

БИБЛИЯ ИГРАЮЩЕГО

Добро пожаловать в семью!

ОМЕРТÀ КОДЕКС ЧЕСТИ МАФИИ

Есть только одна причина покинуть семью – смерть.

Обидчик одного члена семьи обижает всю семью.

Правосудие вершит только семья в полном составе.

Члены семьи подчиняются главе семьи
беспрекословно.

Предательство карается убийством предателя и всех его близких. Под предательством имеется в виду каждое слово, произнесенное во время следствия.

НАЧАЛО КОНЦА

Мафия входит в каждый дом. Россияне вступают в мафиозные семьи, убивают мирных жителей, ловко уходят от закона... и все это только ради забавы!

ВСЕ ЭТО – ИГРАЯ В «МАФИЮ»!

Главное правило – подозревай каждого.

Главное удовольствие – безнаказанное убийство.

Главная хитрость – бей своих, чтобы чужие боялись.

МИРНЫЙ ЖИТЕЛЬ! КЕМ БЫ ТЫ НИ БЫЛ, ЧТО БЫ НИ ДЕЛАЛ — ПОМНИ:

МИРОМ ПРАВИТ МАФИЯ!

НЕ БОЙСЯ СВОЕЙ СУДЬБЫ: ОНА ВСЕ РАВНО СВЕРШИТСЯ.

Мафия – настольная психологическая игра на выживание. Ночью происходят убийства, днем игроки пытаются найти убийцу и покарать его. Увы, рука правосудия слишком часто разит невиновных. Умение скрывать свои чувства и обманывать, хитрость, изворотливость и беспринципность – эти качества помогут вам выиграть.

МАФИЯ: ВСЕ ПОД ПОДОЗРЕНИЕМ

ИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Все игроки – жители одного города. Каждый исполняет свою роль, которая определяется доставшейся ему картой.

ВЕДУЩИЙ

Он никогда не спит и знает все обо всех. Ведущий отвечает за порядок в городе, но не всегда может вмешиваться в ход событий, ему не дано казнить и влиять на другие игровые решения. Именно он объявляет о наступлении дня и ночи и руководит действиями персонажей, делая ход игры более интересным. Днем ведущий контролирует ход расследования и голосования, а ночью выпускает на улицы «мафиози», разрешает «любовнице» забрать к себе одного из «мирных жителей» и даже позволяет «маньяку» разгуливать по ночному городу.

БОСС

Это глава мафии. Во время ночных сходов «мафиози» совместно выбирают следующую жертву, но именно «босс» принимает окончательное решение. Если «мирным жителям» удастся казнить «босса», после его смерти «мафиози» встречаются последний раз и в последний раз планируют убийства: во все последующие ночи каждый «мафиози» голосует за жертву с закрытыми глазами, поднимая палец, и убийство совершается только в том случае, если решение принято единогласно.

МАФИОЗИ

Кровожадные члены мафиозной семьи. По ночам они надевают фетровые шляпы, заряжают кольты и выходят «мочить» всех, кто попал под горячую руку. Мафия малочисленна, но действует согласованно, убирая каждую ночь по одному человеку. Ее главная задача — убить всех «мирных жителей».

МИРНЫЕ ЖИТЕЛИ

Обычные граждане, которые по ночам спят, а днем совместно проводят следствие и казнят коварных «мафиози». «Мирные жители» не вооружены, а зачастую плохо организованны, поэтому их легко и приятно убивать. Однако при слаженных и осмысленных действиях «мирные жители» все же способны очистить улицы города от мафии.

КОМИССАР

Мафия его боится, «мирные жители» уважают, но все его одинаково презирают, просто за то, что он – «комиссар». С наступлением темноты он выходит бороться с преступностью и за ночь может убить одного «мафиози». Если же «комиссар» по ошибке стреляет в «мирного жителя», то всегда промашивается. Во время наиболее важного голосования «комиссар» может открыть свою карту, и тогда его голос засчитывается за два, но начиная с этого момента он раскрыт. Скорее всего, в следующую ночь мафия убьет ненавистного «комиссара». Впрочем, у «доктора» хватит бинтов и зеленки, чтобы спасти «комиссара».

МАНЬЯК

В детстве на его стене висели постеры с изображением Чарли Мэнсона и Фредди Крюгера. Теперь мальчик подрос и сам орудует ножичком на улицах спящего города. Маньяк не подчиняется никаким законам. Его не интересуют ни деньги, ни слава. Ему нужна только кровь.

ЛЮБОВНИЦА

Эта беспринципная чертовка ослепительной красоты просыпается ночью раньше мафии и приглашает к себе в гости одного из горожан. Горожанина, занятого любовными утехами, мафия не трогает.

ДОКТОР

Целитель с уникальными талантами, способный вылечить любого убитого горожанина. Одного и того же игрока «доктор» может спасти сколько угодно раз, а вот самого себя ему позволено исцелить только единожды. По команде ведущего он выходит на улицы города ночью после свершившегося убийства.

ПО КАКИМ ПРАВИЛАМ ИГРАЕМ

Игра в «Мафию» начинается с того, что ведущий раздает карты, на которых изображены персонажи – так распределяются игровые роли. Половая принадлежность персонажа и игрока могут не совпадать.

Количество игроков – от 4 до 20. Чем больше участников, тем легче держать людей в страхе: в силу вступают законы толпы. Кроме того, «мафии» при большом количестве игроков требуется больше времени, чтобы всех перебить, а у «мирных жителей» появляется больше шансов вывести «мафиози» на чистую воду.

В игре «Мафия», как и в жизни, день сменяется ночью. Ведущий сообщает о наступлении ночи, все игроки закрывают глаза, затем «просыпаются» ночные персонажи и вершат свои темные дела. «Мафиози», обмениваясь только взглядами и знаками, выбирают «жертву» и показывают на нее пальцем. Смерть всегда наступает мгновенно и бесшумно.

Перед мафией просыпается «любовница» и выходит на ночную прогулку – чтобы пригласить в свою постель одного из горожан, обеспечивая ему тем самым защиту от мафии на одну ночь. После мафии просыпается «комиссар» – чтобы попытаться убить одного из «мафиози», «маньяк» – чтобы зарезать невинную жертву, а «доктор» – чтобы вылечить убитого горожанина.

Ведущий руководит действиями игроков, произнося, например, такие фразы:

- Наступает ночь, и все засыпают.
- Просыпается «любовница» и выбирает себе партнера на ночь.
- Мафия просыпается и решает, кого убить.
- Мафия убила человека. Мафия засыпает.
- Просыпается «маньяк» и убивает первого попавшегося человека. «Маньяк» засыпает.
- Просыпается «доктор» и лечит убитого. «Доктор» засыпает.
- Просыпается «комиссар». «Комиссар» стреляет, но промахивается, потому что он целился в «мирного жителя». Комиссар засыпает.
- Город просыпается, и все узнают: «мафиози» убили Васю Иванова.

- Ночью «доктор» вылечил Петю Сидорова, который и без того был совершенно здоров.
- «Маньяк» ночью зарезал Свету Иванову.

Конечно, последовательность и смысл фраз во время вашей игры будут другими, но способ общения ведущих с игроками должен быть именно таким.

Когда «мирные жители» узнают о том, кто стал очередной жертвой разгула преступности, они пытаются вычислить убийцу. Каждый вспоминает, что он слышал или ощущал сквозь сон: это мог быть шорох или едва уловимое движение. Поиск преступника основывается главным образом на поведении игроков. Убийца может выдать себя излишней нервозностью, страхом быть обнаруженным и прочими неадекватными обстановке проявлениями. Разобраться днем, кто ночью совершил преступление, помогают прямые обвинения, свидетельские показания, споры и даже скандалы за игровым столом. В обсуждении участвуют все игроки: «мафия» пытается запутать следствие, а «мирные жители» стараются выявить настоящего «убийцу».

По результатам проведенного следствия определяется несколько главных подозреваемых и проводится голосование. Ведущий поочередно называет имена подозреваемых, а игроки голосуют, поднимая руку. Подозреваемый, набравший наибольшее количество голосов, будет казнен. Ведущий объявляет: «Сегодня обвинен в совершении убийства и казнен Петя Сидоров». Открывается карта убитого – и становится ясно, насколько тщательно было проведено следствие. На радость мафии, глупые горожане часто казнят невиновных.

Игра продолжается до тех пор, пока не будут убиты все «мирные жители» или все «мафиози».

Примечания:

Чем больше игроков, тем больше может быть дополнительных персонажей. Естественно, роль каждого продумывается и оговаривается заранее. Ведущий следит за всеми событиями в игре и руководит игровым процессом, но непосредственно ни в расследовании, ни в голосовании не участвует. Ход игры во многом зависит от артистизма и вовлеченности участников в игровую процесс.

ПО КАКИМ ПРАВИЛАМ НЕ ИГРАЕМ

Как днем, так и ночью, игрокам строго **запрещается** прикасаться друг к другу. Это слишком простой способ подать условный сигнал другому игроку.

«Убитому» игроку **запрещается** подсказывать живым.

Категорически **запрещается** брать на себя исполнение чужой роли. Если уж вам выпало быть «маньяком» – вживайтесь в его образ и убивайте мирных жителей одного за другим.

Также категорически **запрещается** скучать и оставаться в стороне от событий.

ХОД ИГРОВЫХ СОБЫТИЙ

ПЕРВЫЙ ДЕНЬ

Один из игроков назначается ведущим, он раздает карты, распределяя таким образом роли среди игроков. Затем игроки осматриваются, привыкают к своему персонажу и, не раскрывая своей роли другим участникам игры, обмениваются первыми впечатлениями.

В этот день по поведению игроков уже делаются некоторые выводы. Плохо скрываемая радость, неудовольствие, показное спокойствие – все это может стать ключом к разгадке грядущих убийств. Наконец, жизнь в городе замирает...

ПЕРВАЯ НОЧЬ

Ведущий игры объявляет: «Наступила ночь». Все закрывают глаза и пытаются заснуть, но сон горожан чуток и тревожен. Малейший звук может их насторожить, к тому же завтра ночные наблюдения помогут им вычислить мафиози. Как сказано, во сне нельзя касаться друг друга, но издавать «сонные» звуки и бормотать можно.

Посреди ночи ведущий произносит слова: «Мафия просыпается» – и мафиози знакомятся друг с другом. Все они открывают глаза, смотрят друг на друга и запоминают членов своей семьи. От первой встречи зависит успех и жизнь членов мафии, поэтому каждому мафиози нужно быть предельно скрытным и внимательным.

Затем ведущий просит поочередно проснуться «доктора», «комиссара», «маньяка» и любовницу», чтобы узнать, кому из игроков какая досталась роль.

Спящие мирные жители и другие персонажи могут только догадываться о том, кому какая выпала участь.

ВТОРОЙ ДЕНЬ

Он будет трудным для мафии. Наступает утро, и жители города высказывают свои предположения о том, кто из присутствующих ступил на скользкую кри-

минальную тропу. Каждый может пожаловаться на свою тяжкую долю. Мафиози поступают так, чтобы замести следы и не вызвать подозрений.

Все вспоминают события минувшей ночи, рассказывают, кто что слышал и делятся своими подозрениями. Определяется несколько подозреваемых. В обсуждении событий ночи все участвуют на равных, подозрения часто основываются на нелепости: кому-то не нравится лицо подозреваемого, кто-то склонен приписывать криминальные помыслы слишком активным или чересчур спокойным игрокам. Пользуясь сумятицей и сбивая мирных жителей с толку, мафиози могут вынудить их к казни честного человека.

После бурного обсуждения все голосуют и простым большинством решают, кого поставить к стенке. Затем открывается карта казненного, и все узнают, кем на самом деле был покойный.

ВТОРАЯ НОЧЬ

Как и предыдущая, эта ночь начинается с того, что ведущий говорит: «Наступает ночь, все засыпают», а после того, как все закрывают глаза: «Мафия просыпается и выходит на дело». *(Не забывайте, что «любовница» просыпается до мафии, но будет ли она действовать в эту ночь — зависит от ведущего.)*

Задача мафиози в эту ночь – избавиться от наиболее умных, а стало быть, и наиболее опасных мирных горожан. Сохраняя полную тишину, мафиози выбирают жертву, совещаются и их глава решает, мочить его или кого-то другого.

Иногда членам семьи имеет смысл сохранить жизнь мирному жителю, который публично высказал верные предположения о причастности некоторых игроков к мафии, поскольку, убив такого горожанина, мафия лишь подтвердит его подозрения. А в критической ситуации семья готова пожертвовать кем-то из своих сыновей. Если не оставлять вычисленного мирными жителями мафиози на растерзание горожанам, а убить своей рукой, можно сберечь многие другие жизни.

В эту ночь на улицы города уже могут выйти дополнительные персонажи («любовница», «доктор», «маньяк» и прочие). «Любовница» при-

глашает одного из горожан в гости, спасая его от мафии, «доктор» лечит убитого, «маньяк» режет первого попавшегося человека, а «комиссар» пытается убить «мафиози». Действиями игроков руководит ведущий, произнося фразы, в которых указывается, кому из персонажей что нужно сделать. Ведущий выпускает каждого из персонажей на ночные улицы города с целью обострить игровой сюжет. У ведущего есть свой план игровых действий, а действия всех персонажей подчинены правилам поведения каждого из них.

СЛЕДУЮЩИЕ ДНИ И НОЧИ...

Смерть идет по городу. Игра продолжается до тех пор, пока не будут убиты все мафиози или все мирные жители.

Ночь сменяет день, мафия совершает все новые убийства, игроки снова и снова казнят осужденных, выживают сильнейшие.

ФАКТОР СЛУЧАЙНОСТИ

Иногда ведущий достает так называемую карточку фортуны – на ней написано условие игры, которое действует только в этот день. Предварительно игроки оговаривают принцип появления карточки фортуны. Например, ведущий достает карточку только каждый второй, третий или двадцать пятый день. Игра будет более непредсказуемой, если появление этих карточек полностью доверить воле ведущего.

ДЕНЬ УЧТИВОСТИ

Всем жителям города предписывается быть предельно вежливыми. Всякий, кто во время следствия перебьет другого игрока или грубо окликнет его, сегодня теряет возможность голосовать, выбирая подозреваемых.

ДЕНЬ ВОЕННЫХ СБОРОВ

Все мужчины ушли на военные сборы, поэтому убийство, произошедшее в последнюю по времени ночь, обсуждают исключительно женщины. Мужчин казнить нельзя, и к стенке сегодня поставят представительницу прекрасного пола.

ДЕНЬ ЭПИДЕМИИ НЕМОТЫ

Игроки заразились страшной болезнью, главный симптом которой – немота. Игрокам разрешается обмениваться лишь жестами – как при обсуждении, так и при вынесении приговора.

ДЕНЬ ЖЕНСКОЙ БАНИ

Все женщины ушли в баню, следствие ведут только мужчины. Естественно, им разрешается подозревать, обвинять и приговаривать к смертной казни только игроков сильного пола.

СОВЕТЫ ИГРОКАМ

Ни к чему бездумно убивать всех подряд: следи за поведением всех игроков и слушай советы опытных мафиози.

Вживайся в свою роль и становись кровожадным «маньяком», добропорядочным «мирным жителем» или беспощадным «мафиози», но только на время игры.

Не бойся придумывать свои правила и законы, но учти, что перед игрой правила должны быть совместно утверждены всеми игроками и в течение каждой игры оставаться **неизменными**.

FIN.

Ты можешь достичь добрым словом и пистолетом большего, чем просто добрым словом.

©Аль Капоне