

ПРАВИЛА ИГРЫ

МАФИЯ



Сканируйте QR-код или ищите видеоправила на YouTube:
#мафия #космоправила.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ЧИКАГО XX ВЕКА!
ГОРОД КОНТРОЛИРУЮТ МАФИОЗИ, А МИРНЫЕ ЖИТЕЛИ
УСТАЛИ ОТ РАЗГУЛА ПРЕСТУПНОСТИ И ДАВНО МЕЧТАЮТ
О СПОКОЙСТВИИ. КЕМ ВЫ СТАНЕТЕ В ЭТОЙ БОРЬБЕ?

В ИГРЕ «МАФИЯ» КАЖДОМУ ДОСТАНЕТСЯ СВОЯ РОЛЬ:
ЗАКОНОПОСЛУШНОГО ГРАЖДАНИНА ИЛИ ХИТРОУМНОГО
МАФИОЗИ. В ТО ВРЕМЯ КАК ОДНИ ИЩУТ ПРАВОСУДИЯ,
ДРУГИЕ СТАРАЮТСЯ СОХРАНИТЬ СВОИ ТАЙНЫ.

ДОВЕРЬТЕСЬ ИНТУИЦИИ,
БУДЬТЕ НА ШАГ ВПЕРЕДИ — И ПРИВЕДИТЕ
СВОЮ КОМАНДУ К ПОБЕДЕ!

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

- 1 Карты ролей.....28 шт.
- 2 Маски.....10 шт.
- 3 Карты Ведущего.....11 шт.
- 4 Памятки порядка хода.....4 шт.
- 5 Правила.....1 шт.
- 6 Набор наклеек для масок.....4 шт.




Мы сделали для вас
наборы наклеек, чтобы
вы могли оформить
свои маски так,
как вам захочется!



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1** Возьмите из коробки карты ролей. Выберите роли по количеству игроков, участвующих в партии. Чтобы игра была сбалансированной, рекомендуем выбирать роли, опираясь на таблицу ниже (о том, что такое **особые роли**, см. на стр. 8).

ЧИСЛО ИГРОКОВ	ВЕДУЩИЙ	МИРНЫЕ 				ПРЕСТУПНИКИ  		
		КОМИССАР	МИРНЫЕ ГОРОЖАНЕ	ОСОБЫЕ	ВСЕГО	МАФИОЗИ	ОСОБЫЕ	ВСЕГО
6	1	1	3	0	4	1	0	1
7	1	1	3	0	4	2	0	2
8	1	1	4	0	5	2	0	2
9	1	1	4	1	6	2	0	2
10	1	1	4	1	6	2	1	3
11	1	1	5	1	7	2	1	3
12	1	1	4	2	7	3	1	4
13	1	1	5	2	8	3	1	4
14	1	1	6	2	9	3	1	4
15	1	1	6	2	9	3	2	5
16	1	1	7	2	10	3	2	5

Вы сами выбираете, какие роли оставить в игре, а какие в партии участвовать не будут, таблица дана в качестве рекомендации. Вы можете, например, самостоятельно решить, сколько мирных и сколько преступников будет в игре.

Обязательными в каждой партии являются роли Ведущего, Комиссара, а также Мирных горожан и Мафиози (в зависимости от количества игроков).

ВАЖНО: Играть можно и большим составом, чем указано в таблице выше. Важно лишь учитывать, что количество мирных в игре должно быть примерно **в 2 раза больше**, чем преступников. Количество особых ролей в каждой из команд должно быть примерно в 2-3 раза меньше количества обычных: Мирных горожан и Мафиози. Также необходимо учитывать, что в одной партии **не может** быть и Доктора, и Врача-самоучки — только кто-то один.

НЕ ЗАБУДЬТЕ ЗАРАНЕЕ ОГЛАСИТЬ ДЛЯ ВСЕХ ИГРОКОВ, КАКИЕ РОЛИ И В КАКОМ КОЛИЧЕСТВЕ УЧАСТВУЮТ В ПАРТИИ: ЭТО ВАЖНО ДЛЯ ХОДА И ПОНИМАНИЯ ИГРЫ.

{ 4 }

- 2 Выберите Ведущего. Его можно определить двумя способами: договорившись с другими игроками, кто будет Ведущим, либо случайным образом (в таком случае карта роли Ведущего замешивается в стопку выбранных карт ролей, участвующих в партии).
- 3 Тщательно перемешайте получившуюся стопку выбранных карт ролей взакрытую и раздайте каждому из игроков за столом по одной случайной карте роли лицевой стороной вниз.
- 4 Каждый из игроков смотрит свою карту роли, не показывая её остальным, и кладёт карту перед собой **взакрытую**.
 - 4.1. Если Ведущего определяли случайным образом, то игрок, получивший эту карту, раскрывает её и кладёт перед собой, показывая остальным.
- 5 Ведущий получает набор карт Ведущего, памятку порядка хода и из полученных карт оставляет только те роли, которые участвуют в партии. Остальные карты уберите в коробку: они вам не понадобятся.
Эти карты нужны для того, чтобы при проверках Комиссара в ходе игры было удобнее показывать ему роли игроков.
- 6 Все игроки, кроме Ведущего, берут по одной маске: ими они будут закрывать лицо в фазу ночи. В коробке есть наборы наклеек, с помощью которых вы можете создать свою уникальную маску.

ВАЖНО: Маски рассчитаны на 10 игроков (**не считая Ведущего**). Если вы играете большим составом, то можете либо не использовать маски в ходе игры, либо договориться, чтобы игроки без масок в фазу ночи просто закрывали глаза: это не влияет на ход игры, если все играют честно и не подсматривают!

Вы готовы начать игру!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

ЗАДАЧА МИРНЫХ: вычислить и посадить мафию, то есть Мафиози (а также Босса мафии, Перевертыша, Ниндзя) и Серийного убийцу, если он есть в игре.

ЗАДАЧА МАФИИ: убить всех мирных (то есть Мирных горожан и представителей особых мирных ролей), а также Серийного убийцу, если он есть в игре.

ЗАДАЧА СЕРИЙНОГО УБИЙЦЫ: убить всех остальных игроков (и мирных, и мафию).

КАК ИГРАТЬ?

Все персонажи делятся на две команды: мирные и мафия (кроме Серийного убийцы: он играет сам за себя). Чтобы узнать, к какой из них принадлежите вы, посмотрите на свою карту роли. Обратите внимание на знаки в верхней части карты. ✱ используется для обозначения **команды мирных**, а ♠ — для обозначения **команды мафии**. На карте роли Серийного убийцы вы найдёте особое обозначение — !.

НЕ СООБЩАЙТЕ И НЕ ПОКАЗЫВАЙТЕ НИКОМУ, КРОМЕ ВЕДУЩЕГО, КАКАЯ У ВАС КАРТА РОЛИ!

Игра состоит из раундов, в каждом из которых последовательно разыгрываются **фазы ночи и дня**.

В фазу ночи преступники и некоторые из мирных с особыми действиями поочерёдно по команде ведущего «просыпаются» и выполняют эти действия: мафия решает, кого убить, а игроки с особыми ролями выполняют действия, указанные на их картах. Остальные игроки в это время сидят **с закрытыми глазами**, пока ведущий не объявит о наступлении нового дня.

В фазу дня все игроки обсуждают итоги ночи, обмениваются информацией, высказывают подозрения и делают предположения. Преступники также участвуют в обсуждении, притворяясь мирными, их основная задача — не выдать себя.

НАЧАЛО ИГРЫ. НОЧЬ ЗНАКОМСТВ

Первая игровая ночь — это ночь знакомств, в которую некоторые из игроков молча знакомятся друг с другом:

- 1 Комиссар знакомится с Сержанткой (если Сержантка есть в игре, если нет, то только с Ведущим).
- 2 Мафиози знакомятся друг с другом, Боссом мафии, Лунатиком и Ниндзя (если есть в игре).
- 3 Ведущий знакомится с каждой ролью по отдельности, поочерёдно называя представителей особых ролей, участвующих в партии. Важно запомнить, у кого какая роль, это необходимо при проверках Комиссара.

ВАЖНО! Во время ночи знакомств игроки **не** пользуются действиями на своих картах ролей: мафия и Серийный убийца (если есть) никого не убивают, Комиссар не проводит проверку, Доктор никого не лечит и так далее. В последующем партия будет проходить в обычном режиме.

При знакомстве игроки **молча** переглядываются друг с другом. *Постарайтесь сидеть неподвижно, чтобы не выдать себя в самом начале игры.*

Ведущий произносит: «Наступает ночь. Город засыпает». Игроки закрывают лица масками (при игре с масками) или просто закрывают глаза. Затем Ведущий говорит: «Просыпаются Комиссар и Сержантка. Они знакомятся друг с другом». Эти игроки открывают глаза и переглядываются. После этого Ведущий объявляет: «Комиссар и Сержантка познакомились друг с другом, они засыпают». Если в игре нет Сержантки, Комиссар просыпается один для знакомства с Ведущим. После этого Ведущий говорит: «Просыпается мафия. Мафия знакомится друг с другом». По этой команде игроки с ролями Мафиози, Босса мафии, Ниндзя и Лунатика открывают глаза, знакомятся и закрывают глаза, когда Ведущий произносит: «Мафия засыпает». После этого Ведущий поочередно будит игроков с особыми ролями, запоминая их.

После знакомства со всеми Ведущий объявляет о наступлении дня, все игроки «просыпаются».

ФАЗА ДНЯ

День игроки начинают с объявления Ведущего о том, кто был убит мафией, Серийным убийцей, кого вылечил Доктор, посетила Шпионка и так далее (см. памятку порядка хода).

В ПЕРВУЮ ФАЗУ ДНЯ ПОСЛЕ НОЧИ ЗНАКОМСТВ ВЕДУЩЕМУ ОБЪЯВЛЯТЬ НЕЧЕГО, ПОТОМУ ЧТО НИЧЕГО НЕ ПРОИЗОШЛО.

Затем (даже после ночи знакомств) все игроки начинают обсуждение того, кто из них может быть мафией, делают предположения, полагаясь на полученную информацию либо интуицию, и предлагают кандидатуры на выбывание. Цель мирных горожан днём — вычислить преступников и посадить их в тюрьму. Цель преступников — остаться неузнанными и по возможности обернуть голосование в свою пользу, посадив одного из мирных.

ВАЖНО! *Если в игре есть Судья, то он может один раз за партию воспользоваться своим особым действием, единолично решив, кого посадить (в эту фазу дня голосование по обычным правилам не проводится).*

Обсуждение длится не больше пяти минут, после чего ведущий озвучивает имена всех кандидатов на выбывание и объявляет о начале дневного голосования. Ведущий поочередно называет имена каждого из кандидатов и считает, сколько рук было поднято за каждого из них: одна рука = один голос.

Существуют правила голосования, которых необходимо придерживаться:

1

нельзя воздержаться от голосования (кроме игрока, которого выбрал Босс мафии, если он участвует в партии)

2

нельзя изменить голос

3

один игрок
=
один голос

4

можно
голосовать
за себя

Тот игрок, который по итогу голосования набирает наибольшее количество голосов, выбывает из игры: его посадили в тюрьму. Этот игрок раскрывает свою роль: он переворачивает карту роли и показывает всем остальным. С этого момента выбывший игрок не участвует в голосованиях, обсуждениях и не может ничего комментировать. Он может только знаками в фазу ночи общаться с Говорящей с призраками (если она есть в игре).

Если между кандидатами ничья, то объявляется повторное голосование, в котором участвуют все невыбывшие игроки: пощадить всех кандидатов или посадить всех. При повторной ничьей Ведущий бросает монетку.

Ведущий объявляет: «Город засыпает». Наступает **фаза ночи**.

ФАЗА НОЧИ

В фазу ночи Ведущий по очереди будит игроков с особыми ролями, участвующими в игре (очередность см. в памятке порядка хода или на стр. 11). Каждый из игроков выполняет действие, указанное на его карте роли. После этого Ведущий объявляет о том, что игрок засыпает, ждёт пару секунд и объявляет о пробуждении следующего. На каждого из игроков отводится в среднем по 30 секунд. Если за это время игрок не решил, что делает, то считается, что он ничего не сделал.

При проверках Комиссара Ведущий использует карты Ведущего, чтобы сообщить роль проверяемого игрока.

Когда наступает очередь мафии, Ведущий объявляет: «Мафия просыпается и выбирает жертву». Мафиози, Босс мафии, Лунатик и Ниндзя (если есть) просыпаются и проводят голосование, жестами решая, кого они убьют этой ночью. Голос Лунатика **не** учитывается Ведущим. Если за отведённое время мафия не смогла определиться, то ничего не происходит и никого не убивают.

ИГРОКИ, УБИТЫЕ В ТЕКУЩУЮ НОЧЬ, ВЫПОЛНЯЮТ СВОИ ДЕЙСТВИЯ (ЕСЛИ ОНИ У НИХ ЕСТЬ) ПО ОБЫЧНЫМ ПРАВИЛАМ И ВЫБЫВАЮТ ИЗ ИГРЫ ТОЛЬКО В ПОСЛЕДУЮЩУЮ ФАЗУ ДНЯ.

После того как все особые персонажи выполнили свои действия, Ведущий объявляет о наступлении дня.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игра заканчивается в одном из случаев:

1

Мирные побеждают, если посадили в тюрьму всех преступников: мафию (Мафиози, Босса мафии, Перевертыша, Ниндзя) и Серийного убийцу.

2

Мафия побеждает, если убиты все мирные игроки, а также Серийный убийца (если есть в игре).

3

Серийный убийца (если он есть в игре) побеждает, если убивает всех остальных игроков (и мирных, и мафию).

В случае численного равенства мафии и мирных, которое не позволяет продолжить игру, побеждает мафия.

ТЕРМИНЫ

Под **мирными** в игре понимаются **все** персонажи, относящиеся к команде мирных.

Преступники — все персонажи, относящиеся к команде мафии, а также Серийный убийца.

Мафия — все преступники, кроме Серийного убийцы: Мафиози, Босс мафии, Ниндзя, Перевертыш.

ОСОБЫЕ РОЛИ

Особые роли — это те, на которых в нижней части карты написаны действия: это касается всех карт, которые не называются «Мирный горожанин», «Мирная горожанка» и исключая Ведущего.

Почти все особые роли работают только в фазу ночи (Исключение: Судья. Его действие однократное и срабатывает только в фазу дня). Роли с особыми действиями очень мощные, и при их дисбалансе партия может превратиться в хаос, поэтому рекомендуем при выборе ролей обращаться к таблице на стр. 3.

ОПИСАНИЕ РОЛЕЙ

МИРНЫЕ



всегда в игре

ВЕДУЩИЙ управляет ходом партии.



всегда в игре

МИРНЫЙ ГОРОЖАНИН / МИРНАЯ ГОРОЖАНКА — это обычные мирные жители без особых свойств.

ОСОБЫЕ МИРНЫЕ



всегда в игре

КОМИССАР. *Играет за мирных.* Ночью узнаёт роль одного из игроков. Для этого в фазу ночи проводит проверку: указывает Ведущему на одного из игроков, роль которого хочет узнать. Ведущий с помощью карт Ведущего показывает Комиссару роль выбранного игрока.

СЕРЖАНТКА. *Играет за мирных.* Помощница Комиссара. В фазу ночи «просыпается» одновременно с Комиссаром и видит результаты проверки. После его смерти замещает Комиссара на посту, в следующую же ночь начиная выполнять его действия: выбирает игрока и проверяет его роль.



СУДЬЯ. *Играет за мирных.* Один раз за партию **в фазу дня** может перевернуть свою карту роли, отменить дневное голосование и единолично решить, кого посадить (это может быть только **один** игрок). Выбранный игрок выбывает из игры, раскрывая свою карту роли. Можно решить никого не сажать и не раскрывать свою карту. После открытия роли Судья играет как обычный Мирный горожанин, никаких особых действий у него до конца партии больше нет.

ШПИОНКА. *Играет за мирных.* В фазу ночи указывает Ведущему на одного из игроков (кроме себя) и «усыпляет» его: выбранный игрок в текущую ночь (и последующий день) не может выполнить свои особые действия (если они у него есть). Ведущий в эту ночь **не** будит «усыпленного» игрока.



ГОВОРЯЩАЯ С ПРИЗРАКАМИ. *Играет за мирных.* В фазу ночи может знаками общаться с одним из выбывших игроков, узнавая информацию. Для этого ночью указывает Ведущему на одного из убитых или арестованных игроков. Выбранный игрок может предоставить любую информацию, если захочет. Общение возможно исключительно знаками!



*не могут быть в игре
одновременно*



ДОКТОР. Игрет за мирных. В фазу ночи может выбрать **любого** из игроков (кроме себя) и спасти его от смерти: ночью указывает Ведущему на одного из игроков, и если этого игрока попытаются убить той же ночью, то он не умирает. Однако от второй смерти (от рук Серийного убийцы) за одну ночь спасти игрока **не** может.

ВРАЧ-САМОУЧКА. Игрет за мирных. В фазу ночи либо спасает игрока от смерти, либо залечивает его насмерть своими лекарствами: ночью посещает **любого** из игроков (кроме себя), и если его попытаются убить в эту ночь, то Врач-самоучка спасает этого игрока от смерти. Если никто из убийц к игроку не приходил, то убивает его своими лекарствами.

Важно! *Врач-самоучка играет за команду мирных, несмотря на способность убивать. Его цель — победа мирных, и возможность спасти игроков от смерти может в этом помочь.*



ЛУНАТИК. Игрет за мирных. В фазу ночи после фразы Ведущего: «Пробуждается мафия» — открывает глаза одновременно с мафией и видит все их действия, действуя как мафиози: вместе с остальными принимает решение о том, кого убить (однако Ведущий **не** учитывает голос Лунатика при подсчёте голосов). В фазу дня может делиться с остальными игроками информацией о мафии.

ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ. Игрет за мирных. В фазу ночи «отпугивает» остальных от выбранного игрока: ночью указывает Ведущему на **любого** из игроков (кроме себя). Выбранный игрок оказывается под защитой в эту ночь, то есть все действия других игроков, направленные на него, не срабатывают. Таким образом, мафия не сможет его убить, Комиссар — проверить и так далее.



ПРЕСТУПНИКИ



всегда в игре

МАФИОЗИ. Игрет за мафию. В фазу ночи вместе с остальными членами мафии путём голосования решает, кого убить: ночью указывает Ведущему на **одного** из игроков, тем самым отдавая свой голос. Игрок, за убийство которого проголосовало большинство, умирает этой ночью. Можно менять своё решение и отдать голос за кого-то другого.

ОСОБЫЕ ПРЕСТУПНИКИ



БОСС МАФИИ. Игрет за мафию. В фазу ночи просыпается дважды. В первый раз вместе с остальными членами мафии голосует, кого убить, а во второй — указывает Ведущему на игрока, который будет молчать целый день. Этот игрок в следующую фазу дня не принимает участия ни в обсуждении, ни в голосовании. Босс мафии **может** заставить замолчать сам себя.



ПЕРЕВЁРТЫШ. Играет за мафию. Начинает партию как Мирный горожанин без особых действий и становится Мафиози только после того, как Ведущий объявляет, что всю остальную мафию арестовали. В следующую ночь он просыпается в качестве Мафиози, чтобы решить, кого убить. До этого момента Комиссар видит его как Мирного горожанина.



НИНДЗЯ. Играет за мафию. Мастер маскировки, поэтому при проверках Комиссар всегда видит этого персонажа как Мирного горожанина. В фазу ночи участвует в голосовании мафии: указывает Ведущему на игрока, которого хочет убить.

Важно!

Роли Перевёртыша и Ниндзя не противоречат условию о победе мирных после того, как все преступники окажутся за решёткой: для победы необходимо будет также вычислить этих персонажей и посадить их.

СЕРИЙНЫЙ УБИЙЦА. Играет сам за себя. Его цель — убить всех остальных игроков. В фазу ночи выбирает одного из игроков, указывая на него Ведущему, и убивает выбранного игрока.



ПАМЯТКА ПОРЯДКА ХОДА

Ведущий в фазу ночи будит персонажей в следующем порядке:

- 1 **Телохранитель** (Кого защитить?)
- 2 **Шпионка** (Кого усыпить?)
- 3 **Доктор** или **Врач-самоучка** (Кого спасти?)
- 4 **Говорящая с призраками** (С кем из выбывших поговорить?)
- 5 **Комиссар** и **Сержантка** (Кого проверить?)
- 6 **Мафиози**, **Босс мафии**, **Лунатик**, **Ниндзя** (Кого убить?)
- 7 **Босс мафии** (Кого заставить замолчать?)
- 8 **Серийный убийца** (Кого убить?)

Если в игре есть Судья, то он может воспользоваться своим особым действием **один раз** за партию в фазу дня. Если в игре есть Перевёртыш, то он выполняет роль Мирного горожанина, пока Ведущий не объявит, что вся мафия в тюрьме.

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ:

Главный редактор: Максим Верещагин

Проект-менеджер: Татьяна Лазарева

Дизайнер: Юлия Шубова

Иллюстратор: Булат Газизов

Корректурa: Корректорское бюро «Елчи-палчи»

Копирайтеры: Максим Сучнов, Ольга Игнашкова

Продакшен-менеджеры: Сергей Морозов, Андрей Незнамов

Директор по маркетингу: Владимир Эделев

Директор по продажам: Дмитрий Калмынов

Генеральный директор: Михаил Пахов



COSMO
DROME
GAMES