

ПРАВИЛА ИГРЫ

«Клубная МАФИЯ»

Играет от 6 до 16 игроков.

Наблюдает за ходом игры и регламентирует ее этапы **«Ведущий»**.

Играющие делятся на две группы: **«Красные»** и **«Черные»**.

К **«Красным»** относятся «Мирные жители», «Комиссар / Шериф», «Доктор/Медсестра», «Путана / Любовница» - если она конечно не играет в команде за «Мафию», «Псих / Психопат».

К **«Черным»** относятся «Мафия», глава мафии «Дон», «Маньяк» - который играет сам за себя, «Путана / Любовница» - если она конечно не играет в команде за «Мирных жителей».

В игре разыгрываются карты, определяющие роль.

Игра делится на две половины: день и ночь. В течение игры «Мафия» должна устранить «Мирных Жителей», а «Мирные жители» путем дневного голосования должны вывести из игры «Мафию» и «Маньяка».

У каждого из игроков есть игровой, который соответствует номеру QR кода. За игровой стол усаживаются игроки.

Ведущий объявляет: «Наступает ночь».

Игроки закрывают глаза масками и наклоняют головы вниз, чтобы движения соседней или игра теней не стали источником дополнительной информации для них.

В первую ночь «Ведущий» знакомится с активными картами (это те роли, которые просыпаются ночью).

Ведущий объявляет: «Путана / Любовница»

Игрок, получивший карту «Путана / Любовница», открывает глаза, знакомится с «Ведущим».

Ведущий объявляет: «Путана / Любовница»

После этих слов «Путана / Любовница», закрывает глаза и наклоняет голову вниз.

Ведущий объявляет: «Просыпается «Мафия»». Игроки, получившие карты «Мафии», открывают глаза, знакомятся друг с другом и с «Ведущим».

Ведущий объявляет: ««Мафия» засыпает».

После этих слов «Мафия» и «Дон» закрывают глаза и наклоняет голову вниз.

Ведущий объявляет: «Комиссар / Шериф»

Игрок, получивший карту «Комиссар / Шериф», открывает глаза, знакомится с «Ведущим».

Ведущий объявляет: «Комиссар / Шериф»

После этих слов «Шериф» закрывает глаза и наклоняет голову вниз.

Ведущий объявляет: «Просыпается «Доктор/Медсестра»

Игрок, получивший карту «Доктора», открывает глаза, знакомится с «Ведущим».

Ведущий объявляет: ««Доктор» засыпает».

После этих слов «Доктор» закрывает глаза и наклоняет голову вниз.

Ведущий объявляет: «Просыпается «Маньяк»».

Игрок, получивший карту «Маньяка», открывает глаза, знакомится с «Ведущим».

Ведущий объявляет: ««Маньяк» засыпает».

После этих слов «Маньяк» закрывает глаза и наклоняет голову вниз.

Ведущий объявляет: «Доброе Утро! Все просыпаются».

Первый день. Все открывают глаза. Каждому игроку по очереди даётся 30 секунд или 1 минута для того, чтобы высказать свои мысли и подозрения.

Во время дневного обсуждения вправе говорить только тот игрок, чье время озвучил «Ведущий». Если говорят или мешают другие игроки они получают **фол***

Например: **Ведущий объявляет:** «Господин (жа) *** Ваши 30 секунд / минута». Значит, время высказываться игрока № 1.

Если Игрок хочет закончить свою речь он говорит слово «Спасибо» или «Пас», тогда право высказаться переходит к другому игроку.

В перерыве между высказываниями, можно успеть сказать, что-то игроку.

После высказываний всего города, объявляется общее время – 1 минута. После неё происходит дневное голосование, по итогам которого стол может покинуть один игрок или все останутся и продолжат в рамках «**Автокатастрофы**»*

Ведущий объявляет голосование: «Даты и господа. Даю Вам ровно 5 секунд, чтобы вы приняли решение против одного из игроков (кого вы подозреваете больше всего или не доверяете» Высоко вверх поднятая рука является голосом против. Дальше по порядку высказывания от первого до крайнего игрока, называются игровые псевдонимы, и все голосуют.

После того как голосование будет окончено тот игрок, который набрал большинство голосов, выбывает из игры. Выбывший из игры, имеет право на последнее слово (длительность – 30 секунд).

В игре существует термин «**Автокатастрофа**». Это ситуация, в которой два или более игроков во время дневного голосования набирают одинаковое количество голосов. В этом случае, голосуемым дается право по очереди в течение 30 секунд оправдаться, убедить игроков в своей непричастности к «Мафии» и остаться в игре. После чего заново происходит голосование. Игроки участвующие в **автокатастрофе** не голосуют. Тот из них, кто набирает большее количество голосов, выбывает из игры. Если игроки вновь набирают равное количество голосов, то ставится на голосование вопрос: «**Кто «ЗА» то, чтобы все голосуемые покинули игру?**». Если большинство голосует «**ЗА**» выбывание, игроки покидают игру, если против - остаются, если голоса делятся поровну, игроки остаются в игре. Или все автоматически уходят в ночь. На выбор.

После первого круга вновь наступает ночь.

Ведущий объявляет: «Наступает ночь».

В течение этой и следующих ночей по очереди, по команде «Ведущего» просыпаются активные роли.

Ведущий объявляет: «Просыпается «Путана/Любовница»».

«Путана» открывает глаза, и показывает на пальцах «Ведущему» какой-либо номер, т. е. номер игрока с которым она хочет провести ночь. «Ведущий», показав на пальцах число, уточнит кандидатуру и кивком головы покажет, что кандидатура принята.

Ведущий объявляет: ««Путана/Любовница» засыпает». «Просыпается «Мафия»».

«Мафия», открывают глаза, «Мафии» дается 30 секунд на то чтобы определиться с жертвой.

Ведущий объявляет: ««Мафия» засыпает». Просыпается «Шериф/Комиссар»».

«Шериф/Комиссар» открывает глаза и пытается найти «Мафию». Он показывает на пальцах «Ведущему» какой-либо номер, за которым, по его мнению, скрывается «Мафия». «Ведущий» жестом пальца указывает роль персонажа. «Черная» группа «Мафия» или «Маньяк» обозначение опущенный вниз большой палец, если выбрана «Красная» группа, то обозначение поднятый вверх большой палец.

Ведущий объявляет: ««Шериф/Комиссар» засыпает. Просыпается «Доктор/Медсестра»».

«Доктор» открывает глаза и пытается понять в кого стреляла «Мафия» или «Маньяк». Он показывает на пальцах «Ведущему» какой-либо номер, игрока в которого, по его мнению, стреляла, «Мафия» или «Маньяк» чтобы его спасти. «Ведущий», показав на пальцах число, уточнит кандидатуру и кивком головы покажет что кандидатура принята.

Ведущий объявляет: ««Доктор» засыпает. Просыпается «Маньяк»».

«Маньяк» открывает глаза, и показывает на пальцах «Ведущему» какой-либо номер, игрока которого он хочет убить. «Ведущий» показав на пальцах число уточнит кандидатуру, и кивком головы покажет что кандидатура принята.

Ведущий объявляет: ««Маньяк засыпает. Наступает Утро! Все просыпаются.»».

Второй день. Если ночью «Мафия» и «Маньяк» устранили игроков, «Ведущий» объявляет об этом и без дополнительных слов стол покидают погибшие игроки. Если «Мафия» и «Маньяк» промахнулись (вылечили или отлюбили), «Ведущий» объявляет, что утро действительно доброе, и ночью никто не пострадал.

Обсуждение второго дня начинается со следующего, после говорившего первым в предыдущем круге, игрока. В течение этого и следующего кругов ход игры не меняется. Ночи и дни чередуются до победы той или иной команды.

Игра заканчивается победой «Мирных Жителей» в том случае, когда устранена вся «Мафия» и «Маньяк». «Мафия» побеждают в случае, когда остается равное количество «Мирных жителей» и «Мафии». «Маньяк» побеждает если остается один.

ЗАМЕЧАНИЯ И УДАЛЕНИЕ ИЗ ИГРЫ:

За нарушение правил в ходе игры игрок получает **Фолы** и может быть **Удален** из игры.

ЗАМЕЧАНИЯ даются за:

- 1). Если во время дневного обсуждения игрок говорит не в свое время.
- 2). Если игрок в своей речи произносит слова: «ЧЕСТНО», «ЧЕСТНЫЙ ЖИТЕЛЬ», УПОМИНАЕТ РЕЛИГИЮ, «БОГА», «ЧЕРТА».
- 3) За излишнее обращение к «Ведущему» не по игровому моменту.
- 4) За некорректное обращение к другим игрокам и «Ведущему» - **фол** или **удаление**, на усмотрение «Ведущего».

Если игрок набрал 2 замечания – он лишается права высказываться и что-либо говорить в течение одного дня, но может выставить кандидатуру на голосование и голосовать.

Если игрок набрал 3 замечания – он лишается права высказываться и что-либо говорить до завершения игры, а также выставить кандидатуру на голосование и голосовать.

Если игрок набрал 4 фолы – вынужден покинуть игровой стол молча.

После каждой игры **Фолы** аннулируются.

УДАЛЕНИЕ ИЗ ИГРЫ:

- 1). Если игрок подглядывает ночью во время игры.
- 2). За ночную жестикуляцию, и касание других игроков ночью.
- 3). Если игрок набрал 4 фола.
- 4). Если игрок показывает жестами или произносит в своей речи слова: «КЛЯНУСЬ», «ЗУБ ДАЮ», «ЗА МУЖИКА ОТВЕЧАЮ», «СПОРИМ» или провоцирует другого игрока клясться, божиться или «отвечать по понятиям».
- 5). ЗА МАТ, ненормативную лексику и неуважительное обращение в отношении других игроков или «Ведущего».
- 6). Иное правило обговаривается заранее, до начала игры.

ПЕРСОНАЖИ

МИРНЫЙ ЖИТЕЛЬ - Принимают участие только в дневном голосовании.

Цель персонажа: Избавиться от «Мафии» и «Маньяка» в городе путем дневного голосования.

ПУТАНА / ЛЮБОВНИЦА - Может играть как на стороне «Мирных жителей», так и за «Мафию», определяется до начала игры (по желанию). Она имеет возможность каждую ночь пригласить к себе одного игрока. На эту ночь на приглашенного персонажа накладываются ограничения: он не голосует и молчит.

В случае если мафия или маньяк убивали этого персонажа, то его спасает «Путана / Любовница» тем, что его забрала к себе, но если убивают её, она забирает с собой и персонажа. «Путана / Любовница» не может выбирать одного и того же игрока каждую ночь, она может «отлюбить» себя, но если зашли к ней – она погибла. **Цель если играет за «Красных»:** Избавиться от «Мафии» и «Маньяка» в городе путем дневного голосования. **Цель если играет за «Черных»:** Избавиться от «Маньяка» и «Мирных Жителей» в городе путем дневного голосования.

МАФИЯ - Совершает одно согласованное убийство каждую ночь.

Цель: Выжить и убить «Мирных жителей» и «Маньяка»

ШЕРИФ/КОМИССАР - играет на стороне «Мирных жителей», имеет право проверить одного игрока за ночь. При проверке получает точную информацию об игроке от «Ведущего», является тот «Красным» (вверх поднятый палец) либо «ЧЁРНЫЙ» (вниз опущенный палец). Задача «Шерифа/Комиссара» вычислить всех «Мафиози» и «Маньяка» и склонить на свою сторону «Мирных жителей» при голосовании, стараясь при этом как можно дольше не засветиться перед «Мафией».

Цель: Избавиться от «Мафии» и «Маньяка» путем дневного голосования, при ночных точных проверках.

ДОКТОР/КОМИССАР - Играет за команду «Красных» и днем пытается понять, кого из игроков «Мафия» захочет убить. Ночью лечит выбранного игрока, но не может лечить одного того же игрока две ночи подряд. Днем не объявляется, кого именно вылечил «Доктор». За всю игру может лечить себя только один раз. Может спасти от убийства «Мафии» и «Маньяка»

Цель: Избавиться от «Мафии» и «Маньяка» путем дневного голосования и защитит от убийства других игроков ночью.

МАНЬЯК (классический) - Выступает сам за себя, каждую ночь убивая одного из игроков. Может играть как на стороне «Мирных» так и на стороне «Мафии».

Цель: Может победить, только если останется один и убьёт «Мирных» и «Мафию»

МАНЬЯК (современный) - Выступает сам за себя, каждую ночь убивая одного из игроков. Ночью роль маньяка закрыта и в случае проверки данного персонажа «Шерифом», последний получает ответ – «Нет, не «Мафия»». Является единственной активной ролью которая ночью может бездействовать, т. е. «Маньяк» может проснуться ночью и показать «Ведущему» что никого ночью убивать не будет.

Цель: Может победить, только если останется один и убьёт «Мирных» и «Мафию»

ПСИХОПАТ / ПСИХ – простой мирный житель, который не просыпается ночью, но при его дневном убийстве он может забрать с собой любого персонажа, будь то мирный, мафия или маньяк. В случае намёки или вскрытие своей роли – получает фол или сразу удаляется из-за стола.

Цель персонажа: Избавиться от «Мафии» и «Маньяка» в городе путем дневного голосования.