

Правила игры

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.