

МАФИЯ

Федерация интеллектуально-ролевой игры «Мафия»
г. Киев, ул. Красноармейская 72, оф. 41, тел. (044) 287-70-34, (067) 656-89-48

Положение о правилах игры

1. В этом положении изложены правила, по которым играют в Мафию члены Федерации. Они основаны на правилах, разработанных Э. Федоровым в 2005 г. (свидетельство о регистрации авторских прав № 12643 от 06.04.2005 г.).

2. Текст этих правил приведен в приложении №1 к данному Положению.

3. Рейтинг игроков ведется только на основании результатов игр, сыгранных по правилам, изложенных в приложении №1 к данному Положению.

4. Клубами могут использоваться правила, в которых предусмотрены различные дополнительные роли или пункты. Для этих игр ведется отдельный рейтинг по правилам, изложенным в отдельном положении.

5. Ниже приводится перечень наиболее распространенных дополнительных ролей с их особыми возможностями:

5.1. Доктор. Играет за команду мирных жителей. Имеет возможность ночью лечить любого одного игрока, в том числе себя. Но он не может лечить одного и того же игрока более двух ночей подряд. Если мафия попала в игрока, которого этой же ночью лечил доктор, то он выживает.

5.2. Маньяк. Играет за команду мирных жителей и имеет возможность каждую ночь убивать либо нападать на одного игрока либо воздержаться от этого действия. Жертвой маньяка может стать как мафия, так и мирный житель. Жертва убийства покидает игру по аналогии с убитым мафией игроком, а жертва нападения в последующий день лишается права речи или права голоса, либо и того, и другого, о чем ведущий объявляет с наступлением дня.

5.3. Адвокат. Играет за команду мирных жителей и ночью дает иммунитет любому игроку, кроме себя. Таким образом, указанный игрок, осужденный городом на дневном голосовании, игру не покидает.

6. Дополнительные пункты правил, которые могут использоваться в игре:

6.1. «Золотая минута»

«Золотая минута» предоставляется каждому игроку только один раз за всю игру. 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 дополнительной минуты попытаться оправдаться.

6.2. Голос за себя

Это дополнение касается сомневающихся в своём выборе игроков. Если в ходе голосования вы не отдали свой голос за кого-либо, то считается, что он отдан против самого себя.

6.3. Не знакомящаяся мафия

1-ый вариант: в этой версии игры отсутствует знакомство мафии в первую ночь. Возможность узнать друг друга в лицо появляется только после первого дневного голосования. Соответственно, мафия в первую ночь не стреляет. В остальном игра проходит по стандартным правилам.

2-ой вариант: мафия вообще не знакомится друг с другом. Игрокам команды мафии нужно «почувствовать» друг друга и в ходе игры договориться о порядке отстрела. Для баланса ведущий на вопрос шерифа о принадлежности игрока к команде мафии не отвечает. Соответственно, шериф ничем не отличается от мирного жителя и проверки дона также лишены смысла.

6.4. Тайное голосование

Игроки пишут на бумажках, кого собираются казнить, и передают их ведущему.

6.5. Народный депутат

Каждый день жители голосуют за выбор депутата, который будет самолично решать, кто будет казнен в этот день.

6.6. Мэр города

В начале игры, после получения ролей, игроки голосованием выбирают мэра города. Он обладает в голосованиях не одним, а полутора голосами, и, таким образом, его голос становится решающим в спорных случаях. Когда мэра убивают или казнят, он выбирает другого игрока и отдаёт ему свои полномочия.

6.7. Анархия

Жители могут голосовать в течение одного дня за нескольких подозрительных граждан.

6.8. Румынский вариант игры

Каждый живой (находящийся за игровым столом) игрок каждый ход голосует двумя шариками. Черный отдается самому подозрительному игроку. Белый — тому, кто выглядит наиболее честным. Игрок, у которого черных шариков оказывается больше белых – казнен городом.

6.9. Тематическая игра

Мафия с ролевым уклоном, обыгрывающая какую-либо тематическую сцену (например, по мотивам Властелина колец или фильма Чапаев). Под сюжет переименовываются статусы и основные игровые действия. Участники тематической игры не только ищут переименованную мафию, но и озабочены обыгрыванием собственных ролей.

6.10. Апелляция

При казни мирного жителя (в случае, если карточка с ролью вскрывается) голосовать можно только за тех игроков, кто за него голосовал. В первый день и после казни мафиози голосовать можно за кого угодно.

6.11. Специальное условие дня

Каждый день достаётся случайным образом карточка, на которой написано специальное условие, например: «Во время речи запрещено использовать местоимения (я, ты, он, она, оно, они и все их производные)». В случае нарушения условия, игрок лишается права голоса. Или, к примеру, «Всех мужчин призвали на военные сборы. В обсуждении участвуют только женщины, но и выбрать жертву они могут только в своём кругу».

6.12. Лишняя карта

Ведущий раздаёт карты не только игрокам, но и себе. Эта карта не вскрывается до самого конца игры, тем самым создавая дополнительную интригу и усложняя игру.

6.13. Игра наоборот

Игрокам сдается 7 черных и 3 красных карты. Дон именуется шерифом, а шериф – доном. Порядок отстрела назначает тоже шериф. Ночью стреляют мирные жители. Суть этого пункта в том, что опытным игрокам, привыкшим играть по стандартным правилам, будет необычно произносить речи наоборот. Хорошая тренировка для тех, кто чувствует себя неуверенно в некоторых ролях.

7. Игра в других количественных составах:

7.1. Игра на 12 игроков

Мафия состоит из 2 групп по 2 человека (1 дон, 1 мафия на группу), каждая из которых просыпается поочередно и делает свой заказ отстрела. Первая команда – на 2-ю, 4-ю и 6-ю ночи, а вторая – на 3-ью, 5-ю и 7-ю ночи. То есть, могут попасть и в своего мафиози из второй команды. Каждый дон имеет по проверке ночью.

7.2. Игра на 9 игроков

В таком случае игроков мафии за столом три и в первую ночь они не стреляют (считается, что мафия стреляла в первую ночь в отсутствующего десятого игрока). А в первый день дневное обсуждение проходит дважды – выдвигать на голосование можно только на втором кругу. Остальные игровые моменты проходят по классическим правилам.

7.3. Игра на 8 игроков

В таком случае игроков мафии за столом три и в первую ночь они не стреляют. Дневное обсуждение первого дня проходит по классическим правилам.

7.4. Игра на 7 игроков

В таком случае игроков мафии за столом два. В остальном игра проходит по классическим правилам.

7.5. Игра на 4-6 игроков

В этом случае в игре участвует один «мафиози» и игра начинается без выбранного заранее ведущего. Поскольку мафиози только один, нет необходимости в таком действии, как знакомство мафии. Поэтому игра сразу начинается со дня, когда горожане должны выбрать наиболее подозрительного игрока, проголосовать за него и убить.

Если этот убитый игрок окажется мафиози, значит, игра закончилась победой мирных жителей. В противном случае – игра продолжается, а этот игрок становится ведущим. Далее игра проходит как обычно.

7.6. Игра на 3-х игроков

Полностью аналогично варианту на 4-6 игроков с тем только отличием, что это игра одного хода. В первый день мирные жители должны вычислить и убить мафиози. Если на этом первом ходу вычислить мафиози не удастся, то есть будет убит мирный житель, то игра заканчивается победой мафии.

7.7. Игра на 2-х игроков

Из колоды берется три карточки с ролями, две из которых мирные жители и одна мафия. Один из игроков перемешивает карточки и раздает, третья карточка кладется закрытой. Каждый из игроков смотрит свою карточку, после чего начинается обсуждение. В процессе обсуждения требуется выяснить кто мафия — кто-то из игроков или закрытая карточка.

Если игроки сошлись на том, что мафия закрытая карточка, карточка открывается. Если закрытая карточка – мафия, значит, победили мирные жители, если закрытая карточка – мирный житель, то победила мафия.

Если один из игроков пришел к выводу, что второй игрок — мафия, он требует открыть карточки и, если тот действительно мафия, то победа мирных жителей. Если же второй игрок оказался мирным жителем, то победа мафии.

Приложение №1 к Положению о правилах игры от «__» _____ 2011 г.

ПРАВИЛА И ЭТАПЫ ИГРЫ «МАФИЯ»

В игре принимают участие десять человек. Ведет игру и регламентирует ее этапы ведущий. Ведению игры помогает ассистент ведущего.

Игроки делятся на две команды: «красные» и «черные». «**Красные**» - это добропорядочные граждане (карта «**Мирный житель**»). «**Черные**» - мафиози (карта – «**Мафия**»). В игре разыгрываются 7 красных карт, одна из которых шериф – предводитель красных и 3 черные, одна из которых Дон – предводитель черных.

Игра проходит в два этапа: ночь и день. Задача «черных» - в течение игры устранить «красных», задача «красных» - выявить и устранить «черных».

Начало игры. За игровой стол приглашаются десять игроков. Ведущий объявляет начало игры. По традиции Клуба, мужчины стоя приветствуют присутствующих дам аплодисментами. Ведущий представляет игроков.

Первая ночь. Ведущий объявляет: «**Наступает ночь**». Поскольку «ночью» игроки друг друга видеть не должны, все надевают повязки и готовятся сделать свой выбор на игру. Ассистент по очереди подходит к каждому игроку. Игрок с закрытыми глазами выбирает карту, снимает повязку, знакомится со своей ролью и снова надевает повязку («засыпает»). Чтобы движения соседей или игра теней не стали источником дополнительной информации, участники низко наклоняют головы.

Ведущий объявляет: «**Просыпается мафия**». Участники, получившие черные карты, снимают повязки, знакомятся друг с другом и с ведущим. Это первая и единственная ночь, когда мафиози открывают глаза вместе. Дон характерным жестом показывает, что он Дон, и очень тихо, при помощи жестов и мимики, назначает порядок «отстрела» на последующие три ночи. Ведущий объявляет: «**Мафия засыпает**». После этих слов «черные» игроки надевают повязки.

Ведущий: «**Просыпается Дон**». Дон открывает глаза и показывает ведущему, что он Дон. В последующие ночи Дон будет просыпаться, чтобы найти Шерифа игры.

Ведущий: «**Засыпает Дон**». Дон надевает повязку.

Ведущий: «**Просыпается Шериф**». Шериф открывает глаза и показывает ведущему, что он Шериф. В последующие ночи Шериф будет просыпаться ночью и искать «Черных».

Ведущий: - «**Шериф засыпает. Утро. Все просыпаются**».

Первый день. Все снимают повязки. Днем происходит обсуждение. Каждому игроку дается 1 минута на выражение своих идей, мыслей и подозрений. Обсуждение начинается игрок под номером один и далее по кругу. Игроки заканчивают свое выступление словом "**СПАСИБО**".

В течение дневного обсуждения игроки могут выставлять кандидатуры подозрительных, по их мнению, игроков (не более одной каждый игрок) с целью вывести их из игры. Выставление игрока производится специальным жестом и сопровождается фразой в настоящем времени: «Я выставляю игрока под № ...». **По окончании обсуждения за кандидатуры игроков голосуют.** Игрок, которой набрал большинство голосов, выбывает из игры. Если на первом кругу (в первый День) выставлена только одна кандидатура, она не голосуется. В течение следующих «Дней» голосуется любое количество кандидатур. Выбывший из игры имеет право на последнее слово продолжительностью в 1 минуту.

В игре возможна «**перестрелка**». Это ситуация, в которой два или более игроков набирают одинаковое количество голосов. В этом случае голосуемым дается право в течение 30-ти секунд оправдаться, убедить игроков в своей «красноте» и остаться в игре. После чего происходит **переголосование**. 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 остаются в игре. В случае, когда остаётся четыре игрока за столом повторное голосование при "**перестрелке**" не проводится, все игроки остаются за игровым столом и ведущий объявляет, что "**наступает ночь**".

Вторая и последующие ночи. После первого круга обсуждения вновь наступает ночь. В течение этой и следующих ночей мафия имеет возможность «**стрелять**». «Стрельба» происходит следующим образом: мафиози стреляют с закрытыми глазами согласно порядку отстрела. «Стрельба» происходит посредством имитации выстрела пальцами, высоко поднятой рукой. Ведущий после слов «**мафия выходит на охоту**» объявляет номера игроков по очереди, и если на определенном номере все мафиози одновременно выстрелят, - объект поражен. Если кто-то из членов мафии «стреляет» в другой номер, между номерами, либо не «стреляет» вообще, ведущий фиксирует промах.

«**Мафия удаляется**».

Затем ведущий обращается к Дону: «**Просыпается Дон и ищет шерифа**». Дон просыпается и показывает пальцами рук ведущему какой-либо номер, под которым, по его мнению, скрывается Шериф. Ведущий кивком головы подтверждает его версию, либо отрицает.

«**Дон засыпает**».

Далее ведущий объявляет: «**Просыпается Шериф и ищет мафию**». Шериф также имеет право на ночные проверки. Он ищет «черных» игроков, по одному за ночь. После ответа ведущего Шериф засыпает.

Объявляется начало второго дня. Если мафия ночью промахнулась, ведущий объявляет, что утро действительно доброе, и ночью никто не пострадал.

Обсуждение второго дня начинается со следующего, после говорившего первым на предыдущем кругу, игрока. В течение этого дня и следующих за ним дней ход игры не меняется. Ночи и дни чередуются до победы той или иной команды.

Игра заканчивается победой «красных» в том случае, если устранены все «мафиози». «Чёрные» побеждают в случае, когда остается равное количество игроков обеих команд.

СВОД ЗАКОНОВ ИГРЫ «МАФИЯ»

1. Игрок допускается к игре при наличии номерка на игру.
2. Для игры необходимы повязки. Игрок может пользоваться своей либо повязкой клуба.
3. Правила поведения «ночью».
 - 3.1. После фразы ведущего «Наступает ночь» все игроки незамедлительно надевают повязки.
 - 3.2. «Черный» игрок «стреляет» только один раз.
 - 3.3. Дон и Шериф имеют право за ночь проверить только одного игрока.
 - 3.4. «Ночью» запрещено петь, танцевать, говорить и совершать другие действия, выходящие за рамки «ночного» поведения.
4. Правила поведения «днем».
 - 4.1. Игрок высказывает свои идеи, мысли и подозрения в пределах 1 минуты.
 - 4.2. Обращаться к игрокам можно только по Нику или порядковому номеру игрока и на «Вы»
 - 4.3. Обращаться к ведущему нужно «Господин ведущий».
 - 4.4. Свое выступление на кругу игрок заканчивает словом «спасибо».
 - 4.5. Игрок имеет право говорить в свою очередь.
 - 4.6. Во время «перестрелки» игрок должен уложиться в 30 секунд.
 - 4.7. В процессе обсуждения запрещается:
 - 4.7.1. клясться в любой форме;
 - 4.7.2. апеллировать к какой-либо религии;
 - 4.7.3. произносить слово «честно» в любой комбинации;
 - 4.7.4. говорить **100%**, любые другие % соотношения;
 - 4.7.5. доказывать свою «мирность» путем спора на любых условиях - биться об заклад и т.п.;
 - 4.7.6. стучать по столу, использовать излишнюю жестикуляцию, мешающую игре или отвлекающую игроков;
 - 4.7.7. прикасаться к другому игроку, ведущему;
 - 4.7.8. спорить с ведущим.
5. Правила дневного голосования.
 - 5.1. Игрок имеет право выставить на голосование только одну кандидатуру.
 - 5.2. Игрок имеет возможность голосовать только за одну кандидатуру.
 - 5.3. Голос принимается, когда игрок, при голосовании, коснулся рукой стола и удержал ее до слов ведущего «спасибо». (Голос, поставленный вместе со словом «спасибо» или после слова «спасибо», не принимается).
 - 5.4. Если игрок не проголосовал, его голос отходит игроку, выставленному на голосовании последним.
6. Игрок во время игры получает предупреждения.
 - 6.1. За неэтичное поведение по отношению к другим игрокам и ведущему игры.
 - 6.2. За рыдания за игровым столом.
 - 6.3. За нарушения правил ночного поведения (см. пункт 3).
 - 6.4. За нарушения правил дневного поведения (см. пункт 4).
 - 6.5. А также на усмотрение ведущего.
7. Игрок, который получил 3-е предупреждение во время своего выступления, лишается слова на кругу.
8. Игрок, который получил 3-е предупреждение после своего выступления, лишается слова на следующий круг.
9. Удаление из игры.
 - 9.1. Игрок удаляется из игры:
 - 9.1.1. при получении четвертого предупреждения;
 - 9.1.2. при использовании ненормативной лексики;
 - 9.1.3. при нанесении оскорбления другому игроку;
 - 9.1.4. за подсказки ночью **знаками и голосом Шерифу и Дону**, кого проверить;
 - 9.1.5. за нарушение правила голосования, а именно, если игрок во время голосования коснулся стола и убрал руку до слов ведущего «спасибо»;
 - 9.1.6. за произвольное **подглядывания «ночью»**;
 - 9.1.7. за создание **искусственных ситуаций**; намеренное вставание с игрового стола во время игры;
 - 9.1.8. за подачу протеста во время игры.

- 9.2. Игрок, выбывший из игры, немедленно покидает игровой стол.
 - 9.3. При любом удалении из игры игрок лишается **последнего слова**.
 - 9.4. После слова **"спасибо"** и/или **вставания** во время своего заключительного слова, игрок немедленно покидает игру, и любые его действия расцениваются как подсказка. Игра останавливается, и победа присуждается противоположной команде.
10. Искусственными считаются ситуации:
- 10.1. когда игроки специально зарабатывают предупреждения (чтобы лишиться слова на кругу и/или покинуть стол).
11. Правила подачи и принятия протеста.
- 11.1. Игрок может выставить протест только по окончанию игры.
 - 11.2. **Протест** может быть принят к рассмотрению ведущим после игры в случае, если имело место нарушение правил и этапов игры, а также законов игры, которое, по мнению кого-либо из игроков, повлияло на результат игры.
 - 11.3. Результат игры изменяется, игра аннулируется или переигрывается в случае, если за протест проголосует протестующая команда в полном составе, а также один игрок из числа соперников.
12. Если в игре осталось четыре игрока и три ночи подряд мафия не стреляет, то победа присуждается красной команде.
 13. За сознательное подглядывание «ночью» игрок удаляется из игры и отстраняется от игр на 1 месяц.
 14. Подсказка за пределами игры карается отстранением игрока от игр и выносятся на решение Совета Клуба. Игрок не допускается до игр до вынесения решения Советом Клуба.

Официальные правила ФИИМ. Автор Эрнест Федоров (Крестный Отец), 2005 (с)
(свидетельство о регистрации авторских прав № 12643 от 06.04.2005 г.)

Президент ФИИМ
Э. Федоров

24 октября 2011 г.