



МАФИЯ. КЛАССИЧЕСКАЯ ИГРА. ПРАВИЛА.

- *Ведущий* предлагает участникам игры — *всем жителям* — отсканировать QR-код с картой персонажа.
- Игроки делятся на две команды: *мирные жители* (получившие красные карты), не знакомые друг с другом, и *мафия* (получившие чёрные карты).
- Участвуют строго 10 игроков: 7 *мирных жителей* с *Шерифом* среди них и 3 игрока *мафии* с *Доном* в качестве главы их команды.
- Игровой процесс разделён на две фазы: «день» и «ночь».
- Характерной особенностью этих правил является то, что *мафия* «просыпается» только в первую ночь и договаривается о плане игры на всю последующую партию. «Отстрел» же игроков *мафией* ведётся в другие ночи с закрытыми глазами с помощью сгибания двух поднятых вверх пальцев — жеста, имитирующего выстрел, который фиксируется *ведущим* во время произнесённого им в порядке очереди номера игрока. «Выстрел» все игроки *мафии* должны одновременно сделать с закрытыми глазами только на произнесённом *ведущим* номере одного игрока, о котором договорились в первую ночь, или передоговорились жестами днём, благодаря чему мафия может «промахнуться» — тогда в живых остаются все игроки.
- Ночами, кроме первой, по очереди, в разное время (не зная ролей друг друга), по просьбе *ведущего* открывают лица только два игрока: *Дон* и *Шериф*. *Дон* имеет право проверить за ночь одного игрока на шерифство, то есть узнать у *ведущего*, является ли указанный им игрок *Шерифом*. *Шериф* за ночь узнаёт у *ведущего* об одном выбранном игроке, является он *мафией* или *мирным жителем*. Днём *Шериф* не должен признаваться игрокам в своей роли раньше времени, чтобы *мафия* не переназначила отстрел на него, но и не должен тянуть с этим, так как один из игроков *мафии* всегда может назвать себя *Шерифом* и ложно назвать проверенных им игроков, как будет выгодно *мафии*.
- По объявлении «дня» просыпаются *все жители* и обсуждают, кто из них может быть причастен к *мафии*. При обсуждении за столом говорит только один игрок — за речь игрока не в свою (данную другому игроку) минуту *ведущим* ставятся замечания, накопление которых до 4-х, приводит к преждевременному выводу из игры получившего их игрока. Во время речи игрока другие могут обмениваться жестами, *мафия* может пользоваться этим для переназначения отстрела. Голосование происходит по системе относительного большинства — каждый живой игрок может

проголосовать за изгнание только одной кандидатуры, а покидает стол игрок, набравший относительное большинство голосов.

- Затем наступает «ночь». Ночью просыпается *мафия* и убивает одного из *мирных жителей*.
- Днём ведущий объявляет, кто был убит ночью. Убитый игрок выходит из-за стола, имея право на «последнее слово».
- Игровые роли не раскрываются до самого окончания игры — таким образом, после ухода игрока никто, кроме него, не может быть уверен, был ли он *мирным жителем* или *мафией*.
- И далее фазы «день» - «ночь» чередуются до победы одной из команд (*Мафии* или *Мирных жителей*).