

Ролевая игра Мафия

Введение

Вы устали от своей жизненной роли? Хотите расширить спектр ощущений? Разнообразить круг общения? Тогда игра «Мафия» — это для вас.

Когда Вы сядете за стол вместе с другими игроками, все, что было для вас привычным, начнет изменяться. Вы попадете в мир, который вроде бы является уменьшенной копией обычного мира. «Мафия» — это макет системы нашего общества. Здесь на каждое ваше действие происходит незамедлительная реакция. Вы можете напрямую проследить причинно-следственную связь, которая в обычной жизни долго бы еще оставалась скрытой.

Здесь позволительны любые эмоции. Захотите рыдать? Рыдайте! Захотите кричать? Кричите!

Это игра, которая заставляет задуматься. О людях, об отношениях между ними. О себе. Здесь вскрываются все Ваши недостатки и достоинства, иногда совершенно неожиданно для вас. Здесь Вы начинаете лучше видеть и понимать мотивы поведения других людей. Когда игра заканчивается, еще какое-то время Вы будете вспоминать и мысленно анализировать все, что произошло. Вы вспомните, что человек, которому вы не доверяли всю игру, оказался на самом деле «доктором», который вылечил Вас ночью, а человек, которого Вы защищали — злым «мафиози». Почему? — спросите Вы себя. И поймете, что хотите сыграть ещё и ещё, чтобы ответить на этот вопрос.

Предыстория игры такова

Однажды, в одном обычном городе, где жили обычные люди, стали происходить таинственные убийства жителей по ночам. Вскоре выяснилось, что в городе появилась мафия, которая скрывается непосредственно среди горожан и ничем от них не отличается. Так же, как и все она целенаправленно выступает за чистоту своего города и на словах готова уничтожить «мафию». И только когда на город опускается ночь, «мафиози» достают свои пистолеты, выходят в город и убивают мирного горожанина — каждую ночь по одному.

Каждое утро жители города узнают, что снова один из них убит, и тогда они собираются на совещание и совместно решают, кто же из них относится к «мафии» и, соответственно, должен быть казнен. А кого казнить-то? Неизвестно. Вот и остается им судачить друг с другом, пытаясь логически, а порой и просто «с потолка» выбирать самую подозрительную личность.

В их борьбе им помогают комиссар Каттани и безымянный Доктор. Вся беда только в том, что они вынуждены скрываться, чтобы «мафия» не смогла их вычислить, и быстро убить, поэтому горожане не знают их в лицо.

Кто победит? Жители или Мафия? Победителям достанется город... Выбор за вами! Ха-ха-ха...

Общие правила

Количество участников

Рекомендованное количество игроков — от 9 до 20 человек. Если менее 9 — игра перестает быть интересной, более 20 — игра усложняется из-за большого количества обсуждений и становится сложно управляемой.

Начало игры

Ночь Судьбы — распределение ролей

Выбор производится с помощью игральных карт. Каждая карта обозначает определенную роль в игре.

Перед началом игры из общего комплекта карт выбирается необходимое количество карт, равное количеству играющих, и из них составляется колода для игры. Игроки рассаживаются на любые места. Ведущий тасует колоду карт и просит всех игроков закрыть глаза — наступает «Ночь судьбы» — все жители города «засыпают». Поочередно подходя к каждому из игроков, Ведущий просит открыть глаза и наугад вытянуть карту из колоды, что определяет в соответствии с выбранной мастью статус игрока.

День Спокойствия

Ведущий просит всех открыть глаза и предлагает игрокам начать «знакомство» друг с другом — с жителями города. Каждый игрок должен посмотреть свою карту для того, чтобы узнать свою игровую роль. Показывать другим игрокам свою карту строго запрещается.

Никакие обсуждения в этот день не допускаются.

Ночь Знакомства

После того как жители познакомились, ведущий объявляет «Ночь Знакомства». Все игроки закрывают глаза.

Ведущий говорит: «Мафия проснулась и знакомится».

После этих слов «мафиози» открывают глаза и узнают, кто принадлежит клану «мафии». Делать это следует крайне осторожно, т.к. любое движение может навлечь подозрение соседних игроков.

После этого ведущий объявляет: «Мафия познакомилась и уснула». «Мафия» закрывает глаза.

Основной игровой цикл

День

Ведущий объявляет: «Наступил день. Все жители города проснулись». Все игроки открывают глаза. Начинается обсуждение. У игроков есть следующая информация: кто как себя вел при раздаче, как и что говорил накануне, движения в ночь, изменение настроения и поведения и т.д. На основании всего этого можно делать какие-либо заключения и предположения. Применять можно любые аргументы, как правдивые, так и нет.

Высказывания могут быть любые, например:

— Что-то Александр слишком веселый, не иначе, как «мафия»;

- Сергей подмигнул Свете, наверное, сговорились за ночь;
- справа от меня было какое-то движение ночью;
- Василий мне не нравится, слишком умное лицо, не иначе он «мафия»;
- и т.д.

На обсуждения желательно отвести какое-то определенное время, или ведущий, по своему усмотрению (например, когда обсуждение переходит в драку или, наоборот, начало затухать), прекращает обсуждения и просит тишины. После этого ведущий предлагает выдвинуть подозреваемых в причастности к «мафии». Выдвигаются кандидатуры. После чего ведущий предоставляет каждому «кандидату» последнее слово, которое может оказаться решающим при голосовании.

Проводится голосование. Игрок, который в результате голосования признан виновным, открывает и показывает всем свою карту и покидает игровое поле.

После того, как «убитый» игрок покинул игровое поле, ведущий объявляет: «Наступила ночь. Все жители города уснули». Все игроки закрывают глаза.

Ночь

Ночью ведущий поочередно пробуждает специальных персонажей игры, и они тайно сообщают свое действие. Например, это может выглядеть так:

Ход «мафии»

Ведущий: «Мафия проснулась и выбирает свою жертву».

«Мафия» открывает глаза и знаками договаривается, какого игрока надо «убить». Указывают на него ведущему. После этого ведущий объявляет: «Мафия сделала свой выбор и уснула». «Мафия» закрывает глаза.

Ход «шерифа»

Ведущий объявляет: «Шериф выходит на охоту».

«Шериф» открывает глаза и указывает ведущему на игрока, которого он подозревает в причастности к «мафии». После этого ведущий объявляет: «Шериф произвел выстрел и уснул». «Шериф» закрывает глаза.

Ход комиссара

Ведущий объявляет: «На расследование выходит комиссар».

Комиссар открывает глаза и указывает ведущему на одного из игроков. Ведущий показывает палец вверх, если житель честный, и вниз - если «мафия».

После этого ведущий объявляет: «Комиссар провел расследование и уснул». Комиссар закрывает глаза.

Ход доктора

Ведущий объявляет: "Доктор выходит, чтобы оказать помощь".

«Доктор» открывает глаза и указывает ведущему на любого игрока.

После этого ведущий объявляет: «Доктор оказал помощь и уснул». «Доктор» закрывает глаза.

Утренние новости

Ведущий объявляет: «Наступил день. Все жители города проснулись». Все игроки открывают глаза. После этого ведущий освещает все события, которые произошли ночью. Желательно речь произносить в стилистическом оформлении под игру.

Далее идет все по кругу, но с учетом того, что у игроков для обсуждения появляются новые аргументы. Требуется запоминать, кто кого выдвигал, кто за кого голосовал.

Особенности проведения голосования

При голосовании игроки, желающие отдать свой голос за то, что данный кандидат принадлежит к «мафии», должны поднять руку и держать ее до тех пор, пока ведущий досчитает до трех, назовет число голосов и попросит проголосовать за следующего кандидата.

Игрок может опустить руку в процессе голосования, но не позже того, как ведущий произнес «три». Таким образом, часто в игре «провоцируют» ситуацию, чтобы понять, кто есть кто. Стоит быть внимательным и подумать, почему игрок изменил свое решение при голосовании.

Если кандидатов было больше чем два, и за двоих из них проголосовало одинаковое количество голосов, причем, это количество было максимальным, то проводится еще одно голосование, при котором выставляются кандидатуры только этих двоих.

В том случае, если в голосовании участвовали два кандидата и он получили равное количество голосов, каждому из них предоставляется слово, после чего производится повторное голосование. В том случае, если голосующие не изменили своего решения и выбрать одного «убитого» по-прежнему невозможно, в голосовании участвует последний убитый прошлой ночью «честный» горожанин.

Голоса игроков, которые не проголосовали, отдаются за то, чтобы не убивать никого этим днем.

Правило «золотой минуты»

Если игрок, попавший в число подозреваемых, уже сказал свое последнее слово, а по речам других кандидатов и по реакции игроков чувствует, что проголосуют сейчас за него, он может взять «золотую минуту» и в течение одной минуты (условно) выступить дополнительно. «Золотая минута» предоставляется каждому игроку только один раз за всю игру.

Дополнительные правила

Игра без выбранного заранее ведущего

При начальном распределении ролей (это актуально при нечетном числе игроков) карта «ведущий» может не использоваться.

В этом случае в первый день жители обязательно должны кого-то убить, в итоге роль ведущего переходит к «убитому», который и исполняет ее до конца игры.

Единственная особенность исполнения роли ведущего заключается в его действиях в первую ночь, поскольку ведущий также не должен знать, кто есть мафия. Для этого ведущий после фразы «Наступила ночь. Все жители города уснули» вместе со всеми закрывает глаза и объявляет: «Мафия проснулась и знакомится. Считаю до десяти. Раз, два, ..., десять. Мафия познакомилась и уснула». Игроки, принадлежащие к мафии должны успеть познакомиться за это время. После этого ведущий объявляет «Наступил день. Все жители города проснулись» и игра продолжается обычным порядком.

Игра с судьями

Судей в игре три человека: два – «честных» и один – «мафия».

Игра отличается от основного варианта тем, что игроки только обсуждают подозреваемых и голосованием решают, кого представить суду. «Судьи» большинством голосов решают «убить» данного игрока или нет. Если «судьи» данного игрока не «убивают», игроки выставляют следующую кандидатуру. Днем «судьи» обязаны «убить» одного игрока. При этом «судья-мафия» должен стараться защищать «своих», но так, чтобы не обнаружить себя. «Судья» не может быть «убит» ночью. В игре можно «убить» только двоих судей («судья», которого представили на суд, не имеет права голоса при голосовании «судей» за него). Если убили всю мафию, в том числе и «судью-мафия», то победили «честные». Если остался только один «судья», и он «мафия», то победила «мафия».

«Судья-мафия» должен знать всю «мафию», при этом «мафия» не должна знать «судью-мафия», чтобы случайно не выдать его. Поэтому поступают следующим образом: в 1-ю ночь, после того, как «мафия» уснула, просыпается «судья-мафия». Вся «мафия» поднимает руки, не открывая глаз, и таким образом «судья-мафия» узнает, кто принадлежит к их клану. В последующие ночи «судья-мафия» не просыпается.

В данном варианте игры появляется особенность участия «комиссара», «адвоката».

Возможно три варианта:

1-й вариант: «комиссар», «адвокат» и «ниндзя» не участвуют в игре.

2-й вариант: «комиссар» и «адвокат» участвуют в игре, но не имеют права узнавать статус «судей»

3-й вариант: «комиссар» и «адвокат» могут узнать кто из «судей» принадлежит «мафии», но не имеют права сообщать об этом другим игрокам.

Игра с заключением пари

Этот вариант начала игры возможен, если собрались азартные люди, которые любят заключать пари. В первый день ведущий произносит речь, в которой предлагает каждому игроку сказать несколько слов в свою защиту. Игроки говорят о себе, почему они «честные». Начинают от игрока, сидящего слева от ведущего, и идут по часовой стрелке. После выступления последнего игрока все желающие, основываясь на своих наблюдениях, могут заключить пари на то, кто относится к «мафии». Обсуждения при этом не допускаются. Просто игроки заявляют: «Я считаю, что такой-то игрок мафия».

Отдельные игровые моменты

1-й: Если игроки хотят руководствоваться больше интуицией и психологией, то рекомендуется вообще не разглашать статус «убитых» игроков. В этом случае не возможно руководствоваться логическими выводами, за исключением ситуации, когда игрок противоречит сам себе в обсуждениях.

2-й: Неожиданной получается игра с завязанными глазами. В этом случае можно реагировать только на интонации голоса и на высказывания игроков, т.ч. полагаться больше приходится на логические умозаключения. Альтернативой данного варианта игры является игра с помощью интернета,

пейджера, SMS-сообщений мобильной связи и т.д.

3-й: Если собрались игроки, которые уже имеют опыт игры, интересно брать всю колоду целиком. После того, как колода была тщательно перетасована, игрокам раздаются карты (оставшиеся не востребованными, откладывают в сторону до следующей раздачи). Количество «мафии» и игровых ролей при таком варианте случайно и известно только ведущему, что создает интригующую ситуацию при обсуждении.

Игровые персонажи

Честные

Мирные жители (мелкие бубновые и червонные карты)

Самая спокойная роль в игре. Ночью вы просто сидите с закрытыми глазами, дожидаясь своей нелегкой участи. Зато днем! Вы должны сделать все, чтобы поскорее вычислить и убить Мафию. Идея проста, ведь чем скорее Город победит, тем скорее начнется новая игра, в которой, вам выпадет новая, возможно, более интересная роль.

Комиссар Каттани (бубновый король)

Играет за «честных». После того, как ведущий объявляет: «На расследование выходит комиссар». «Комиссар» открывает глаза и указывает ведущему на одного из игроков. Ведущий показывает знаками «мафия» - большой палец вниз или «честный» - большой палец вверх. После этого ведущий объявляет: «Комиссар провел расследование и уснул». «Комиссар» закрывает глаза. «Комиссар» тоже вынужден скрываться, чтобы мафия не смогла его вычислить и быстро убить.

Вооруженный комиссар (вместо обычного комиссара)

В случае, если его проверка оказалась успешной (то есть, проверенный житель не относится к честным), убивает его.

Падшая женщина (бубновая дама)

Как ни странно, играет за хороших, в свой ход показывает к кому «пристает», если пристает к мафии, то мафия мажет при любом раскладе. Можно сказать, разновидность комиссара.

Сержант (бубновый валет)

Играет за «честных». Помощник комиссара (соглядатай). Он вместе с подозрительным комиссаром по ночам подсматривает за соседями, и даже может служить рупором начальника для объявления выявленных ими безобразий. А в случае смерти комиссара и сам готов примерить его мундир, получив при этом повышение, саблю, новый барабан и пионерский гал... извиняюсь, комиссарский значок. Пока его начальник жив, он лишь наблюдает, размышляет и прикрывает комиссарские тылы, порой довольно объемные и выпирающие. Достигнув долгожданного повышения, сам вступает в активную игру. Днем активно строит из себя честного жителя, либо щеголяет повязкой народного дружинника, выдавая начальство лишь в крайнем случае.

Свидетель (бубновый туз)

Выступает за мирных жителей. Каждую ночь выбирает и следит за одним из жителей города и в случае его смерти видит его убийцу. В случае, если убийца — мафия, видит их босса.

Интрига в том, что объявить себя свидетелем может кто угодно, т.е. на такую уловку вполне может пойти и мафия. Кто из всех будет говорить правду — вот в чем вопрос.

Шериф (червонный король)

Роль шерифа, как и любого честного представителя закона, достойна но не благодарна - приходится соблюдать закон. Играет за честных. Ночью может убить любого игрока, но может и не делать этого.

Доктор (червонная дама)

Днем доктор пытается понять, кого из игроков ночью мафия захочет убить. Ночью доктор лечит выбранного наугад игрока. Днем объявляется, кого именно вылечил доктор. Если доктор 2 раза вылечит одного и того же человека — этот человек умирает от передозировки.

Реаниматор (вместо доктора)

Может спасти от смерти одного из жителей города. Просыпается последним. Ведущий показывает, кто убиты, и он, по своему выбору, реанимирует убитого или нет.

Телохранитель (вместо доктора)

Телохранитель охраняет тело. От смерти. Тело выбирает сам, и ночью его охраняет. Функционально работает как доктор, разница заключается в том, что нападающий умирает.

Бомж (червонный валет)

Бомж это вонючее существо, помогающие шерифам выяснять, относится ли конкретный человек к мафии. Бомж и шериф изначально знают друг друга. Игровое умение — проверка.

Бессмертный (червонный туз)

По сути своей Бессмертный — тот же Мирный Житель, отличающийся лишь тем, что ночью он абсолютно неуязвим. Главное в вашей роли — дать понять, что вы — мирный, и не дать убить себя днем. Потом же, в лицо обвиняя подозреваемую вами Мафию, вы просто глумитесь над ее тщетными попытками замочить вас ночью, одновременно принимая смертельный для остальных удар на себя.

Наркоман (вместо бессмертного)

Странный парень, имеет три папиросы с травой. Когда накурен, находится под защитой розовых слонов, поэтому неуязвим. Косяка всего три. Ночью решает, будет курить в этот раз, или нет.

Хохол (бубновая десятка)

Хохол «кумует». В случае своей смерти, тянет за собой и «кума».

Кум (червонная десятка)

Если кум умирает, хохол остается живым.

Мафия

Мафия (мелкие пиковые карты)

Роль Мафии — самая трудная и самая интересная в игре. Их очень мало, поэтому главное, чтобы народ не вычислил, что Мафия — именно вы. Для этого приходится быть вдвойне настороже, чтобы ничем себя не выдать. Ночью вам предоставляется замечательная возможность убрать с поля боя мешающих вам игроков. Во-первых, это Каттани, который в любую минуту может спросить о вас у ведущего, во-вторых, Маньяк, который заподозрив неладное, просто пришьет вас той же ночью, все остальные также само собой разумеется. Важно не попасть на Маклауда (иначе, Бессмертного), так как драгоценный выстрел просто окажется холостым. Не менее важно помнить, что за одну ночь можно «убить» всего лишь одного горожанина, и уметь быстро определиться с выбором — чем меньше времени это у вас займет, тем меньше шансов сделать какой-нибудь неосторожный выдающий вас жест.

Ревнивец (пиковый король)

Ревнивец — ревнивец и есть. Каждый вечер ищет, куда же подевалась «Падшая женщина», и если находит ее с кем-то, убивает обоих. Такой вот «спецмафиози».

Роковая женщина (пиковая дама)

Может заткнуть ночью кому-то неуголному ей рот — этот человек не сможет днем голосовать и высказывать свое мнение. Выступает за мафию.

Адвокат (пиковый туз)

Подкупленный мафией адвокат. Так же, как и Комиссар, может ночью узнавать статус одного игрока. При этом защищает мафию.

Якудза

Якудза (мелкие трефовые карты)

Это отдельный мафиозный клан. Якудза не знает, кто принадлежит к мафии, а мафия не знает, кто якудза. Каждый клан играет сам за себя и побеждает в том случае, если игроков данного клана осталось больше, чем других игроков.

Камикадзе (трефовый король)

Один из якудз, нацеленный только на поиск комиссара. Если его спецвыбор попадает на комиссара - погибает вместе с ним.

Самурай (трефовая дама)

Настоящий японский рыцарь, готовый пожертвовать своей жизнью ради другого. Если враги стреляют в прикрываемого им жителя, погибает вместо того.

Ниндзя (трефовая десятка)

Специальный игрок якудзы, абсолютно не видим для комиссара или адвоката. При попытке узнать статус видно, что он честный человек. Стреляет так же, как и просто якудза.

Сами за себя

Оборотень (трефовый туз)

Роль весьма коварная и неоднозначная. Пока любой из кланов мафии жив, вы должны сидеть тихо, как мышь, постепенно вычисляя роли соигроков, но как только одну из Мафий убивают, ближайшей же ночью Мафией становитесь вы, приобретая все функции этой роли. Надо только, конечно, благополучно дожить до этого звездного часа.

Зомби (трефовый валет)

Дополнительный персонаж в игре, добавляющий немного интриги и заставляющий еще более внимательно следить за реакцией игроков. Зомби выступает сам за себя, он сам себе на уме, его задача остаться в живых самому. У него есть преимущество, если он выставлен на голосование и игроки проголосовали против него, то он может забрать с собой любого игрока. (Поэтому вряд ли кто-то решит с ними связываться.;))

Маньяк (пиковый валет)

Выступает сам за себя, каждую ночь убивая одного из жителей города. Может победить, только если останется один.

Информация о документе

Это наиболее полные правила игры в «Мафию». Основная часть правил взята с сайта www.sproot.ru, идеи персонажей взяты из огромного количества вариаций игры: как из тех вариантов, о которых рассказывается в сети, так и из тех, в которые играют люди, далекие от интернета. Если у вас есть идеи новых интересных персонажей или какие-либо замечания — пишите.

18.06.2006, Евгений Врублевский, veg@tut.by

www.slutsk.net