

# МАФІЯ



*інструкція*



**Мафія** – гра, де процвітає сім'я Карлеоне, її закони і злочинства. Це командна, психологічна, рольова гра з детективним сюжетом. Жителі міста постійно потерпають від бандитів та убивць Мафіозі. Вони приймають рішення боротися з Мафією. Проте, Мафія не здається, а хитро та підступно веде свою гру з мирними громадянами.

### **ВМІСТ КОРОБКИ:**

Інструкція

12 карток з персонажами: 3 мафіозі, 1 маніяк, 1 жінка-кішка, 1 лікар, 1 комісар, 1 детектив, 4 мирних жителів.

15 карток дій: використовуються в розширених варіантах гри.

### **ПЕРСОНАЖІ ГРИ МАФІЯ**

#### **МИРНИЙ ЖИТЕЛЬ**

Мирний житель – це найчисленніша роль у грі. Хоча вони не наділені правом вбивати, зате у них є невід'ємне право голосувати. Їх більше, ніж членів мафії – в цьому їх сила. При голосуванні на суді, мирні жителі своїми голосами можуть зробити те, що часом не під силу комісару. Завдання мирних жителів: знайти і ліквідувати всіх гравців з роллю Мафія. Вони вдень активні, а вночі спокійно сплять. В процесі гри їх може вбити Мафія, або такі ж жителі, як і вони самі, їх можуть помилково посадити до в'язниці. Кожен день мирні жителі приймають доленосне рішення, вибираючи гравця, який відправиться за ґрати.

## **КОМІСАР**

Комісар – гравець, який постійно бореться зі злом. Голосує на суді вдень, а вночі підглядає і підслуховує, перевіряючи всіх жителів. Роль комісара – знайти мафію вночі і, не розкриваючи себе, довести мирним жителям, що той чи інший гравець – мафія. Комісар – єдиний, хто може дізнатися правду про мафію. Прокидаючись вночі він може перевірити статус одного будь-якого гравця. Якщо комісар виявив мафію, вранці всім гравцям в новинах повідомляється, що мафія розкрита. Вдень комісар спробує довести мирним жителям, хто є мафія. Тому він має бути обережним, щоб не видати себе, інакше вночі він буде вбитий.

## **МАФІЯ**

Мафія – і є те зло, з яким боряться чесні жителі і комісар. Мафія безсоромно бреше всім вдень, а вночі безжально вбиває і творить свої «чорні» справи. Роль мафії – знайти і знищити комісара, вбиваючи мирних жителів. Щоночі вона «вбиває» по одному жителю. А вранці прикидається мирним жителем і намагається переконати інших гравців у своїй невинності. Для того, щоб вижити, кожному члену мафіозної команди доводиться залишатися в тіні, не звертати на себе особливої уваги інших, майстерно викручуватися, маскуючись під чесного громадянина. Головний атрибут мафіозі – вміння правдиво збрехати.

## **ЛІКАР**

Лікар – це особлива роль у грі. Він грає за мирних жителів, але наділений можливістю рятувати жителів міста від смерті. Як і в реальному житті для лікаря немає ділення на поганих і хороших, його завдання рятувати людські життя, що і відображено в ролі лікаря в грі. Він може врятувати будь-якого вбитого за ніч гравця, як мафію, так і чесного громадянина. Вдень лікар намагається зрозуміти, кого з гравців вночі мафія захоче вбити. Вночі лікар «лікує» обраного навмання гравця. Він має право лікувати себе тільки один раз. Не може дві ночі поспіль лікувати одну і ту ж людину.

## **ЖІНКА-КІШКА**

Публічна дама, грає сама за себе, вночі вибирає того, хто їй подобається. Провівши ніч з будь-яким гравцем, вона блокує його здібності на наступний день. Вдень жінка-кішка стає добропорядною леді серед мирних жителів. Вона може відвідати будь-якого гравця, як мафію, так і мирного мешканця. Не може дві ночі поспіль вибирати одну людину.

## **МАНІЯК**

Страшна особа, грає за себе, вночі без вагань та логіки вбиває, кого захоче. Вдень маніяк поводить себе як звичайний мирний житель та не видає свою жахливу натуру. Маніяк може вбити будь-якого гравця, як мафіозі, так і чесного громадянина. Вночі маніяк «вбиває» вибраного навмання гравця. Має право «вбити» лише один раз за ніч. Кількість доступних вбивств відповідає кількості мафіозних ролей у грі.

## **ДЕТЕКТИВ**

Детектив грає за мирних жителів. Вночі він перевіряє будь-якого гравця. Якщо його перевірка виявилася успішною (тобто, перевірений житель – вбивця) - він вбиває його.

## **МЕТА ГРИ**

Гра розрахована на 8-16 гравців (оптимальна кількість: 10-16). Один з гравців стає ведучим гри. Решта гравців розділяються на групи: мафіозі, мирні жителі (гравці зі здібностями також) та незалежні гравці (маніяк і жінка-кішка). Мета кожної групи: вивести з гри суперників. Щоб досягти успіху їм потрібно проявити вміння переконувати і дискутувати, спостерігати і робити логічні висновки, слідкуючи за поведінкою інших учасників гри.

Прочитайте правила один-два рази, щоб грати без зайвих проблем. Почніть з простої версії, а вже потім спробуйте

розширену.

## **БАЗОВА ВЕРСІЯ ГРИ**

### **ПІДГОТОВКА ДО ГРИ**

Перемішайте картки і кожен з гравців нехай витягне собі по 1 картці. Кількість карток дорівнює кількості гравців. Кому дісталась картка «ведучого», той і буде вести гру. Його рішення беззаперечні. У грі завжди беруть участь 1 комісар, 1 лікар, 1-3 мафіозі, мирні жителі. Гравці сідають в коло, так щоб можна було спостерігати один за одним. Ведучий гри буде ходити навколо них. Кожен гравець повинен подивитися на свою картку і перевірити до якої групи він належить. Після цього гравець кладе свою картку сорочкою догори, щоб ведучий мав до неї доступ. Ніхто, крім гравця, не повинен знати його роль.

### **ХІД ГРИ**

#### **НІЧ**

Ведучий гри просить усіх гравців закрити очі. Місто засинає. Прокидається Мафія. Мафіозі дивляться одне на одного і намагаються запам'ятати, хто належить до Мафії. Потім Мафіозі вказують на одного гравця з мирних жителів (тобто, на гравця з закритими очима), якого буде вбито. Вони повинні вибрати його якомога швидше і робити це якомога тихіше, щоб не почули мешканці міста та не зрозуміли, хто Мафія. Мафіозі можуть радитися тільки жестами та мімікою.

Коли Мафія зробила свій вибір, вона заплющує очі. Як тільки Мафіозі заснули - прокидається Комісар. Його завдання знайти Мафію (перевірити статус будь-якого гравця вночі). Перевіряти потрібно швидко та тихо. Міміка та жести – найліпші друзі. Ведучий показує Комісару картку гравця, якого він захотів перевірити. Якщо комісар виявив мафію, вранці всім гравцям у новинах повідомляється, що мафія розкрита. Вдень комісар намагається довести Мирним жителям, хто є Мафія, не видаючи що він Комісар, інакше він стане наступною жертвою Мафії. Прокидається Детектив – помічник Комісара. Якщо хтось не пройшов перевірку на чесність, тобто виявився вбивцею (Мафія, Маніяк), то Детектив його вбиває. Вранці він не видає свою картку. Ведучий вночі також має право показати картку обраного гравця на перевірку. Детектив засинає. Прокидається

Лікар. Його місія - врятувати «вбитого». Він тихо, навмання показує на сплячого жителя міста. Якщо він вгадав, Ведучий повідомляє про це іншим. По черзі прокидаються всі гравці зі здібностями. Виконавши якомога тихіше свої справи, вони засинають. Вранці стане зрозуміло, хто не прокинеться після ночі.

## **РАНОК**

Місто прокидається. Ведучий гри просить усіх гравців відкрити очі. Потім він перевертає картку «вбитого» жителя (якщо його не врятував Лікар). Для цього гравця гра закінчена. Він може залишатися за столом, але не може права розмовляти, радитися з іншими або брати участь у дискусіях. Жителі відчують, що в їхні ряди увірвалися непрохані гості. Треба їх піймати. Щоб виконати це завдання їм потрібно порадитися. Тепер усі гравці (разом з Мафією) мають право голосу, щоб сказати, хто на їхню думку Мафія та чому. Гравці зі суперздібностями можуть, але не мусять, зізнаватися, що вони побачили вночі (інші гравці можуть вірити або ні). Коли дискусія закінчується, кожен гравець обирає людину, яка на його думку є Мафією. Теж саме роблять і правдиві Мафіозі для подальшого усунення з гри мирних.

Двох гравців, які отримали найбільшу кількість голосів (не обов'язково однакову), потрібно вислухати ще раз. Якщо гравці отримали однакову кількість голосів, то вони можуть сказати останнє слово. Кожен з них може виголосити промову на свій захист і спробувати переконати інших у тому, що він не Мафія. Решта гравців вже не дискутують. Настає ще одне голосування, але обирають тільки серед двох гравців, які залишилися. Гравець з більшою кількістю голосів приймає поразку, його «вбито». Для «вбитого» жителя гра закінчена. Він може залишатися за столом, але без розмов з іншими. Якщо цей гравець був Комісаром або Детективом, він не може тепер ділитися інформацією.

## **НОВА НІЧ**

Усі гравці (які залишилися у грі) на прохання Ведучого гри заплющують очі і починається чергова ніч. Ніч розпочинається з Мафії.

## **ЗАКІНЧЕННЯ ГРИ**

Гра закінчується тоді, коли будуть «вбиті» всі Мирні жителі разом з іншими персонажами зі спецздібностями, або Мафія. Виграє та команда, представники якої вціліли.

*Увага:* гравець виграє, якщо перемогла його група (Мафія чи Мирні жителі). Навіть, якщо його самого усунули під час гри.

## **ПОРАДИ ЩОДО ОРГАНІЗАЦІЇ І ПРОВЕДЕННЯ ГРИ**

В Мафії можуть бути суперечні ситуації. Вирішальне і безапелючне рішення в таких випадках виносить ведучий гри.

### **«ВБИТІ» МОВЧАТЬ**

«Вбиті» гравці швидко дізнаються, хто є Комісаром, а хто грає роль Мафії. Їм потрібно вести себе якомога тихіше, щоб гравці з заплющеними очима не могли здогадатись, хто в цей момент активний, чію картку зараз показують, кого прибирає Мафія. В той час, коли Ведучий показує картку, інші гравці можуть погаласувати. Так суперникам складніше буде підслуховувати.

### **СТІЛ І ЗРУЧНИЙ ДОСТУП**

Ведучий гри повинен мати вільний доступ до карток усіх гравців. Також він повинен слідкувати за тим, як поводять себе інші гравці і реагувати на це так, аби інші гравці не здогадалися на кого він дивиться. Найзручніше проводити гру коли учасники сидять за столом, а ведучий гри може ходити навколо них. Ще одним зручним способом проведення гри є сидіння у колі на підлозі.

## **ГРА ДЛЯ ДІТЕЙ – ПОРАДИ ЩОДО ЗМІН У ПРАВИЛАХ**

В Мафію можуть грати навіть малі діти. Однак, варто пам'ятати, що у них можуть виникати проблеми з вмінням зосереджуватись, дотримуватись правил, які вимагають заплющення очей в певних моментах гри. Врешті решт, суть гри Мафія (протистояння Мирних жителів та Мафії) може розглядатись старшими як недопустима. Щоб у гру могли грати діти, можна дещо змінити правила. Наскільки змінювати правила, вирішує Ведучий гри.

### **Отже:**

1. Персони зі спецздібностями анулюються, вони стають Мирними жителями. У грі існують тільки 2 ролі – Мирні жителі і Мафія.
2. Кожен гравець, вбитий вночі або вранці, може використати останій постріл – вказати на будь-якого гравця, який теж одразу залишає гру.
3. Немає вибору між фінальною двійкою. Є тільки одне голосування, після якого з гри виходить особа, що набрала найбільшу кількість голосів. Тільки у тому випадку, якщо кілька гравців набрали однакову кількість голосів, між ними влаштовують фінал.
4. Спосіб проведення гри: важливо, аби Ведучий гри у відповідний спосіб керував дискусією і обережно вводив гравців у суть гри. Діти не граються у справжню мафію. Нехай вони уявляють себе студентами, розбишаками (а не Мафіозі).



## РОЗШИРЕНА ВЕРСІЯ

Впровадження до гри карток дії дозволяє урізноманітнити гру і ввести в неї нові, емоційні ситуації. В розширеній версії, крім карток з персонажами (ролі зі суперздібностями стають мирними жителями, їх сила анулюється) використовують також картки дії.



Символ користувача вказує на можливість використання картки Мафією чи Громадянином (інколи Ведучим). Якщо на картці містяться обидва символи, це значить, що вона може бути використана обома групами. Якщо гравець на своїй картці дії НЕ МАЄ такого самого символу, як на своїй картці персонажів, то він НЕ МОЖЕ використовувати цю картку. В його випадку вона розглядається як нейтральна картка.

Фаза використання показує, в якій фазі гри ця картка може бути використана. Точну інформацію про фазу використання містить опис дії. Опис дії дає детальну інформацію про те, що може зробити гравець, якщо вирішить використати картку.

## НЕЙТРАЛЬНІ КАРТКИ

Окрім карток дії колода також містить нейтральні картки. Вони не дають можливості виконати якусь дію. Нейтральні картки призначені виключно для приховування інформації про те, які гравці мають справжні картки дії.

## ВИКОРИСТАННЯ КАРТОК ДІЇ

Ведучий гри відбирає кілька карток дії, показує їх всім гравцям і пояснює, як вони можуть бути задіяні. Потім він доповнює їх такою кількістю нейтральних карток, щоб кожен гравець міг дістати по одній картці. Ретельно тасує ці картки і роздає гравцям.

### УВАГА!

Рекомендовано аби на 4 гравців припало не більше 1 картки дії. Кожен гравець повинен прочитати зміст своєї картки і перевірити чи може він її використати (тобто чи є на картці символ жетону, який гравець має у себе. Мирний житель та інші персони у яких назва зеленого кольору - це Громадяни, і тільки Мафія залишається Мафією). Якщо такий символ є, то він читає опис картки, щоб дізнатись як її використовувати. Потім гравець відкладає цю картку описом до низу (на стіл, до кишені, і т.д.). Він може подивитись на неї у будь-який момент. Інші учасники не мають права знати, яку картку має цей гравець. У визначений момент, описаний на картці дії, гравець може задіяти свою картку і використати її властивості. В цей момент він показує картку всім гравцям та кладе перед собою описом до гори. Кожна картка використовується лише один раз (виключенням є картки з описом, які можна використовувати неодноразово). Гравці, які не задіяли своїх карток (навіть якщо їх «вбили»), не показують їх іншим гравцям до кінця гри. Гравець, який відкрив картку в невідповідній фазі, одразу ж вважається «вбитим» (не може виконати дію, описану на картці). Якщо дії деяких карток суперечать одна одній, або гравці мають труднощі у їх інтерпретації, останнє слово у суперечці завжди має Ведучий гри.

## КАРТКИ ДІЇ - ДЕТАЛЬНИЙ ОПИС

### 1. КУЛЕНЕПРОБИВНИЙ ЖИЛЕТ

Використовується : Мирним Жителем, Мафією  
Фаза: Городян ( Ранок )



Після фази Мафії, Ведучий гри повинен стати за гравцем, на якого вказала Мафія і сказати, що саме він був «вбитий». Саме в цей момент гравець має час на реакцію - використати цю картку. Якщо гравець був «вбитий» у фазі Городян, у фінальному голосуванні він так само може оборонятись, використавши цю картку. В обох випадках гравець НЕ показує свого жетону. Відкрита картка лишається на столі до кінця гри перед гравцем, який її задівав. Ця картка не може використовуватись знову. Це означає, що якщо в наступний раз гравця знову виберуть мафіозі, він вибуває з гри.

### 2. ПЕРЕВ'ЯЗКА

Використовується : Мирним Жителем, Мафією  
Фаза: Городян ( Ранок )

Коли іншого гравця «вб'ють» (Мафія, або під час дискусії), покажи цю картку. Цього гравця буде врятовано перев'язкою і він залишається у грі. Врятований гравець НЕ показує свою картку ролі.

**Увага:** Якщо «вбивають» гравця, який має в наявності цю картку, то він не може врятувати сам себе.



### 3. ЗМІНА РОЛІ

*Використовується* : Мирним Жителем, Мафією  
Фаза: Початок гри

Покажи всім гравцям цю картку одразу, як тільки її отримаєш. Всі гравці дивляться на свої картки з персонажами. Тепер ти можеш (але не мусиш) змінити свого персонажа, на будь-якого персонажа іншого гравця. Ти вказуєш на гравця і обмінюєшся з ним ролями. Тепер обидва гравці мають нові ролі. Завдяки зміні ти знаєш, яку роль має цей гравець, але він теж знає твою роль. Відкрита картка лежить на столі перед гравцем до кінця гри. Вона не може бути використана знову.



### 4. СХОВАНКА

*Використовується* : Мирним Жителем, Мафією  
Фаза: Городян ( Ранок )



Зіграй цією картою після голосування і «вбивства» одного з гравців. Тебе не можна «вбити» в наступному раунді (тобто Мафія не може на тебе показувати вночі, не можна за тебе голосувати вранці). Ти не береш участі в голосуванні, але можеш брати участь в дискусії. Ця картка лежить відкрита на столі перед гравцем протягом всього раунду, коли було відкрито картку. Потім її прибирають. Вона не може бути використана знову.

## 5. ЗАЛІЗНИЙ ЛИСТ

Використовується : Мирним

Жителем, Мафією

Фаза: Городян ( Ранок )

Зіграй цією картою після голосування і «вбивства» одного з гравців. У наступному раунді Мафія не зможе тебе «вбити» вночі. Вранці ти зможеш дискутувати, голосувати за когось, проти тебе також можуть голосувати (і навіть «вбити»). Мафія може зіграти цією картою для введення в оману супротивників. Відкрита картка лежить на столі протягом наступного раунду перед гравцем, який її відкрив. Після ночі і «вбивства» зазначеного гравця мафією, її прибирають зі столу, щоб уникнути непорозумінь. Вона не може бути використана знову.



## ПОСТРІЛ З-ЗА РОГУ



## 6. ПОСТРІЛ З-ЗА РОГУ

Використовується : Мирним

Жителем

Фаза: Городян ( Ранок )

Використовуй цю картку в будь-який момент, поки тебе не «вбили». Вкажи на одного з гравців. Його «вбито». «Вбитий» показує свою картку з персонажем. Якщо Мафія показала на тебе вранці, ти не можеш використовувати цю картку.

## 7. НЕЙТРАЛЬНА

*Використовується* : Мирним  
Жителем, Мафією  
Фаза: Протягом всієї гри

Ця картка не має жодної дії. Не потрібно її відкривати під час гри. Нейтральні картки призначені тільки для приховування інформації про тих, хто володіє справжніми картками дій.



