

ПРАВИЛА ИГРЫ в МАФИЮ - КЛАССИЧЕСКИЕ (10 человек)

Наблюдает за ходом игры и регламентирует ее этапы **«Ведущий»**.

Играющие делятся на две группы: **«Мирные жители» (7 человек**, в том числе их предводитель **«Шериф»**) и **«Мафия» (3 человека**, в том числе их предводитель **«Дон»**).

Игра делится на две половины: **день** и **ночь**. Целью игры для каждой из двух групп является полное устранение противоположной группы.

Все места за игровым столом пронумерованы от 1 до 10. Каждый игрок занимает свое место, согласно номеру вытянутого им бочонка (фишка с номером от 1 до 10).

Ведущий объявляет: «Наступает ночь».

Затем все закрывают глаза. После чего **«Ведущий»** по очереди предлагает выбрать карту каждому из игроков. Ведущий называет номер игрока, данный игрок снимает маску и показывает ведущему номер карты от 1 до 5 и при желании просит, чтобы ему отсчитали карту снизу. Ведущий отсчитывает выбранную карту и показывает ее игроку. Когда все из участников узнали свою «роль», начинается игра.

Ведущий объявляет: «А у нас продолжается ночь!».

Игроки наклоняют головы вниз, чтобы движения соседей или игра теней не стали источником дополнительной информации для них.

Ведущий объявляет: «Просыпается мафия».

Игроки, получившие карты **«Мафии»**, в том числе и **«Дон»**, открывают глаза знакомятся друг с другом и с **«Ведущим»**. Это первая и единственная ночь, когда **«Мафия»** открывают глаза все вместе. Она дана им для того, чтобы договориться о порядке устранения **«Мирных Жителей»**. Решающее слово остается за **«Доном»**. Решать следует тихо, чтобы рядом сидящие игроки не почувствовали движений.

Ведущий объявляет: «Мафия засыпает».

После этих слов **«Мафия»** закрывают глаза.

Ведущий объявляет: «Просыпается Шериф».

«Шериф» открывает глаза и знакомится с «Ведущим». В последующие ночи Шериф будет иметь возможность просыпаться и искать «Мафию».

Ведущий объявляет: «Шериф засыпает»

Первый день. Все открывают глаза. Днем происходит обсуждение. Каждому игроку дается одна минута на выражение своих идей, мыслей и подозрений. Цель первого круга, и игры в целом, для «Мирных жителей» выявить «Мафию» и вывести их из игры. А для «Мафии», соответственно наоборот. «Мафия» находится в более выгодном положении, так как знает, «кто есть кто» в этой игре. Обсуждение начинает игрок под номером один и далее по кругу. В течение дневного обсуждения **каждый игрок может выставить только одну кандидатуру**, с целью вывести ее из игры. Для выставления кандидатуры необходимо провести следующую процедуру: допустим, игрок №1 хочет выставить игрока №10, он должен произнести дословно следующую фразу: "Яставляю игрока номер 10" и поставить на стол кулак с поднятым большим пальцем вверх. Ведущий подтверждает, что кандидатура принята следующей фразой: "10 принято". Если какая-либо часть процедуры нарушена, Ведущий не даст подтверждения. Если ошибка не будет исправлена, то кандидатура так и не будет принимать участия в голосовании. По окончании дневного обсуждения за кандидатуры голосуют.

Та кандидатура, которая набрала большинство голосов, выбывает из игры.

Выбывший из игры имеет право на последнее слово (длительность - 30 секунд). Если игрок является **Мирным жителем**, он может высказать свои подозрения, например, направить Шерифа к тому игроку, который его выставил. Если игрок является **Мафией**, он также может вскрыться **Мирным жителем** и высказать свои подозрения (попытаться **очернить красных** игроков и **окраснить черных**, т.е. Мирных игроков представить как Мафию, а Мафию представить как Мирных) или **Шерифом** и назвать проверки (главное заранее вспомнить какого игрока просил весь стол проверить в ту или иную ночь, и называть проверки четко и убедительно, в противном случае стол может вам не поверить и понять, что игру покинул черный игрок, т.е. Мафия).

В игре существует термин «**Автокатастрофа**». Это ситуация, в которой два или более игроков во время дневного голосования набирают одинаковое количество голосов. В этом случае, голосуемым дается право в течение 30 секунд оправдаться, убедить игроков в своей непричастности к «Мафии» и остаться в игре. После чего заново происходит

голосование. Тот из них, кто набирает большее количество голосов, выбывает из игры. 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.

После первого круга вновь наступает ночь. В течение этой и следующих ночей «Мафия» имеет возможность «стрелять». «Стрельба» происходит следующим образом: договорившиеся в первую ночь о порядке устранения «Мирных жителей», «Мафия» в следующие ночи «стреляют» (с закрытыми глазами!). **Выстрелом считается:** поднятая полностью вверх рука, указательный и средний пальцы вытянуты (остальные сжаты в кулак), в момент, когда Ведущий объявляет номер игрока, в которого вам необходимо стрелять, вам необходимо указательным и средним пальцами сделать имитацию нажатия на курок, т.е. сжать их в кулак и разжать обратно.

Ведущий объявляет: «Внимание Мафия! Мафия проходит мимо игроков ...». Объявляет номера игроков по очереди, и, если на данном номере все «Мафиози» одновременно выстрелят, объект поражен. Если кто-то из членов «Мафии» «стреляет» в другой номер, либо не «стреляет» вообще, «Ведущий» фиксирует промах.

Ведущий объявляет: «Спасибо Мафия! Мафия засыпает».

Ведущий объявляет: «Просыпается Дон, Дон ищет Шерифа». «Дон» просыпается и пытается найти «Шерифа». Он показывает на пальцах «Ведущему» какой-либо номер, за которым, по его мнению, скрывается «Шериф». «Ведущий» его переспрашивает правильно ли он понял (показывает номер игрока который показал ему только что «Дон»), «Дон» подтверждает что «Ведущий» понял его правильно кивком головы (если номер показан правильно). «Ведущий» кивком головы либо подтверждает, что выбранный игрок является «Шерифом», либо отрицает.

Ведущий объявляет: «Спасибо Дон! Дон засыпает».

Ведущий объявляет: «Просыпается Шериф, Шериф ищет Мафию». «Шериф» также имеет право на ночные проверки. Он ищет «Мафию», показывает номер игрока, которого он подозревает, «Ведущий» переспрашивает (показывает номер игрока, который показал ему только что «Шериф»), «Шериф» подтверждает что «Ведущий» понял его правильно кивком головы (если номер показан правильно). «Ведущий» кивком головы либо подтверждает, что выбранный игрок является «Мафией», либо отрицает.

Ведущий объявляет: «Спасибо Шериф! Шериф засыпает».

Ведущий объявляет: начало второго дня.

Если «Мафия» ночью устранила игрока, «Ведущий» объявляет, что **утро у нас не доброе и нас покидает игрок №..** и предоставляет последнее слово пострадавшему. Если «Мафия» промахнулась, «Ведущий» объявляет, что **утро у нас доброе.**

Обсуждение второго дня начинается со следующего, после говорившего первым в предыдущем круге игрока. В течение этого и следующего кругов ход игры не меняется. Ночи и дни чередуются до победы той или иной команды.

Игра заканчивается победой «Мирных» в том случае, когда устранена вся «Мафия». «Мафия» по умолчанию побеждает в случае, когда остается равное количество «Мирных жителей» и «Мафии».

При участии в игре более 10 человек могут добавляться следующие персонажи: **«Мафия», «Путана», «Полицейский», «Маньяк», «Доктор».**

При этом последовательность действий каждой роли ночью, должна быть следующая: **«Путана», «Мафия», «Дон», «Шериф», «Доктор», «Маньяк».**