

# MAFIA

## ВСЯ СЕМЬЯ В СБОРЕ

Город засыпал. Каждое утро его жители с ужасом читали в свежих газетах отчёты о жертвах криминальной войны, при этом искренне радуясь, что беда обошла стороной их квартал. Каждый день немногие оставшиеся честными полицейские пытались преодолеть сопротивление коррумпированных властей и прорваться сквозь стену омерты к секретам семей, давным-давно поделивших город на сферы влияния. Каждый вечер торговцы и бизнесмены упаковывали долю дневного заработка в безликие белые конверты, передавали их сборщикам дани и спешно закрывали заведения, пока не началось... И наступала ночь, когда голову поднимала настоящая власть этого города, организация, черпавшая могущество в строгой иерархии и уничтожавшая любой иной порядок, видя в нём угрозу её благополучию. Все, кто дорожил своей жизнью, сидели по домам, прекрасно осознавая: не стоит оставаться на улице, когда просыпается МАФИЯ!

*«Мафия» — это всемирно известная игра, в которой жители города пытаются вычислить и нейтрализовать преступников, а гангстеры по одному отстреливают простых обывателей. Ввязитесь в бескомпромиссную борьбу за город и приведите свою сторону к победе!*

## СОСТАВ ИГРЫ

29 карт ролей:

- 5 лидеров мирных жителей (детектив, священник, судья, тюремщик, шериф)
- 5 особых мирных жителей (доктор, лунатик, телохранитель, красотка, поклонница)
- 5 обычных мирных жителей
- 3 одиночки (маньяк, потрошитель, аферист)
- 4 особых мафиози (крёстный отец, вор, адвокат, стукач)
- 4 обычных мафиози
- 3 якудзы

20 карточек ведущего (по одной каждой разной роли)

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Для игры вам понадобится компания из шести и больше человек. Оптимальное число игроков – от восьми до двенадцати.

Один из игроков становится ведущим. Вы можете разыграть это звание случайным образом или отдать его самому опытному игроку. Ведущий в самой игре не участвует, вместо этого он наблюдает за игроками, руководит их действиями и следит за соблюдением правил.

**Исключение** – игра вшестером. В таком случае на первый ход выбирается временный ведущий, который получает игровую роль и ведёт себя в соответствии с ней. Как только кто-нибудь из игроков выбывает из игры, он становится полноценным ведущим и следит за действиями игроков до конца партии.

Теперь надо отобрать роли, которые будут использоваться в ходе игры. Для начинающих компаний мы советуем использовать только обывателей, обычных мафиози и одного из лидеров: детектива или шерифа. Освоившись с игрой, вы сможете добавлять другие особые роли, только не переборщите с ними.

Состав применяемых ролей зависит от числа игроков и определяется по таблице:

Число игроков (без ведущего)	Мирные жители			Преступники	
	Всего	Из них: лидер	Из них: особые мирные жители	Всего	Из них: особые мафиози
6	4	1	0	2	0
7	5	1	0	2	0–1
8	5	1	0–1	3	0–1
9	6	1	0–1	3	0–1
10	7	1	0–1	3	0–1
11	7	1	1–2	4	0–1
12	8	1	1–2	4	0–1
13	9	1	1–2	4	0–1
14	9	1	1–2	5	0–1
15	10	1	1–2	5	1–2
16	11	1	1–2	5	1–2

Общие правила подбора ролей такие:

- Мирных жителей должно быть примерно в два раза больше, чем мафии.
- У мирных жителей может быть только один лидер.
- Особыми ролями (то есть, не обывателями среди мирных жителей и не мафиози среди преступников) может быть около трети представителей каждой стороны.

Также помните, что если у мирных жителей не будет «стреляющих» ролей, им будет сложнее победить, поэтому в таком случае их число стоит немного увеличить.

В игре на 12 и больше участников можно использовать две разные группировки преступников: мафию и якудзу. Как это сделать, рассказано ближе к концу правил.

Определившись с составом ролей, перетасуйте выбранные карты (их должно быть столько же, сколько игроков, не считая ведущего) и в закрытую выдайте по одной роли каждому игроку (опять же, кроме ведущего). Каждый игрок смотрит, какая роль ему досталась, и прячет карту так, чтобы никто не мог её подсмотреть (можно просто перевернуть). Игрок может (и должен) открыть свою карту на всеобщее обозрение только в том случае, если он выбыл из игры. Пока этого не случилось, все карты ролей должны оставаться закрытыми.

## ХОД ИГРЫ

Игра состоит из периодов дня и ночи, которые по очереди сменяют друг друга. Днём игроки ведут открытое обсуждение, пытаются вывести преступников на чистую воду и покарать их. Ночью преступники убивают своих жертв, а также используются способности большинства особых ролей.

После того как все игроки получили свои роли и ознакомились с ними, ведущий объявляет: «Наступила ночь. Все заснули». Все должны зажмуриться. Затем ведущий говорит: «Проснулась мафия». По этой команде все игроки, которым досталась роль мафиози (в том числе особые персонажи мафии) открывают глаза и молча знакомятся друг с другом. Затем ведущий командует «Мафия познакомилась и снова заснула» (мафиози закрывают глаза), а потом – «Наступил день. Все проснулись». Теперь все открывают глаза и начинают обсуждение, кто из игроков может быть мафией.

Особая «вводная» ночь, во время которой мафози знакомятся друг с другом, происходит только в начале игры. Если в игре участвуют другие особые персонажи, например лидер, ведущий также по очереди «будит» их, чтобы узнать, кто есть кто. Во время «вводной» ночи не происходит никакой стрельбы, а также никто не пользуется способностями. Когда вводная ночь закончена, наступает обычное чередование дня и ночи, как описано ниже.

## ДЕНЬ

Днём игроки обсуждают, кто из них может быть преступником. По итогам обсуждения им надо выдвинуть одну или несколько кандидатур, а затем провести голосование по каждой из них. Тот из игроков, за осуждение которого выскажется наибольшее число участников, будет предан суду Линча: он должен раскрыть свою роль и выбыть из игры.

Цель мирных жителей днём – вычислить настоящих преступников. Они могут основываться на том, что слышали или ощущали прошлой ночью, а также на показаниях других игроков. Цель преступников – остаться незнанными и по возможности предать суду Линча кого-то из мирных жителей, предпочтительно особого персонажа. Однако при этом им не стоит чрезмерно прикрывать своих: мирные жители могут что-нибудь заподозрить.

На обсуждение кандидатур обычно отводится не больше пяти-семи минут. По истечении этого времени игроки должны определиться с подозреваемыми и начать голосование. Ведущий по очереди называет каждого подозреваемого и считает, сколько рук поднято за его осуждение. Тот, кто наберёт больше всего голосов, подвергается линчеванию.

По желанию вы можете модифицировать процесс голосования. Например, выбрать только одного кандидата и проголосовать за него; если за осуждение выскажется меньше половины участников, то счесть его невиновным и выбрать следующего подозреваемого. Обязательных правил только два: нельзя несколько раз за день голосовать за одного и того же игрока, и каждый день один (и только один) игрок должен быть предан суду Линча.

Осуждённый игрок считается убитым – ни его роль, ни какие-либо способности других игроков не могут спасти от этого. Он объявляет свою роль, демонстрируя свою карту персонажа, и выходит из игры. Убитые не могут никаким образом участвовать в игре: ни обсуждать, ни голосовать, ни комментировать. Помните, что если вы играете вшестером, то первый убитый становится ведущим игры.

## НОЧЬ

После суда Линча наступает ночь. Ведущий объявляет: «Стемнело, все заснули». Затем он по очереди называет особых персонажей, те открывают глаза, пользуются своими способностями и закрывают глаза снова. Очередность действий особых ролей, а также описание их способностей вы найдёте ниже.

Если игрок с особой ролью убит, вызывать его ночью, разумеется, не нужно.

Главное, что происходит ночью, это стрельба. Когда наступает очередь мафии стрелять, ведущий объявляет «Мафия проснулась и выбирает жертву». Мафиози открывают глаза и жестами договариваются, кого убить. Когда они договорились, ведущий объявляет, что роковой выстрел прозвучал, и отправляет мафию досыпать.

Ведущий продолжает называть персонажей, пока все они не совершат положенные действия. Только после этого он объявляет наступление нового дня. При этом он сообщает всем игрокам, кто был убит этой ночью: названные игроки демонстрируют свои карты и сразу же выбывают из игры. Они не успевают ничего сообщить остальным участникам игры. Кроме того, они не могут знать, кто их убил.

Затем начинается новое дневное обсуждение, и всё повторяется до тех пор, пока одна из сторон не победит.

## ПОБЕДА В ИГРЕ

Победа мирным жителям засчитывается, как только им удаётся вывести из игры всех мафиози.

Мафия побеждает, если мирные жители не могут выиграть. При этом не обязательно дожидаться смерти последнего обывателя: если в какой-то момент мафия оказывается в большинстве, то она выигрывает, поскольку и ночью, и на дневном голосовании мирные жители обречены. При численном равенстве сторон также побеждает мафия.

## ПОРЯДОК ДЕЙСТВИЯ ИГРОКОВ

Ночью ведущий вызывает персонажей и даёт им действовать в следующем порядке:

**Красотка → Вор → Стукач → Доктор → Телохранитель → Адвокат → Мафиози стреляют → Якудза стреляют → Лидер → Маньяк либо Потрошитель → Поклонница → Крёстный отец → Аферист**

Разумеется, вызываются только те персонажи, которые находятся в игре. Если персонаж был убит до того, как получил возможность воспользоваться своей способностью, ведущий всё равно вызывает его, однако действия убитого таким образом игрока не приводят ни к каким последствиям.

## ОСОБЫЕ ПЕРСОНАЖИ И ИХ СВОЙСТВА

### ЛИДЕРЫ

В игре может быть только один лидер. Мы рекомендуем всегда играть с лидером. Если вы играете без лидера, увеличьте число мирных персонажей. Все лидеры действуют ночью сразу после того, как мафия (и якудза) сделала свои выстрелы. Если лидер был убит выстрелом, ведущий всё равно вызывает его, делая вид, будто с лидером всё в порядке, но его способность пропадает впустую, а наутро он объявляется мёртвым.



### ДЕТЕКТИВ

Может либо застрелить одного игрока, либо узнать его роль.

Ночью, после хода мафии ведущий объявляет: «Проснулся детектив». Тот открывает глаза и решает, кого он хочет проверить или застрелить. Для проверки он показывает на игрока обычным образом, для стрельбы – как бы стреляя. Ведущий может уточнить, что имел в виду игрок, и тот должен подтвердить свой выбор кивком или иным жестом. Затем, в случае проверки, ведущий показывает детективу карточку с ролью проверяемого игрока. Когда действие детектива завершено, ведущий говорит: «Детектив заснул».



### СВЯЩЕННИК

Может либо застрелить одного игрока, либо узнать его роль. Этот игрок узнаёт личность священника.

Ночью, после хода мафии ведущий объявляет: «Проснулся священник». Тот открывает глаза и решает, кого он хочет проверить или застрелить. Для проверки он показывает на игрока обычным образом, для стрельбы – как бы стреляя. Ведущий может уточнить, что имел в виду игрок, и тот должен подтвердить свой выбор кивком или иным жестом. Затем, в случае проверки, ведущий показывает священнику карточку с ролью проверяемого игрока и дотрагивается до проверяемого, чтобы тот открыл глаза и узнал, кто из игроков священник. Когда действие священника завершено, ведущий говорит: «Священник заснул». Проверенный священником игрок также закрывает глаза.



### СУДЬЯ

Ночью может узнать роль одного игрока. Днём может спасти от суда Линча одного игрока.

Ночью, после хода мафии ведущий объявляет: «Проснулся судья». Тот открывает глаза и указывает на того, кого хочет

проверить. Ведущий показывает судье карточку с ролью проверяемого игрока. Затем ведущий говорит: «Судья заснул».

Днём, если по итогам голосования игрок должен быть предан суду Линча, но судья высказался в его защиту (не поднял руку), ведущий объявляет, что игрок оправдан. Разумеется, при этом он не должен раскрывать личность судьи (однако игроки могут попытаться вычислить судью среди тех, кто не поднял руки). Однако судья может блокировать голосование подобным образом только раз в день: следующий осуждённый уже наверняка подвергается суду Линча.

Обратите внимание, что судья фактически может обеспечить себе иммунитет во время дневного голосования. Однако он может быть осуждён, если потратит свою возможность на другого игрока, а сам станет следующим кандидатом на линчевание.

#### Тюремщик

Может узнать роль одного игрока. Если этот игрок преступник, он сразу отправляется в тюрьму. После смерти тюремщика все заключённые выходят из тюрьмы.

Ночью, после хода мафии ведущий объявляет: «Проснулся тюремщик». Тот открывает глаза и указывает на игрока, которого хочет проверить. Ведущий показывает тюремщику карточку с ролью проверяемого игрока. Затем ведущий говорит: «Тюремщик заснул».

Если проверенный игрок оказался преступником, он сразу же попадает в тюрьму. С этого момента он не может пользоваться своими способностями, а утром ведущий объявляет, кто стал заключённым. Заключённые не имеют права голосовать, стрелять, пользоваться способностями, однако могут участвовать в обсуждении. Если тюремщик убит, все заключённые выходят на свободу и получают все свои права назад.

На одиночку действие тюремщика не распространяется, однако тюремщик всё равно узнаёт его роль.

Если тюремщик проверил роль игрока, оклеветанного стукачом, то этот игрок считается мафиози и попадает в тюрьму, даже если по-настоящему он мирный житель.

#### Шериф

Может застрелить одного игрока.

Ночью, после хода мафии ведущий объявляет: «Проснулся шериф». Тот открывает глаза и указывает на того, кого хочет застрелить. Затем ведущий говорит: «Шериф заснул». Наутро жители обнаруживают на улицах одним трупом больше.

### ДРУГИЕ МИРНЫЕ ЖИТЕЛИ

#### Доктор

Перед стрельбой может выбрать другого игрока. Этот игрок не может быть убит этой ночью.

Ночью, до хода мафии ведущий объявляет: «Проснулся доктор». Тот открывает глаза и указывает на игрока, которого хочет защитить. Затем ведущий говорит: «Доктор заснул». Если в течение этой ночи выбранный доктором игрок должен быть убит, он не умирает. Однако ни убийца не должен узнать, что его выстрел ушёл в молоко, ни сам счастливчик не должен узнать, что его пытались убить.

#### Телохранитель

Перед стрельбой может выбрать другого игрока. Погибает вместо него, если он должен быть убит этой ночью.

Ночью, до хода мафии ведущий объявляет: «Проснулся телохранитель». Тот открывает глаза и указывает на игрока, которого хочет защитить. Затем ведущий говорит: «Телохранитель заснул». Если в течение этой ночи выбранный телохранителем игрок должен быть убит, он не умирает, вместо

него погибает телохранитель. Защищённый игрок не должен узнать, что его пытались убить.

#### Лунатик

Притворяется одним из мафиози. Если убит мафией, мафия может застрелить ещё одного игрока.

Всякий раз, когда ведущий объявляет о том, что проснулась мафия, лунатик также открывает глаза и ведёт себя как мафиози. Он не должен никому говорить, какая у него роль и кто из игроков мафия. Если настоящие мафиози вычислят лунатика (например, по его голосованию), они могут убить его ночью, и сразу после этого они получают право ещё на один выстрел.

#### Красотка

Перед остальными действиями может выбрать одного игрока. Этот игрок не может пользоваться своими способностями этой ночью, но также не может быть убит.

Ночью, до хода мафии ведущий объявляет: «Проснулась красотка». Та открывает глаза и указывает на игрока, которого хочет лишить способностей, а заодно и защитить. Затем ведущий говорит: «Красотка заснула». Если в течение этой ночи выбранный красоткой игрок должен быть убит, он не умирает. Однако ни убийца не должен узнать, что он промахнулся, ни сам счастливчик не должен узнать, что его пытались убить. Кроме того, выбранный красоткой игрок не пользуется своей способностью этой ночью, хотя сам об этом не знает (ведущий вызывает этого игрока и даёт ему совершить действие, как положено, однако ни к каким последствиям это не приводит).

Если красотка выбрала единственного мафиози в игре, то мафия в эту ночь никого не убивает. Если же выбран мафиози, но есть и другие преступники, то убийство происходит, как обычно.

#### Поклонница

Может выбрать одного игрока. Если это лидер, узнаёт его роль.

Ночью, после хода мафии ведущий объявляет: «Проснулась поклонница». Та открывает глаза и указывает на того, кого хочет проверить. Ведущий кивает, если это лидер, и отрицательно качает головой, если это не лидер. Затем ведущий говорит: «Поклонница заснула».

### МАФИОЗИ

Ночью, когда наступает очередь мафии стрелять, ведущий объявляет «Мафия проснулась и выбирает жертву». Мафиози открывают глаза и жестами договариваются, кого убить. Когда они договорились и сообщили свой выбор ведущему, тот объявляет: «Мафия сделала выстрел и заснула». Наутро жертва мафии объявляется убитой (если её никто не защитил).

Не забывайте, что особые персонажи мафии также принимают участие в стрельбе.

#### Крёстный отец

Может выбрать одного игрока. Этот игрок не может голосовать днём.

Ночью, после хода мафии ведущий объявляет: «Проснулся крёстный отец». Тот открывает глаза и указывает на игрока, которого хочет лишить права голоса. Затем ведущий говорит: «Крёстный отец заснул». Наутро ведущий объявляет, кто из игроков не может голосовать (однако он вправе участвовать в обсуждении и быть обвинённым). Голосование проводится так, как если бы этого игрока не было. Он не голосует ни за, ни против.

#### Вор

Может выбрать одного из игроков. Этот игрок не может пользоваться своими способностями этой ночью.

Ночью, до хода мафии ведущий объявляет: «Проснулся вор». Тот открывает глаза и указывает на игрока, которого хочет

лишить способностей. Затем ведущий говорит: «Вор заснул». Выбранный игрок не пользуется своей способностью этой ночью, хотя сам об этом не знает (ведущий вызывает этого игрока и даёт ему совершить действие, как положено, однако ни к каким последствиям это не приводит).

#### Адвокат

Может узнать роль одного игрока.

Ночью, до хода мафии ведущий объявляет: «Проснулся адвокат». Тот открывает глаза и указывает на игрока, которого хочет проверить. Ведущий показывает адвокату карточку с ролью проверяемого игрока. Затем ведущий говорит: «Адвокат заснул».

Ночью во время стрельбы адвокат может воспользоваться той информацией, которую узнал, однако ему ещё надо убедить других мафиози в том, что его выбор верный. Он не имеет права озвучивать ночью то, что узнал, и не может прямо сообщить своим подельникам, что он адвокат.

#### Стукач

Может выбрать одного игрока. Если кто-нибудь узнаёт роль этого игрока, ведущий должен сообщить, что этот игрок мафиози.

Ночью, до хода мафии ведущий объявляет: «Проснулся стукач». Тот открывает глаза и указывает на игрока, которого хочет оклеветать. Затем ведущий говорит: «Стукач заснул». Если этой ночью кто-нибудь проверяет выбранного игрока (хочет узнать его роль), ведущий должен показать карточку мафиози вместо настоящей роли игрока.

Не рекомендуется вводить стукача в игру, в которой нет ни одного персонажа, способного узнавать роли других игроков.

### Одиночки

Одиночка — это третья сторона в игре. Одиночка побеждает в том случае, если все игроки кроме него убиты. В игре может быть только один одиночка. Мы не рекомендуем вводить одиночку в игру, если в ней меньше десяти участников. Одиночка заменяет одного из мафиози.

#### Маньяк

Может застрелить одного игрока.

Ночью, после хода мафии ведущий объявляет: «Проснулся маньяк». Тот открывает глаза и указывает на того, кого хочет застрелить. Затем ведущий говорит: «Маньяк заснул». Наутро жители обнаруживают на улицах одним трупом больше.

#### Потрошитель

Может застрелить одного из игроков, если тот не обыватель.

Ночью, после хода мафии ведущий объявляет: «Проснулся потрошитель». Тот открывает глаза и указывает на того, кого хочет застрелить. Затем ведущий говорит: «Потрошитель заснул». Если выбранный игрок не обыватель (иными словами, он мафиози, лидер или другой особый мирный житель), он убит, о чём ведущий сообщает утром.

#### Аферист

Может выбрать одного игрока. Днём этот игрок голосует так же, как аферист.

Ночью, после хода мафии ведущий объявляет: «Проснулся аферист». Тот открывает глаза и указывает на игрока, чьим голосом хочет воспользоваться. Затем ведущий говорит: «Аферист заснул». Наутро при подсчёте голосов ведущий говорит выбранному игроку, как он должен проголосовать (ориентируясь на то, как проголосовал аферист). При этом ведущий не должен выдать, кто из игроков аферист (если только тот сам себя не выдаст).

### ЯКУДЗА



Якудза — это ещё одна преступная группировка, которая конкурирует с мафией за власть над городом. Якудза может использоваться в игре по следующим правилам. Во-первых, игроков должно быть 12 и больше. Во-вторых, роли мафиози делятся пополам между мафией и якудзой (например, если в игре должно быть 4 мафиози, то 2 из них становятся якудзой и 2 — мафией). В-третьих, в игре с якудзой не должны использоваться одиночки и особые персонажи мафии.

Якудза делает свой выстрел сразу после мафии, однако считается, что выстрелы обеих группировок произошли одновременно. Так, если мафия своим выстрелом убила одного из якудза, то этот якудза всё равно сохраняет право на предсмертный выстрел этой ночью.

Чтобы победить в игре с якудзой, преступной группировке надо не только лишить мирных жителей возможности выиграть, но и устранить всех конкурентов из чужого лагеря. Так, якудза побеждает, если мирные жители не могут выиграть и при этом все мафиози перебиты.

### ВАРИАНТЫ ИГРЫ

*Правила «Мафии» существуют во множестве вариантов, и в этой книжке представлен только один из них. Разумеется, вы можете играть в «Мафию» так, как вам удобнее. Не забудьте только перед началом игры договориться, по какому именно варианту правил будете играть.*

### ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

#### Общее руководство:

Михаил Акулов, Иван Попов

#### Иллюстрации: Илья Комаров

Редактура: Александр Киселев, Петр Тюленев

Дизайн: Илья Комаров, Наталья Садикова

Вёрстка: Анна Горюнова, Дмитрий Собянин

Вопросы издания игр решает директор по развитию бизнеса Николай Перасов ([nikolay@hobbyworld.ru](mailto:nikolay@hobbyworld.ru)).

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.



Играть интересно

© 2013 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Перепечатка и публикация правил игры, компонентов игры и иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

[www.hobbyworld.ru](http://www.hobbyworld.ru)