

Полупрофессиональные правила игры в Мафию на 10 игроков.

В игре участвуют 10 человек. Ведущий наблюдает за ходом игры и регламентирует ее этапы.

Чтобы определить роли ведущий раздает карты рубашкой вверх: по одной каждому игроку. В колоде 10 карт: 7 красных карт и 3 черные. «Красные» — это мирные граждане, а «Черные» — мафиози.

Одна из 7-ми красных карт отличается от остальных — это карта Шерифа — предводителя «Красных». «Черные» также имеют своего предводителя — карта Дона.

Игра делится на чередующиеся этапы двух типов: день и ночь.

Цель игры: «Черные» должны устранить «Красных» и наоборот.

Подробнее...

За игровой стол усаживаются десять игроков. Ведущий объявляет «ночь» и все игроки надевают маски. После чего по очереди каждый игрок снимает маску, выбирает карту, запоминает ее, ведущий убирает карту и игрок одевает маску.

Участники в повязках наклоняют головы вниз, чтобы движения соседей или игра теней не стали источником дополнительной информации для них.

Ведущий объявляет: «Просыпается мафия».

Участники, получившие черные карты, в том числе и Дон мафии, снимают повязки и знакомятся друг с другом и с Ведущим. Это первая и единственная ночь, когда мафиози открывают глаза все вместе. Она дана им для того, чтобы жестами договориться о порядке устранения «Красных». «Договорку» следует проводить тихо, чтобы рядом сидящие «Красные» игроки не почувствовали движений. Дон показывает на пальцах своим напарникам номера игроков, которые будут убиты по порядку в последующие три ночи. Команде «Черных» важно запомнить последовательность и номера игроков, назначенных Доном. Ведущий объявляет: «Мафия засыпает». После этих слов «Черные» игроки надевают повязки.

В последующие ночи Дон, по команде Ведущего, будет просыпаться, с целью найти Шерифа игры.

Ведущий: «Просыпается Шериф».

Шериф просыпается и знакомится с Ведущим. В последующие ночи Шериф будет иметь возможность просыпаться и искать «Черных». Шериф будет показывать номер игрока на пальцах которого считает мафией. Если он его находит, то Ведущий утвердительно кивает головой, если не находит, Ведущий отрицательно качает головой. Ведущий: «Засыпает Шериф».

Ведущий: «Утро бодрое! Все просыпаются».

Первый день. Все снимают повязки. Днем происходит обсуждение. По профессиональным правилам игры каждому игроку дается одна минута на выражение своих идей, мыслей и подозрений.

«Красные» должны выявить «Черных» игроков и вывести их из игры. А «Черные» обеспечить себе алиби и вывести из игры достаточное количество «красных» игроков. «Черные» находятся в более выгодном положении, так как знают, «кто есть кто».

Обсуждение начинает игрок под номером один и далее по кругу. В течение дневного обсуждения игроки могут выставлять кандидатуры игроков (не более одной каждый игрок) с целью вывести их из игры. По окончании обсуждения за кандидатуры голосуют. Та кандидатура, которая набрала большинство голосов, выбывает из игры.

Если на первый круг (День) выставлена только одна кандидатура, она не голосуется. В течение следующих кругов (Дней) голосуется любое количество кандидатур. Выбывший из игры имеет право на последнее слово (длительность — 30 секунд).

В игре существует термин «Перестрелка». Это ситуация, в которой два или более игроков набирают одинаковое количество голосов. В этом случае голосуемым дается право в течение 30 секунд оправдаться, убедить игроков в своей «красноте» и остаться в игре. Происходит переголосование. Если кто-то набирает больше голосов, он выбывает. 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 покидают игру.

После первого круга вновь наступает ночь. В течение этой и следующих ночей мафия имеет возможность «стрелять» путём поднятия руки в форме пистолета. По команде Ведущего: «мафия выходит

на охоту», мафиози поднимают «пистолеты» и ждут пока ведущий не номера всех игроков с первого по последнего сидящего. На том номере, который был запланирован Доном в первую ночь все «Чёрные» игроки должны согнуть указательный и средний палец как будто они стреляют и убирают свои «пистолеты». Если вся мафия с закрытыми глазами «постреляла» в запланированный номер, то этот игрок утром будет объявлен ведущим как «мёртвый» и получит последнее слово. Если кто-то из членов мафии «стреляет» в другой номер, либо не «стреляет» вообще, Ведущий фиксирует промах. Если у мафии запланирован один игрок, но все мафиози ночью попали в другого, то умрёт тот игрок в кого все выстрелили. Если мафия одна, она может стрелять в кого угодно, не следуя списку. Если мафия сидит рядом, она может договориться о другой жертве, если ей это необходимо.

Ведущий объявляет: «Мафия засыпает».

Затем Ведущий объявляет: «Просыпается Дон». Дон просыпается и пытается найти Шерифа игры. Он показывает на пальцах Ведущему какой-либо номер, за которым, по его мнению, скрывается Шериф. Ведущий кивком головы либо подтверждает его версию, либо отрицает. Дон засыпает.

Просыпается Шериф. Он также имеет право на ночные проверки. Он ищет «Черных» игроков. После ответа Ведущего Шериф засыпает, и Ведущий объявляет начало второго дня.

Если мафия ночью устранила игрока, Ведущий объявляет об этом и предоставляет последнее слово пострадавшему. Если мафия промахнулась, 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 все происходит аналогично первому дню. Ночи и дни чередуются до победы той или иной команды.

Игра заканчивается победой «Красных» в том случае, когда устранены все «Черные» игроки. «Черные» побеждают в случае, когда остается равное количество «Красных» и «Черных».

Дополнительно:

Если вас 13 или больше, то для более активной и интересной игры добавляются 3 роли.

1. Маньяк — он не красный и не чёрный. Его задача убить всех. Он просыпается каждую ночь по команде ведущего и на пальцах показывает номер жертвы. В идеале будет по две жертвы ночью (мафия и маньяк).

Если вы мафия и утром ведущий объявил, что вы мертвы, не удивляйтесь — вас бил маньяк 😊

Один на один всегда побеждает маньяк с кем бы он не остался. Маньяка не может найти шериф.

Игра не закончится пока не будет найден маньяк и вся мафия (для мирных), или пока не будет убит маньяк (для мафии) или пока не будут убиты все (для маньяка)

2. Доктор — красный игрок. Он просыпается каждую ночь по команде ведущего и на пальцах показывает номер игрока которого хочет полечить. Если угадал утром ведущий скажет, что не кто не умер (или умер только один игрок, так как одного спас доктор а второго убил маньяк или мафия).

Себя за всю игру доктор не может вылечить больше одного раза. И доктор не может лечить подряд одного и того же игрока.

3. Путана — чёрный игрок. Просыпается вместе с мафией, показывает им мизинец (знак путаны) и запоминает порядок убийств. Сама НЕ стреляет вообще пока не останется единственной мафией, только тогда она может убивать кого хочет.

Путана просыпается каждую ночь по команде ведущего и на пальцах показывает номер игрока которого хочет «запутанить». Если запутанный игрок имеет активную роль (доктор, маньяк, шериф), то при просыпании ведущий показывает тому игроку мизинец и тот игрок НЕ может исполнить свою функцию (шериф не ищет мафию, доктор не лечит, маньяк не убивает).