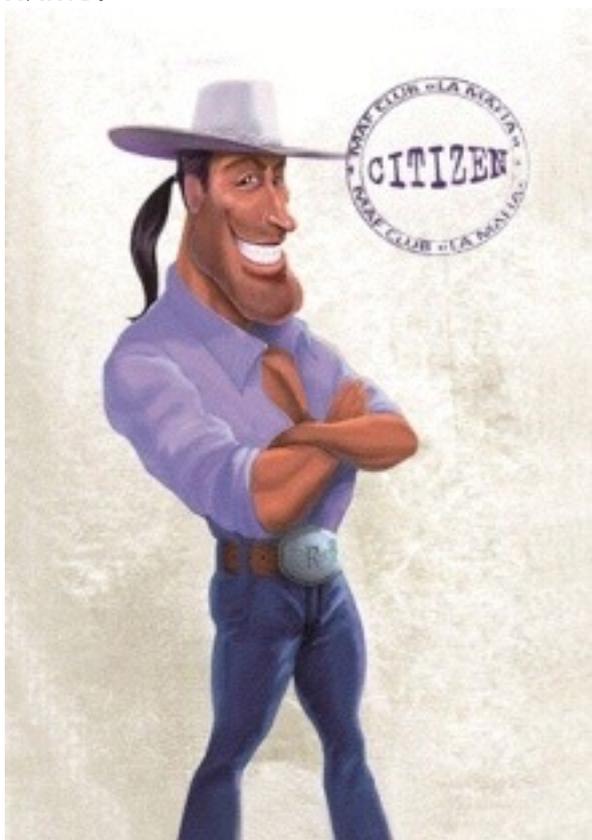
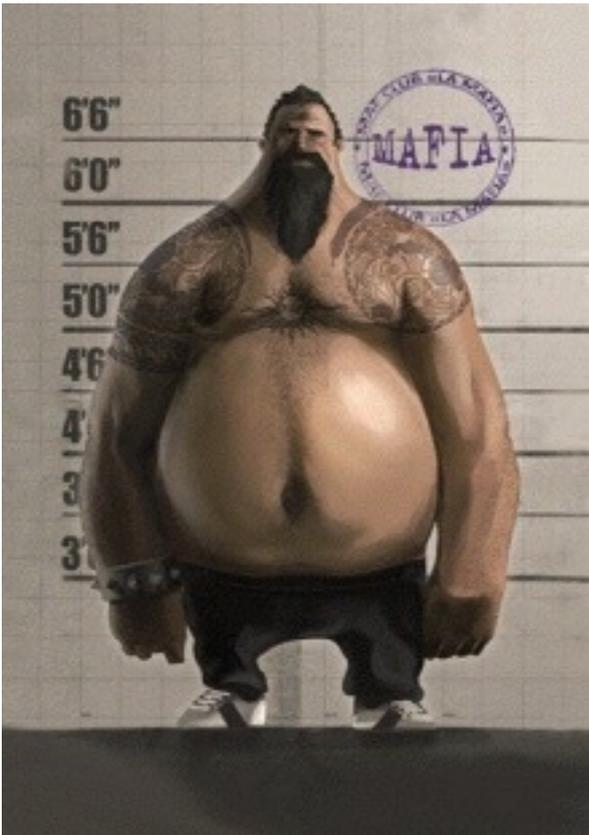
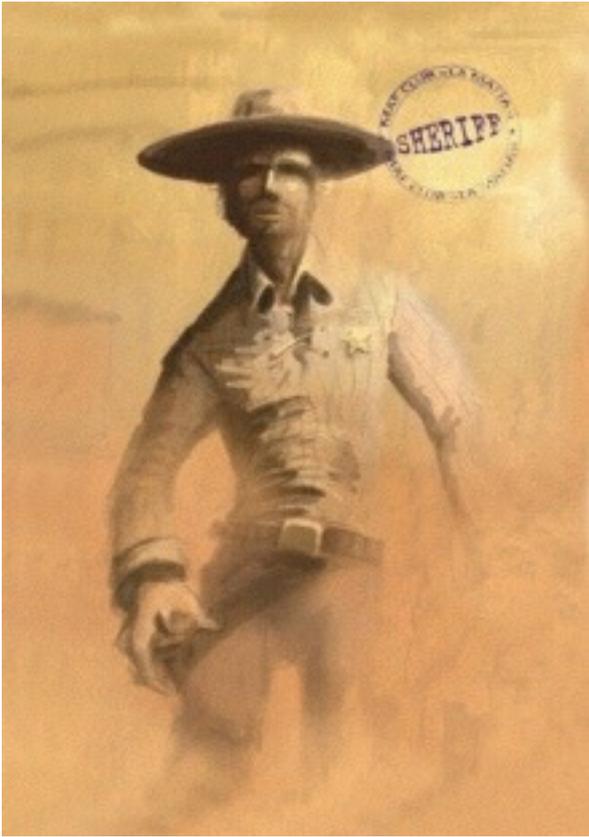
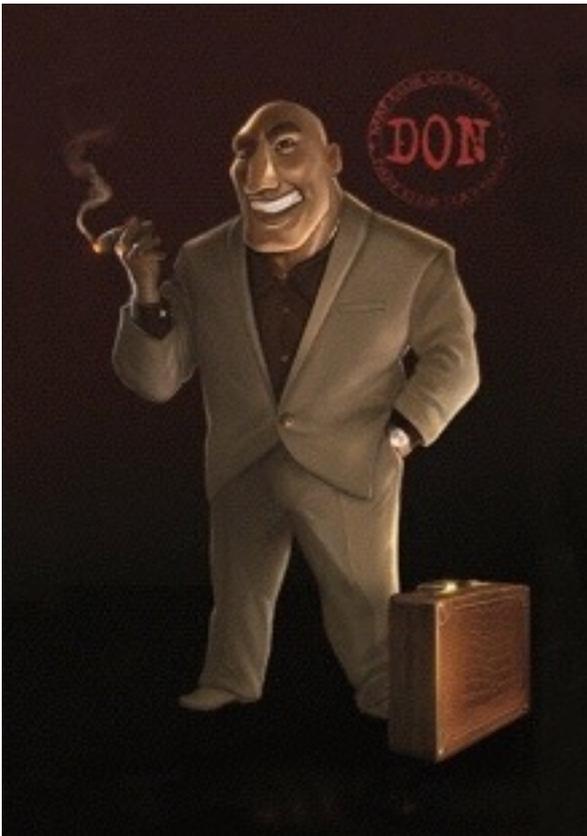


Ролевая игра «мафия» это лучшая версия для веселых праздников. Разнообразие ролей этой игры превносит еще больше непредсказуемости и поводов для улыбки. Данная версия позволяет использовать много дополнительного антуражного реквизита, в том числе маски на ручке, что придает ей еще больше шарма и подчеркивает стиль «мафия», популярный среди любителей тематических вечеринок. Помимо этого, важным достоинством ролевой игры является то, что количество человек может быть увеличено до 20. Тогда как, в профессиональную мафию могут играть лишь 10 человек. Рассмотрим возможности новых ролей. Самый часто задаваемый вопрос «Что делает путана?» у нас она носит гордое название «Гейша», но обо всем по порядку. **Что делает доктор?** - на этот вопрос тоже ответим ниже.

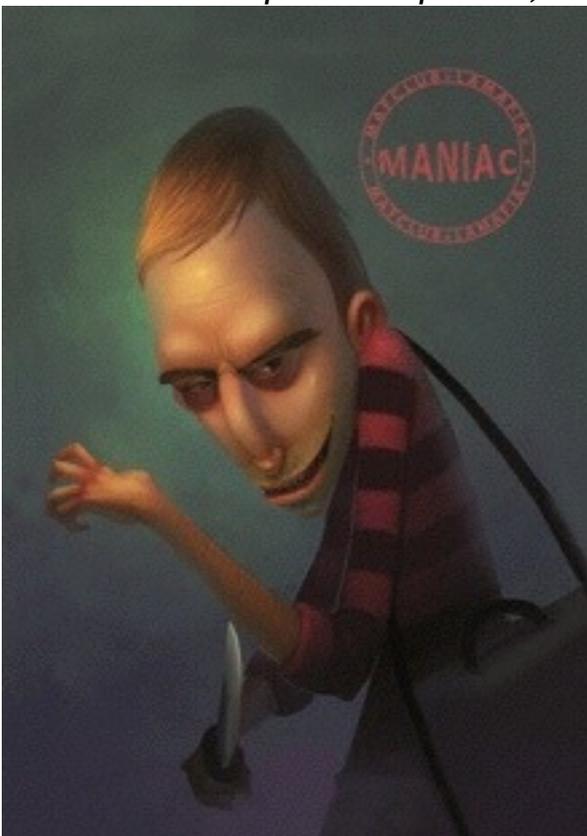


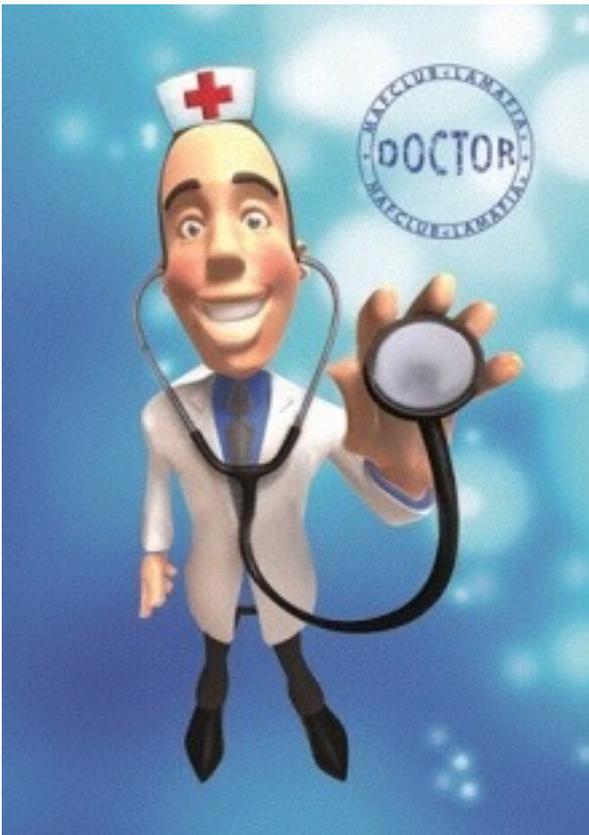




*мирный житель играет за команду “красных”
шериф - главный среди “красных”, каждую ночь проверяет любого игрока*

*мафия играет за команду “чёрных”, ночью убивает любого игрока
дон главный среди “чёрных”, каждую ночь ищет шерифа*







*маньяк играет сам за себя, убивает ночью
гейша играет за мирных, ночью блокирует любого игрока
доктор играет за мирных, ночью лечит любого игрока*

За игровым столом могут присутствовать от 8 до 20 игроков.

От количества игроков зависит, какие роли будут в игре. В ролевой мафии нет строгих правил и роли могут комбинироваться как угодно на усмотрение игроков. Опытным путем выверены и рекомендованы следующие ролевые расклады, в зависимости от количества игроков.

8 игроков - 2 мафии, 5 мирных жителей, 1 доктор

9 игроков - 2 мафии, 6 мирных жителей, 1 шериф

10 игроков - 1 дон, 2 мафии, 6 мирных жителей, 1 шериф

11 игроков - 1 дон, 2 мафии, 7 мирных жителей, 1 шериф

12 игроков - 1 дон, 3 мафии, 7 мирных жителей, 1 шериф ИЛИ 1 дон, 2 мафии, 7 мирных жителей, 1 шериф, 1 маньяк

13 игроков - 1 дон, 2 мафии, 8 мирных жителей, 1 шериф, 1 маньяк

14 игроков - 1 дон, 2 мафии, 8 мирных жителей, 1 шериф, 1 маньяк, 1 доктор

15 игроков - 1 дон, 2 мафии, 9 мирных жителей, 1 шериф, 1 маньяк, 1 доктор

16 игроков - 1 дон, 2 мафии, 9 мирных жителей, 1 шериф, 1 маньяк, 1 доктор, 1 гейша

17 игроков - 1 дон, 3 мафии, 9 мирных жителей, 1 шериф, 1 маньяк, 1 доктор, 1 гейша

18 игроков - 1 дон, 3 мафии, 10 мирных жителей, 1 шериф, 1 маньяк, 1 доктор, 1 гейша

19 игроков - 1 дон, 3 мафии, 11 мирных жителей, 1 шериф, 1 маньяк, 1 доктор, 1 гейша

20 игроков - 1 дон, 4 мафии, 11 мирных жителей, 1 шериф, 1 маньяк, 1 доктор, 1 гейша

Ход игры.

Игра начинается с раздачи карт. Каждый игрок тянет карту, запоминает роль и кладет карту перед собой на стол рубашкой вверх. После того как карты на руках, ведущий поочередно просит проснуться и познакомится с ведущим игроков с картами мафия, дон, шериф, доктор, маньяк, и , в последнюю очередь, гейша.

Теперь игра будет чередовать в себе фазы дня и ночи.

С наступлением дня все убирают маски от лица, начинается обсуждение.

Обсуждение в ролевой «мафии» может быть общим, без использования строгого регламента монологов.

Хорошо.

Бесспорным достоинством такого обсуждения является отсутствие «неловкого молчания» и привязанности именно к своей минуте, всегда можно сказать в момент, когда есть что сказать.

Плохо.

Однако если вас за столом максимальное количество игроков, игра рискует превратиться в балаган. Также недостатком служит отмалчивание некоторых игроков, как следствие не поддающихся анализу.

Поэтому мы рекомендуем **комбинированный вариант.**

Предоставляем слово игрокам по очереди, при этом не наказываем игроков вставляющих комментарии не в свою минуту.

Первый день

Первый день обсуждения характеризуется лишь высказыванием своих подозрений. После дебатов наступает ночь.

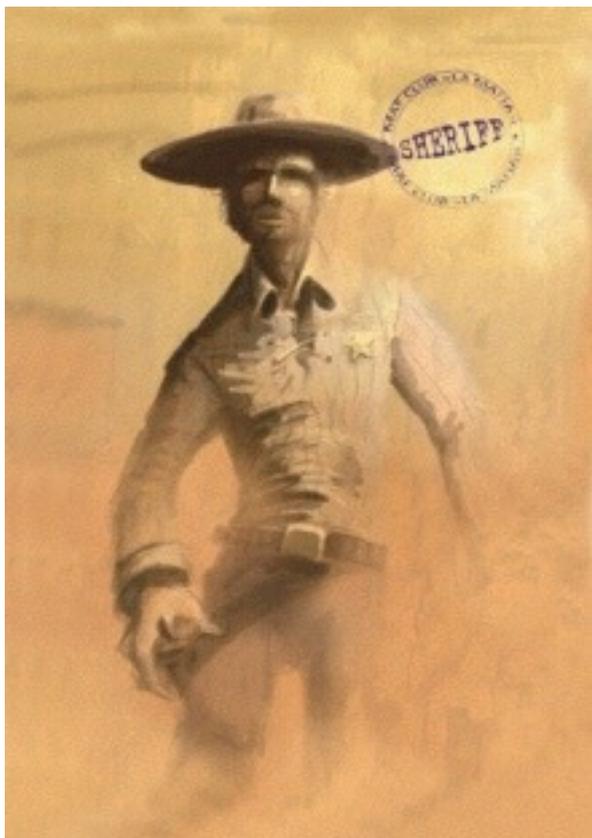
Первая ночь

Ведущий по очереди вызывает действующие ночью роли: «просыпается мафия, выбирает жертву для убийства». В этот момент все игроки с картами «дон» и «мафия» снимают маски и неслышно совещаются между собой о предстоящем убийстве. Выбрав жертву, они указывают на игрока так, чтоб ведущий понял о ком речь. Далее все представители «мафия», кроме дона засыпают, а дон указывает ведущему на любого

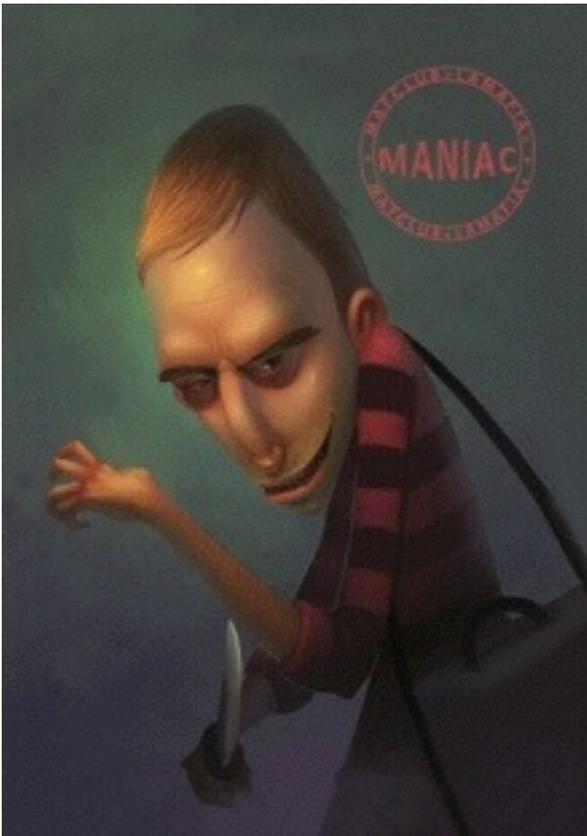
игрока, чтобы проверить его на шерифство. Ведущий кивает в случае, если выбранный игрок «шериф», и отрицательно машет головой, если игрок не «шериф». Время «мафии» завершено.

Роли и их значение в игре Мафия.

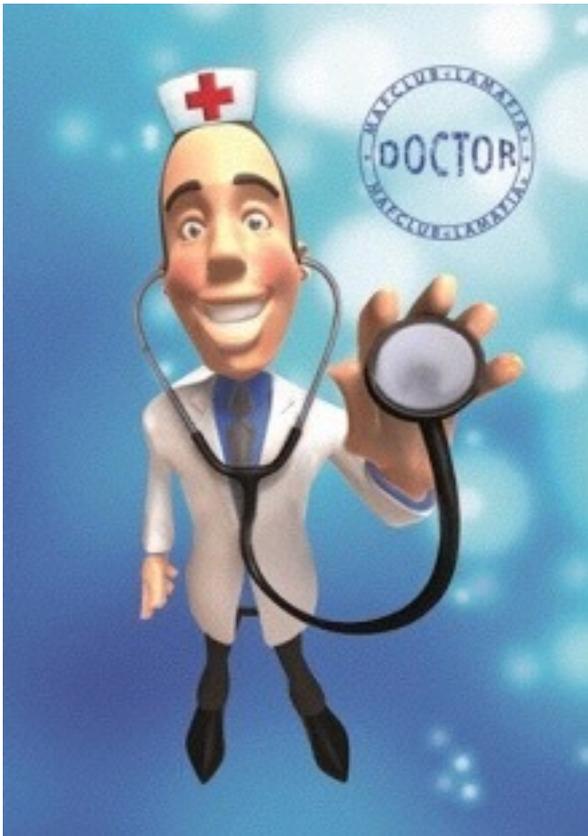
Далее обсудим все роли, как если бы они все были в игре. Если ваше количество игроков какие-то роли не предусматривает, просто игнорируйте эти абзацы.



Шериф - главный помощник мирных жителей. Он просыпается ночью при вызывании его ведущим и делает проверку любого игрока на причастность к «мафии». Ведущий отвечает положительным или отрицательным кивком шерифу по поводу указанного игрока. Что делать с полученной информацией, шериф решает сам. Как правило, шериф не афиширует, что у него есть дополнительные знания, пока не наступит критическая фаза игры, это момент, когда неверный вывод игрока приводит к проигрышу мирных жителей. До момента вскрытия, шериф должен исправно запоминать информацию об играх полученную ночью, не редко проверки шерифа являются главной причиной выигрыша мирных жителей. Это самая ответственная и сложная карта в ролевой игре «мафия».



Маньяк играет сам за себя. Он стреляет ночью в одиночку. И у него все шансы попасть как в мирного персонажа, так и в мафию. Карта маньяка может стать самой интересной ролью в игре, как только вы почувствуете, насколько велик выбор стратегий данного персонажа. Как правило, маньяк первоначальной целью ставит «уничтожение мафии», т.к. мафия может ночью выстрелить и в него, также как в мирных. То есть какое-то время можно сказать, что маньяк играет за мирных жителей. Но когда мафии за столом не станет, он начнет игру против мирных. Цель маньяка - в одиночку выиграть игру.



Карта доктора дает возможность защищать мирных жителей по ночам. Доктор днем старается по речам игроков за столом предугадать убийство, которое грядет ближайшей ночью. И когда ведущий его вызывает ночью, он показывает номер игрока, которого он лечит от убийства. Доктор может лечить себя самого. Однако не 2 ночи подряд. Некоторые правила карточной игры мафия предусматривают лечение самого себя доктором только раз за игру. Тут уж как больше нравится.



Гейша, мы называем эту роль именно так. Хотя названий этой карты придумано множество, у кого насколько хватает фантазии и воспитания. Более популярное название «путана». Так что делает путана? Она способна заблокировать игрока от любого действия. То есть при выборе игрока ночью, этот игрок лишается возможности что-либо совершать в игре. Мафия- не стреляет, засчитывается промах Доктор- не лечит Шериф- не проверяет Маньяк- не стреляет Дон - не сможет делать проверку. Днем, выбранный гейшей, игрок лишается права речи, но и не покидает игру, если за него проголосовало большинство игроков. На следующий день возможности восстанавливаются. Карта гейши непредсказуема, и может, как принести пользу мирной команде, так и нанести вред. Гейша играет в команде мирных жителей.

Что игрок делает днем?

- Обсуждает игроков и ситуации за столом *(необязательно)*
- Выставляет на голосование подозрительного игрока *(необязательно)*
- Голосует на голосовании за выбранную кандидатуру *(обязательно)*

Выставление игрока на голосование

В ролевой «мафии» нет особых требований к формулировке выставления игрока на голосование. Достаточно донести до ведущего, что вы желаете выставить ту или иную кандидатуру на голосование.

Кто выигрывает?

Мафия побеждает, когда количество игроков черных карт становится равным количеству мирных жителей в игре. Маньяк выигрывает, оставшись в игре один. Мирные побеждают, когда избавляются и от мафии, и от маньяка. Экспериментируйте над тактикой и стратегией ролевой «мафии» - это неизбежно сделает вас сильным игроком, которого любая роль приводит к победе.

Эпилог. Отличительной особенностью мафии с дополнительными ролями является «вскрытие карт». Это происходит в момент покидания участниками игры. Например, если вас убили ночью или вывели голосованием днем, вы показываете карту игрокам, которые продолжат игру. Данный нюанс упрощает арифметику игры, и придает моменту «прощания игрока» некую торжественность и интригу. Особенно драматично это выглядит, если игрок покидает игру днем. Попробуйте до того как вы покажете карту выдержать паузу или говорить вещи противоположные вашей роли. Вы взорвете эмоциями игровой стол после предъявления карт.