15 участников и предназначена для детей в возрасте от 5 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 заклинаний.

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

Количество игроков	Ученики	Злая ведьма	Директор школы
14	12	1	1
13	11	1	1
12	10	1	1
11	9	1	1
10	8	1	1
9	7	1	1
8	6	1	1
7	5	1	1
6	4	1	1
5	3	1	1

Ведущий забирает отобранные для игры карточки персонажей и тщательно перемешивает. После этого участники подходят и он выдает им по одной карточке роли. Без распоряжения ведущего нельзя показывать свою карточку роли другим.

Все карточки заклинаний ведущий оставляет себе и выдает их по мере надобности.

Для удобства ведущему, не обладающему феноменальной памятью, рекомендуется запастись

бумагой и карандашом, чтобы записывать роли, 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 своих местах и делать то, что говорит им ведущий.

Цель игры

Цель директора школы волшебства и учеников – поймать злую ведьму. Цель злой ведьмы – заколдовать всех учеников.

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 в какой момент надо делать.

ИТАК, ИСТОРИЯ НАЧИНАЕТСЯ

В одной сказочной стране была знаменитая на весь мир школа волшебства, которую возглавлял великий добрый волшебник. В ней маленькие волшебники учились белой магии. Но это очень не нравилось злой ведьме.

Директор школы показывает всем свою карточку и раскланивается. Остальные игроки ему аплодируют.

Она открыла свою школу очень злого колдовства, но к ней никто не пошел учиться. Тогда под видом ученицы она поступила в школу волшебства, решив отомстить маленьким волшебникам.

И вот все ученики прибыли на занятия. Они собрались перед зданием школы и начали знакомиться.

Игроки представляются друг другу вымышленными именами и рассказывают о себе. Злая ведьма всеми силами должна стараться отвести от себя подозрения и притворяться обычной ученицей.

И вот → наступила ночь. Все в школе волшебства уснули.

Все игроки закрывают глаза и издают сопящие и храпящие звуки.

И только злой ведьме не спалось.

Злая ведьма, если она не заколдована, открывает глаза.

Если злоя ведьма сама заколдована (у нее есть карточка колдовства), то ведущий говорит: «В эту ночь злоя ведьма никого не заколдовала. Когда все проснулись, то сразу поняли, что хитрая ведьма заколдовала саму себя, и приступили к расколдовыванию». После этого игроки открывают глаза и переходят к фазе угадывания персонажей.

Она сотворила страшное заклинание и заколдовала одного из учеников.

Ведущий берет верхнюю карточку заклинаний, подходит к ученику, на которого указывает злая ведьма, и отдает ему в руки, подкладывая под карточку его роли. При этом заколдованный продолжает спать и не открывает глаза.

Заколдовать директора школы злой ведьме не под силу.

Для конспирации злая ведьма может заколдовать и саму себя.

После этого злая ведьма зловеще расхохоталась и легла спать.

Злая ведьма закрывает глаза, а ведущий издает зловещий смех, обходя спящих.

Вскоре наступило утро, все проснулись

Все игроки открывают глаза, зевают и тянутся.

и увидели, что один из учеников потерял человеческий облик.

Заколдованный игрок смотрит, какое животное нарисовано на доставшейся ему карточке заклинаний, и начинает изображать его без слов и других звуков, одними жестами и телодвижениями. Саму карточку никому не показывает.

Конечно же, все сразу бросились ему на помощь и стали пытаться расколдовать.

Заколдованный игрок продолжает молча изображать того, в кого его превратили. А остальные, незаколдованные участники, если у них есть версии, поднимают руки, как ученики в школе. Директор должен вызвать одного из них. Выбранный ученик делает пассы руками в сторону заколдованного и называет животное. Высказанное предположение нельзя изменить. Если отвечающий угадал, то ученик расколдован, карточка колдовства отправляется в сброс, а ведущий говорит: «Злые чары рассеялись!»

Если догадка неверна, то игрок остается заколдованным, а ведущий говорит: «Увы, но рассеять злые чары не удалось!»

Если в игре уже несколько заколдованных игроков, то они после пробуждения одновременно изображают своих персонажей. А игроки пытаются расколдовать их по описанным выше правилам, то есть по одному ответу ученика на заколдованного.

Сам директор школы принимает участие в расколдовывании, только если никто из воспитанников не поднял руку.

После этого директор школы волшебства стал расспрашивать учеников, что они слышали прошлой ночью.

Все обсуждают, что видели и слышали прошлой ночью. Злая ведьма старается отвести от себя подозрения. Заколдованные игроки могут принимать участие в обсуждении только жестами, говорить им запрещено.

Хорошенько всё обдумав, директор школы взял свою волшебную палочку и произнес заклинание разоблачения.

Директор школы показывает на любого заколдованного игрока, а тот должен показать всем свою карточку роли.

Если на карточке злая ведьма, то она побеждена и игра закончена.

Если на карточке маленький волшебник, то игра продолжается.

	<i>Указывать на заколдованного запрещено. Его надо сначала расколдовать в соответствующую фазу игры.</i>
Остаток дня прошел спокойно, но вот снова →	<i>Ведущий продолжает читать рассказ, вернувшись к значку → в тексте выше.</i>

Если карточки волшебства закончились, то карточки из сброса снова собирают в стопку и перемешивают. Если компания играет не первый раз, то задачу можно усложнить, сделав свою колоду заклинаний и включив в нее других персонажей и предметы помимо животных.

Если злая ведьма поймана и все расколдованы, то директор школы волшебства и его ученики победили. То есть после поимки злой ведьмы обязательно надо расколдовать по общим правилам ее жертв. Число попыток не ограничено. Если кого-то раскол-

довать не удастся, значит, все волшебники, включая директора, сдались, – объявляется ничья. Если все ученики (но не директор) заколдованы, то победила злая ведьма.

ИГРА ДЛЯ 3-5 ИГРОКОВ

Если участников мало, а поиграть всё равно хочется, то для малюсенькой компании подойдет упрощенный вариант без ведущего. Колоду ролей формируют из учеников и злой ведьмы. Остальные ученики из колоды считаются заколдованными. Ночной фазы нет. Игроки сразу обсуждают ситуацию в школе волшебства, при этом злая ведьма старается отвести от себя подозрения, а ученики – догадаться, кто злая ведьма. 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 кого-то одного, его прогоняют из школы волшебства, исключая 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 учеником, а ученики победят, если прогонят злую ведьму.

Желаем удачи!

Состав игры:

Карточки персонажей – 14 шт.

Карточки заклинаний – 14 шт.

Правила



© Разработчик варианта игры Олеся Емельянова

