



## ПРАВИЛА ИГРЫ

**Обратите внимание: мелкий шрифт.**

Для прочтения правил может понадобиться взрослый игрок.

В городе уже много недель неспокойно: жители встревожены разгулом мафии, которая держит в страхе весь город.

Преступники творят немислимые бесчинства — грабят магазины, запугивают мирных граждан и даже угрожают представителям власти! Этому тёмному периоду не видно конца...

Горожане больше не могут терпеть беззаконие и решают своими силами дать отпор мафии. Но мафия не собирается сдаваться без боя — преступники готовы пойти на всё, чтобы удержать и укрепить свою власть. Похоже, жертв не избежать.

Смогут ли горожане одолеть мафию и вернуть мир и порядок в свой город? Или же бандиты останутся безнаказанными и продолжают терроризировать жителей?

## КОМПОНЕНТЫ

32 карточки персонажей, среди которых:

◆ 8 карточек мафии



4 мафиози



1 дон мафии



3 якудзы

◆ 1 карточка адвоката



(специальный персонаж, играющий за мафию)

◆ 11 карточек обычных мирных жителей



6 юношей



5 девушек

◆ 1 карточка маньяка

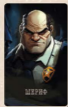


(независимый персонаж)

◆ 7 карточек специальных мирных жителей



1 комиссар



1 шериф



1 медсестра



1 красотка



1 актёр



1 толстяк



1 лунатик



1 журналист



1 капитан



1 танцовщица



1 боец

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед началом игры все участники садятся в удобном порядке; но так, чтобы хорошо видеть друг друга. Важно убедиться, что движения игроков не производят шум, по которому другие игроки могут догадаться о действиях соседей.

Ведущим игры станет первый выбывший игрок, или же вы можете назначить им самого опытного игрока в компании.

Соберите колоду персонажей, добавив в неё карточки по количеству игроков (не считая ведущего). Состав колоды может отличаться от указанного ниже, однако нужно соблюдать следующие правила:

- ◆ карточек мафии в колоде должно быть не более  $1/3$  от общего числа, остальные — обычные и специальные мирные жители и другие персонажи;
- ◆ среди мирных жителей обязательно должен быть комиссар;
- ◆ при большом числе игроков рекомендуется включить в игру 1-3 специальных мирных жителей и/или второй клан мафии — якудза (см. «Описание персонажей» на стр. 8).

**Итоговый состав колоды может быть таким:**

Число игроков		6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
<b>Мафия</b>		1	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6
В том числе	Дон мафии										1	1	1			
	Якудза													3	3	3
	Адвокат									1						
<b>Мирные жители</b>		5	5	6	6	7	8	8	9	10	10	11	12	12	13	14
В том числе	Комиссар	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	Специальные мирные жители					1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2
	Маньяк								1	1	1	1	1	1	1	1

Ведущий должен тщательно перемешать колоду и раздать по одной случайной карточке каждому игроку рубашкой вверх. Затем каждый игрок незаметно для других смотрит на свою карточку, узнаёт свою роль на эту партию, после чего снова кладёт карточку рубашкой вверх перед собой.

**Важно!** Во время игры участники ни при каких обстоятельствах не показывают другим свои карточки. (Исключение составляет лунатик в случае, если его убили, см. «Описание персонажей» на стр. 8.)

## УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

**Мирные жители** (обычные и специальные) выигрывают, как только среди игроков не остаётся ни одного мафиозного персонажа (мафиози, дон мафии, якудза, адвокат).

**Мафия** выигрывает, если их членов становится столько же, сколько остальных игроков, или больше.

Адвокат (если есть) при подведении итогов считается как обычный член мафии.

При игре с двумя кланами (мафия и якудза) члены конкурирующей преступной группировки также должны быть полностью истреблены, см. «Описание персонажей» на стр. 8.

**Маньяк** выигрывает, если остаётся в игре один вместе с последним мирным жителем.

## ХОД ИГРЫ

Игра состоит из чередующихся фаз: **ночь** и **день**.

**Ночью** мафия и специальные персонажи совершают действия, стараясь устранить противников.

**Днём** жители города посредством обсуждения пытаются вычислить мафию, а затем вывести её из игры в ходе голосования. Члены мафии во время голосования стараются не выдать себя и отвести от себя подозрения, притворяясь мирными жителями.

Первая ночь отличается от последующих.

## ПЕРВАЯ НОЧЬ

Когда все готовы начать, ведущий (или — если ведущий ещё не известен — любой желающий) по очереди произносит следующие команды:

**«Наступает ночь, город засыпает».**

Все игроки закрывают глаза.

**«Просыпается мафия. Мафия**

**знакомится».** Игроки с карточками мафии открывают глаза, они переглядываются и запоминают, кто с ними в одной команде.

**«Мафия засыпает».** Мафия закрывает глаза.

**«Город просыпается».** Все игроки открывают глаза и ведущий сообщает о том, что в городе появилась мафия.

Наступает день.

## ДЕНЬ

### Обсуждение

Все игроки путём обсуждения пытаются вычислить мафию — по косвенным признакам, интуитивно или аналитически. Поначалу данных очень мало, поэтому постарайтесь вспомнить любую мелочь: кто как смотрел на свою карточку; порадовался ли или же огорчился своей роли игрок; как долго знакомилась мафия; кто ночью шуршал; кто сидит тихо при обсуждении, а кто, наоборот, слишком активен; кто при попытке обвинить его теряется, а кто аргументировано отводит от себя подозрения.

В последующие дни информации станет больше: игроки смогут вспомнить, кто кого обвинял в причастности к убийствам в предыдущие дни, кто за кого голосовал, кем в итоге оказался выбывший из игры и так далее.

В процессе обсуждения любой игрок может предложить кандидата на вылет и постараться убедить других, что именно этот игрок относится к мафии. Когда все желающие выдвинули своих кандидатов, начинается голосование.



## Голосование

При голосовании каждый участник обязан отдать голос за одного из кандидатов.

Голосовать можно только за одного кандидата. Воздерживаться от голосования нельзя. В случае равенства голосов проведите второй тур голосования.

Игрок, набравший большинство голосов, выбывает из игры и раскрывает свою роль перед другими игроками. Если ведущий ещё не назначен, им становится выбывший игрок.

Сразу после этого (без какого-либо обсуждения) наступает ночь.

## НОЧЬ

Ведущий объявляет:

**«Наступает ночь, город засыпает».** Все игроки закрывают глаза.

**«Просыпается мафия. Мафия выбирает жертву».** Открывают глаза игроки с карточками мафии и жестами договариваются о выборе жертвы. Ведущий запоминает жертву.

Задача ведущего — не выдать своим поведением игроков. Лучше всего, если ведущий будет не спеша ходить кругами вокруг стола за спинами игроков и при необходимости уточнять (молча, жестами), этого ли игрока имеют в виду мафия или специальные персонажи.

**«Мафия засыпает».** Мафия закрывает глаза.

Затем, если в игре участвуют специальные персонажи, ведущий поочерёдно вызывает их, запоминает результат их действий и снова просит их «заснуть».

**Важно!** Если в игре участвует:

- ◆ капитан, он просыпается **раньше мафии**;
- ◆ лунатик, он просыпается **вместе с мафией**;
- ◆ адвокат, он просыпается **отдельно от мафии**;
- ◆ якудза как второй клан, они просыпаются **отдельно от мафии**.

Подытоживая, порядок, в котором вызываются персонажи, должен быть таким:

**капитан** ▶ **мафия** (мафиози, дон мафии, а также лунатик) ▶ **дон мафии** ▶ **якудза** ▶ **шериф** ▶ **маньяк** ▶ **медсестра** ▶ **комиссар** ▶ **адвокат** ▶ **красотка** ▶ **журналист**

Если в ходе ночи был убит один из специальных персонажей (о чём другим игрокам ещё не известно), ведущий вызывает его в эту и последующие ночи, как ни в чём не бывало, однако действия персонажа ни к чему не приводят.

**«Город просыпается».** Все игроки открывают глаза.

Ведущий сообщает игрокам итоговые изменения, которые произошли за ночь: называет выбывших участников. Он не уточняет, кто виновен в том, что игрок «не проснулся». Ведущий не называет все стадии, которые могли происходить с игроком ночью.

Нельзя делать уточнения вроде:

«Комиссар был убит мафией, а потом вылечен медсестрой, поэтому жертв нет».

Игроки, убитые ночью, не показывают другим свою карточку, не имеют права ничего говорить и не участвуют в голосованиях до конца игры.

Затем наступает день, который снова сменится ночью, и так далее, пока не наступит...

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, как только выполняется условие победы мирных жителей, мафии, якудза или маньяка (если есть).

(См. «Условия победы» на стр. 4 и описания карточек персонажей.)



## ОПИСАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ



### **МАФИОЗИ**

*Рядовой член мафии*

Убивает мирных жителей ночью и старается вывести их из игры днём.

Мафия побеждает, если игроков, принадлежащих к мафии, осталось столько же, сколько остальных игроков, или больше.



### **ДОН МАФИИ**

*Предводитель мафиози*

Просыпается ночью и пытается вычислить комиссара. Дон показывает на игрока, и, если роль игрока — комиссар, ведущий подтверждает догадку кивком головы.



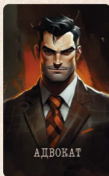
### **ЯКУДЗА**

*Двойная угроза*

Якудза — второй клан мафии. При игре с двумя кланами количество обычных мафиози и якудза должно быть одинаковым. В таком случае якудза просыпается отдельно от мафии и выбирает свою жертву. Условия победы для каждой группировки таковы: конкурирующий клан должен быть полностью уничтожен, а количество остальных игроков должно стать равным количеству членов клана или меньше него.

Карточки якудза также могут быть использованы, как простые карточки мафии (например, если в игре участвует много человек, нужны дополнительные карточки и нет желания вводить второй клан) — в таком случае якудза работает сообща с обычной мафией и не просыпается отдельно от них.





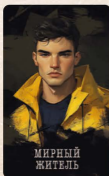
## АДВОКАТ

*Подкуплен мафией*

Просыпается ночью и имеет возможность узнать принадлежность одного из игроков к мафии, мирным жителям, а также обнаружить маньяка или свежий «труп». Указывает на одного из игроков, а ведущий даёт информацию:

- ◆ Кивает, если указанный игрок — мафия;
- ◆ Отрицательно качает головой, если игрок — мирный житель;
- ◆ Крутит пальцем у виска, если игрок — маньяк;
- ◆ Скрещивает на груди руки, если игрок в эту ночь был убит (и не воскрешён медсестрой).

При проверке комиссаром показывается как мирный житель. Выигрывает, если побеждает мафия.



## ОБЫЧНЫЙ МИРНЫЙ ЖИТЕЛЬ

*Надежда города*

Основной персонаж в игре, путём логических заключений (и интуиции) пытается вычислить мафию и с помощью дневного голосования вывести её из игры.



## ЖУРНАЛИСТ

*Ищет связи*

Проверяет ночью принадлежность двух игроков к одной и той же группировке. Указывает на двух любых игроков, и, если оба они относятся к мафии или мирным жителям, ведущий кивает. Если игроки относятся к разным командам, ведущий отрицательно качает головой.

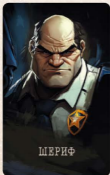


## КОМИССАР

*Не любит мафию*

Просыпается ночью и имеет возможность узнать принадлежность одного из игроков к мафии, мирным жителям, а также обнаружить маньяка или свежий «труп». Как и адвокат, указывает на одного из игроков, а ведущий даёт информацию:

- ◆ Кивает, если указанный игрок — мафия;
- ◆ Отрицательно качает головой, если игрок — мирный житель;
- ◆ Крутит пальцем у виска, если игрок — маньяк;
- ◆ Скрещивает на груди руки, если игрок в эту ночь был убит (и не воскрешён медсестрой).



## ШЕРИФ

*Рубит плеча*

Имеет вспыльчивый характер и ненавидит мафию, а потому не сдерживает себя: указывает ночью на одного из игроков и убивает его. Остаётся надеяться, что убитый и вправду был мафией...



## МЕДСЕСТРА

*Спасает тела*

Ночью может вылечить только что убитого игрока (не важно, кем он был убит). Для этого ей нужно указать на игрока, которого она хочет вылечить. Если этой ночью его пытались убить, наутро он снова жив и здоров, а ведущий умалчивает о происходивших с ним ночью событиях. Если на жизнь указанного игрока никто не покушался — ничего не происходит.

Медсестра не может вылечить одного и того же игрока два раза подряд. Саму себя медсестра может вылечить лишь один раз за игру.



## **КРАСОТКА**

*Спасает души*

Просыпается ночью и выбирает себе спутника на ночь. Этот человек приобретает алиби, и на следующий день его нельзя осудить (об алиби, при необходимости, сообщает ведущий уже после дневного голосования — в таком случае дневной жертвы не будет).



## **ЛУНАТИК**

*Считает себя мафией*

Играет за мирных жителей, но просыпается вместе с мафией и притворяется своим. Не имеет права днём в открытую сообщать, кто является мафиози. Если ночью мафия решает убить одного из своих, и это лунатик — он показывает мафии свою карточку, и мафия делает ещё один выстрел. Утром убитый лунатик выбывает из игры, даже если его лечила медсестра.

Выигрывает, если победили мирные жители.

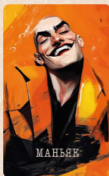


## **КАПИТАН**

*Вызывает в отделение*

Просыпается раньше всех и на ночь арестовывает одного из игроков. Арестованный не может совершать ночью никаких действий:

- ◆ При проверке адвокатом и комиссаром ведущий показывает у этого арестованного неопределённый статус (пожимает плечами);
- ◆ Арестованного нельзя убить (например, если арестованного пытается убить мафия, то утром ведущий объявляет, что жертв нет и т. п.);
- ◆ Если арестован один из мафиози, мафия этой ночью не стреляет.



## МАНЬЯК

*Против всех*

Играет сам за себя, ночью может выстрелить в любого участника.

Выигрывает, если остаётся в игре один вместе с последним мирным жителем.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Используйте эти карточки для создания собственных особых правил.



АКТЁР



ТОЛСТЯК



ТАНЦОВЩИЦА



БОЕЦ

**Текст:** Екатерина Плужникова  
**Редактор:** Маргарита Наташина  
**Корректор:** Мария Кравченко  
**Руководитель редакции:**  
Анастасия Дурова

**Дизайнер:** Артур Бурлаков  
**Технолог:** Кристина Балакирова  
Особая благодарность выражается  
Александрю Пешкову и Екатерине  
Плужниковой.



**Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» [www.LifeStyleLtd.ru](http://www.LifeStyleLtd.ru)**

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр? Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов! Подробности на сайте [www.lifestyleltd.ru/authors](http://www.lifestyleltd.ru/authors)

