



## ГОРОДСКАЯ МАФИЯ. 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), находящаяся в меньшинстве, но узнающая друг друга в первую «ночь».
- В игре присутствуют дополнительные персонажи со специальными способностями:
  1. **Шериф** играет за команду мирных жителей. Задача *Шерифа* – помочь команде *Мирных жителей* путем ночных проверок игроков на причастность к *Мафии*. Каждую ночь имеет право скрытно от других участников игры проверить одного (любого) игрока.  
Игрок, которому досталась карта *Шерифа* просыпается каждую ночь по команде *Ведущего* и показывает жестами номер игрока, которого он хотел бы проверить на причастность к *Мафии*. Если этот игрок не играет за команду *Мафии*, *Ведущий* отрицательно качает головой («нет, не Мафия»), а в случае, если этому игроку выпала одна из карт *Мафии*, *Ведущий* кивком подтверждает это («да, он Мафия»).  
После того, как *Шериф* совершил проверку, он засыпает.  
Если *Шериф* проверит игрока, которому досталась карта *Маньяка*, *Ведущий* покажет отрицание («нет, это не Мафия»). Следовательно, *Шериф* не может выявить *Маньяка*.  
За одну ночь *Шериф* может проверить только одного игрока.
  2. **Дон** мафии, дополнительно, к возможности проснуться с командой *Мафии* и «убить», имеет право каждую ночь сделать проверку одного из жителей и узнать, является ли этот игрок *Шерифом* или нет.  
После того, как *Мафия* совершила «убийство», игрок, которому досталась карта *Дона* просыпается по команде *Ведущего* и показывает жестами номер игрока, которого он хотел бы проверить в эту ночь. Если этот игрок не является *Шерифом*, *Ведущий* отрицательно качает головой («нет, не Шериф»), а в случае, если этому игроку выпала карта *Шерифа*, *Ведущий* кивком подтверждает это («да, это Шериф»).  
После того, как *Дон* совершил проверку, он засыпает.  
Каждую ночь *Дон* мафии имеет право проверить только одного игрока. При проверке *Дона* остальные члены команды *Мафии* не просыпаются.

3. *Доктор* - играет за команду *Мирных жителей*. Задача *Доктора* – понять, кого захочет убить *Мафия* и попытаться вылечить этого игрока. Каждую ночь имеет право вылечить одного человека от «выстрела» *Мафии*. Игрок, которому досталась карта *Доктора*, просыпается каждую ночь по команде *Ведущего* и показывает жестами номер игрока, которого он хочет спасти от «выстрела» *Мафии*. *Ведущий* показывает то же число, чтобы убедиться, что понял правильно. После того, как *Доктор* определился, он засыпает. Если в эту ночь *Мафия* «стреляла» в игрока, которого *Доктор* лечил - утром этот игрок остаётся за игровым столом.

*Доктор* не может лечить одного и того же игрока два раза подряд. Самого себя *Доктор* может лечить только один раз за всю игру. За одну ночь *Доктор* может попытаться вылечить только одного игрока.

*Доктор* не сможет вылечить игрока, которого «убивал» *Маньяк*.

**Карта Доктор вводится при 13 игроках и выше.**

4. *Путана* играет за команду *Мирных жителей*. Задача *Путаны* – помочь команде *Мирных жителей* путем ночных блокировок команды *Мафии* и *Маньяка*. Каждую ночь имеет право выбрать одного игрока, с которым она проведет ночь.

Игрок, которому досталась карта *Путаны*, просыпается каждую ночь по команде *Ведущего* и показывает жестами номер игрока, с которым *Путана* проведет эту ночь. *Ведущий* показывает то же число, чтобы убедиться, что понял правильно. Игрок засыпает.

В эту ночь на игрока, которого выбрала *Путана*, накладываются следующие ограничения:

- *Мафия* - не «убивает». Просыпается, ночью выбирает жертву, но ведущий фиксирует промах.

- *Дон* - не ищет шерифа. Просыпается ночью, но ведущий показывает скрещенные руки - он заблокирован и не может сделать проверку.

- *Шериф* - не проверяет. Просыпается ночью, но ведущий показывает скрещенные руки - он заблокирован и не может сделать проверку.

- *Доктор* - не лечит. Просыпается ночью, но ведущий показывает скрещенные руки - он заблокирован и не может лечить.

- *Маньяк* - не «убивает». Просыпается ночью, но ведущий показывает скрещенные руки - он заблокирован и не может совершить «убийство».

На следующий день, игрок, у которого была *Путана*, имеет «алиби», то есть если кандидатура этого игрока будет выставлена на дневное голосование и наберёт большинство голосов, то этот игрок не покинет игру, Ведущий объявит «Игрок №... не покидает игровой стол, у игрока № ... «алиби». «Алиби» имеют все игроки, которых посетила *Путана*, вне зависимости от роли в игре.

*Путана* не может выбирать одного и того же игрока две ночи подряд.

Если ночью жертвой *Мафии* или *Маньяка* оказывается *Путана*, то утром вместе с ней игру покинет игрок, выбранный ею ночью.

5. *Маньяк* играет сам за себя (белая карта). Задача *Маньяка* избавиться от всех *Мирных жителей* и от *Мафии*. Каждую ночь имеет право «убить» одного игрока.

Игрок, которому досталась карта *Маньяка*, просыпается каждую ночь по команде *Ведущего* и показывает жестами номер игрока, которого он хочет «убить» в эту ночь. *Ведущий* показывает то же число, чтобы убедиться, что понял правильно. После того, как *Маньяк* совершил «убийство», он засыпает.

*Маньяк* имеет право отказаться от выстрела. В этом случае игрок, который играет *Маньяком*, просыпается и показывает Ведущему скрещенные на груди руки в знак того, что он отказывается «стрелять» в эту ночь. *Маньяк* имеет право за одну ночь выбрать только одну жертву.

Если игрок, вытянувший карту *Маньяка*, покидает игровой стол, *Ведущий* объявляет: «Наш игровой стол покинул *Маньяк*».

*Маньяк* выигрывает в том случае, когда остается один на один с *Мирным жителем*.

- Игровой процесс разделён на две фазы: «день» и «ночь».
- В первую ночь *Ведущий* знакомится с активными картами (это те роли, которые просыпаются ночью).

**Ведущий объявляет:** «Просыпается Путана».

Игрок, получивший карту *Путаны*, открывает глаза, знакомится с *Ведущим*.

**Ведущий объявляет:** «Путана засыпает».

После этих слов *Путана* закрывает глаза и наклоняет голову вниз.

**Ведущий объявляет:** «Просыпается Мафия».

Игроки, получившие карты *Мафии*, в том числе и *Дон*, открывают глаза, знакомятся друг с другом и с *Ведущим*. Определяется *Дон*, игрок которому досталась карта *Дона* дает знак, что *Дон* именно он. Давать знаки следует аккуратно, чтобы рядом сидящие игроки не почувствовали движений.

**Ведущий объявляет:** «Мафия засыпает».

После этих слов *Мафия* и *Дон* закрывают глаза и наклоняют голову вниз.

**Ведущий объявляет:** «Просыпается Шериф».

Игрок, получивший карту *Шерифа*, открывает глаза, знакомится с *Ведущим*.

**Ведущий объявляет:** «Шериф засыпает».

После этих слов *Шериф* закрывает глаза и наклоняет голову вниз.

**Ведущий объявляет:** «Просыпается Доктор».

Игрок, получивший карту *Доктора*, открывает глаза, знакомится с *Ведущим*.

**Ведущий объявляет:** «Доктор засыпает».

После этих слов *Доктор* закрывает глаза и наклоняет голову вниз.

**Ведущий объявляет:** «Просыпается Маньяк».

Игрок, получивший карту *Маньяка*, открывает глаза, знакомится с *Ведущим*.

**Ведущий объявляет:** «Маньяк засыпает».

После этих слов *Маньяк* закрывает глаза и наклоняет голову вниз.

**Ведущий объявляет:** «Доброе Утро! Все просыпаются».

- По объявлении «дня» просыпаются *все жители* и обсуждают, кто из них может быть причастен к *мафии*. В конце обсуждения *ведущим* объявляется открытое голосование за «убийство»: набравший большее число голосов выходит из игры.
- После первого круга вновь наступает ночь.

**Ведущий объявляет:** «Наступает ночь».

В течение этой и следующих ночей по очереди, по команде *Ведущего* просыпаются активные роли.

**Ведущий объявляет:** «Просыпается Путана».

*Путана* открывает глаза, и показывает на пальцах *Ведущему* какой-либо номер, т.е. номер игрока с которым она хочет провести ночь. *Ведущий*, показав на пальцах число, уточнит кандидатуру и кивком головы покажет что кандидатура принята.

**Ведущий объявляет:** «Путана засыпает. Просыпается Мафия».

*Мафия*, в том числе и *Дон*, открывают глаза, *Мафии* дается 1 минута на то чтобы определиться с жертвой, но последнее слово остается за *Доном*, т.е. до тех пор пока *Дон* в игре, *Ведущий* примет ту кандидатуру которую покажет *Дон*.

**Ведущий объявляет:** «Мафия засыпает. Просыпается Дон».

*Дон* открывает глаза и пытается найти *Шерифа*. Он показывает на пальцах *Ведущему* какой-либо номер, за которым, по его мнению, скрывается *Шериф*. *Ведущий* кивком головы либо подтверждает его версию, либо отрицает.

**Ведущий объявляет:** «Дон засыпает. Просыпается Шериф».

*Шериф* открывает глаза и пытается найти *Мафию*. Он показывает на пальцах *Ведущему* какой-либо номер, за которым, по его мнению, скрывается *Мафия*. *Ведущий* кивком головы либо подтверждает его версию, либо отрицает. Если *Шериф* покажет *Ведущему* номер за которым скрывается *Маньяк*, кивком головы *Ведущий* покажет отрицание, т.е. «НЕТ, ЭТО НЕ МАФИЯ».

**Ведущий объявляет:** «Шериф засыпает. Просыпается Доктор».

*Доктор* открывает глаза и пытается понять в кого стреляла *Мафия*. Он показывает на пальцах *Ведущему* какой-либо номер, игрока в которого, по его мнению стреляла, *Мафия* чтобы его спасти. *Ведущий*, показав на пальцах число, уточнит кандидатуру и кивком головы покажет что кандидатура принята.

**Ведущий объявляет:** «Доктор засыпает. Просыпается Маньяк».

*Маньяк* открывает глаза, и показывает на пальцах *Ведущему* какой-либо номер, игрока которого он хочет убить. *Ведущий* показав на пальцах число уточнит кандидатуру, и кивком головы покажет что кандидатура принята.

**Ведущий объявляет:** «Маньяк засыпает. Наступает Утро! Все просыпаются».

- Днём ведущий объявляет, кто был убит ночью. Убитые игроки демонстрирует всем свои карты и выходят из-за стола, имея право на «последнее слово».
- И далее фазы «день» - «ночь» чередуются до победы одной из команд (*Мафии* или *Мирных жителей*) или *Маньяка*.