

ПРАВИЛА ИГРЫ



НОВАЯ
РЕДАКЦИЯ

Мафия

КРОВНАЯ МЕСТЬ

ПРЕДЫСТОРИЯ

Столетиями вампиры и люди жили бок о бок в этом неприметном, всеми позабытом городке. Их соседство было непростым, но взаимовыгодным. Вампиры обретали постоянный источник живительной крови. Смертные же получали защиту могущественных вампиров и при этом точно знали, что вампиры не выпьют лишнего. Вампиры крепко держали обещания и не убивали смертных.

Странное сотрудничество людей и вампиров могло бы длиться вечно, но... Всё началось с фестиваля-маскарада — ежегодного слёта вампиров из таких же неприметных городков, замшелых деревушек и старых-престарых кладбищ. Узнав о предстоящем фестивале, человеческие фанатики, одержимые целью стереть вампиров с лица земли, проникли в городок.

Охотники на вампиров замаскировали себя с помощью новейших технических средств — теперь кровь в их жилах не обладала человеческим запахом! Отличить охотника от вампира стало невозможно.

Днём, когда кровососы вынуждены скрываться от губительных лучей солнца, фанатики бесчинствуют в городке, истребляя его хозяев и заезжих гостей-вампиров.

Мало того! Ходят слухи, что в город проникло ужасное порождение тьмы — оборотень. Оборотень убивает всех подряд — и вампиров, и людей, для него нет разницы. Вампиры и оборотни издревле были врагами, ну а люди интересуют оборотня только в качестве еды.

Настала пора объявить войну безумным охотникам и кровожадному оборотню! Но для этого надо сначала найти их, ведь днём вампиры бессильны, а ночью убийцы притворяются их сородичами.

ИСТОРИЯ СОЗДАНИЯ ИГРЫ «МАФИЯ. КРОВНАЯ МЕСТЬ»

«Мафия. Кровная месть» создана на основе «Мафии», придуманной в СССР в 1986 году. Поначалу «Мафия» имела хождение в Московском государственном университете среди студентов, а впоследствии распространилась по всей стране.

За минувшие 30 лет каждая роль классической «Мафии» прошла проверку временем. Благодаря огромному опыту игроков, накопленному за десятилетия существования «Мафии», мы можем предложить вам самое выдающееся, что есть в этом жанре. Все самые интересные роли и сценарии собраны в игре «Мафия. Кровная месть».

Но не только! Здесь добавлены оригинальные игровые нюансы. На первом месте среди них — сеттинг. Вооружённые до зубов люди выступают на стороне зла, которое стремится восторжествовать над мирными (но вовсе не безобидными!) вампирами, а оборотень надеется уничтожить и тех и других. Ещё одна уникальная особенность — роль повелителя вампиров.

СОСТАВ ИГРЫ

39 карт ролей:

- 3 повелителя вампиров (король, князь, граф)
- 10 особых вампиров (ламия, ундина, королева, новообращённый, носферату, банши, невеста, дамбир, ревенант, упырь)
- 10 обычных вампиров
- 2 оборотня (вервольф, кицунэ)
- 4 особых охотника (монах, главарь, разведчица, красотка)
- 5 обычных охотников
- 5 варгов (вожак варгов, лукавый варг, мстительный варг, парализующий варг, каверзный варг)

5 карточек ведущего с типами персонажей (вампир, особый вампир, охотник, особый охотник, оборотень)

Правила игры

Листовка с описанием ролей

Блокнот



ОБЗОР ИГРЫ

Для игры вам понадобится компания из шести и больше человек. Желательно, чтобы в противоборстве приняло участие 8–12 игроков или больше.

Мы рекомендуем включать музыку, которая добавит атмосферы. К тому же музыка скроет нежелательные шумы, которые могут выдать игроков.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Сначала игроки должны назначить ведущего. Затем игроки выбирают роли, которые будут участвовать в игре. Число ролей соответствует числу играющих за вычетом ведущего. Уберите в коробку 5 карт варгов — они вам понадобятся, только если вы играете в составе от 20 участников. Подберите набор ролей для игры (подробнее подбор ролей описан в правилах далее).

Ведущий замешивает карты ролей и раздаёт каждому игроку по одной карте (лицевой стороной вниз). Игроки держат полученную карту роли в секрете от всех, кроме ведущего. Игрок может открыть карту своей роли на всеобщее обозрение только в том случае, если ему так скомандовал ведущий.

Таким образом кто-то становится кровожадным охотником и теперь вострит осинового колья. Кто-то принимает на себя личину благородного вампира и готовится вонзить клыки в шею самозванцев. А кто-то превращается в оборотня, которого ждёт сытный обед.

При этом все притворяются вампирами. Кто охотник? Я?! Ну что вы! Я потомственный кровосос, моя родословная идёт от самого Дракулы! Это он обратил мою бабушку в вампиры!

ХОД ИГРЫ

Игра состоит из периодов светлого (рассвет, день, закат) и тёмного (ночь) времени суток, которые сменяют друг друга. Ночью все игроки притворяются вампирами, кем бы они ни были на самом деле. Под покровом ночи происходит открытое обсуждение, которое ведут все живые игроки. Цель обсуждения — вывести охотников на чистую воду и покарать одного из них. Затем происходит голосование, и тот, на кого указало больше всего участников, незамедлительно отправляется на казнь. Его карта вскрывается, и он выбывает из игры.

За ночью следуют рассвет, день и закат. С наступлением рассвета игроки должны держать глаза закрытыми. Глаза можно открывать только по команде ведущего.

На рассвете и на закате применяются способности особых игровых ролей. Для этого ведущий последовательно вызывает каждую роль.

День — время охотников. Пока все вампиры беспокойно спят, укрывшись от палящего солнца в своих гробах, охотники безжалостно убивают очередную жертву.

И когда снова наступает ночь, выжившие вновь приступают к голосованию, цель которого — следующая казнь.

Игра заканчивается победой одной из сторон. Ничьих тут не бывает.

В следующих разделах игра описывается в (реалистичных, мистических и пугающих) деталях.

НАЗНАЧЕНИЕ ВЕДУЩЕГО

Один из игроков становится ведущим. Он ведёт игровой процесс, но сам в нём не участвует.

На роль ведущего можно выбрать самого опытного игрока. Или можно определить ведущего жребием. Наконец, можно начать играть с временным ведущим. В таком случае настоящим ведущим становится тот, кто будет казнён первым (читайте раздел «День знакомства при игре с временным ведущим»).

Ведущий получает 5 карточек с типами персонажей (вампир, особый вампир, охотник, особый охотник и оборотень). Карточки нужны ведущему для того, чтобы скрытно показывать типы ролей игроков в ходе игры.

Кроме того, ведущий получает блокнот, в котором он может отмечать роли и действия игроков, чтобы не запутаться. Конечно же, ведущий должен делать это так, чтобы игроки не подглядели в его записи.

Если вы — ведущий...

Ваша задача — добиться того, чтобы игроки максимально смогли погрузиться в происходящее. Игроки будут вычислять роли друг друга, стараться наиболее эффективно использовать свои особые способности, блефовать и строить коварные планы. Вы обеспечиваете игрокам максимально комфортные условия для этого.

Заранее разберитесь с нюансами ролей. Одно неправильное действие легко может пустить превосходную игру «под откос».

Ведущим интересно! Вам известны роли всех игроков. Вы можете наблюдать за словесными перепалками, хитрыми действиями и оригинальными решениями. Именно вы можете придать игре дополнительный колорит, живописно описывая происходящее. Главное — не ляпнуть лишнего!

Ведущий должен сохранять нейтралитет даже в случае явного превосходства одной из сторон. Не пытайтесь «сбалансировать» игру — это удел игроков. Вы — наблюдатель.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛЕЙ

Как только вы определились с ведущим, необходимо выбрать игровые роли. Рекомендуемый состав ролей зависит от числа игроков и определяется по таблице распределения ролей:

Число игроков	Вампиры			Охотники	
	Всего	Включая повелителя	Включая особых вампиров	Всего	Включая особых охотников
6	5	0	0–1	1	0
7	5–6	1	0–1	1–2	0–1
8	6	1	0–1	2	0–1
9	6–7	1	0–1	2–3	0–1
10	7–8	1	1	2–3	0–1
11	8	1	1–2	3	0–1
12	8–9	1	1–2	3–4	0–2
13	9–10	1	1–3	3–4	1–2
14	10–11	1	2–3	3–4	1–2
15	11	1	2–3	4	1–2
16	11–12	1	2–4	4–5	1–2
17	12–13	1	2–4	4–5	1–2
18	13	1	2–4	5	1–2
19	13–14	1	3–5	5–6	1–3
20	14–15	1	3–5	5–6	1–3

«Мафия. Кровная месть» — возможно, одна из самых демократичных игр на планете. Таблица распределения ролей выше — это не жёсткие правила, а рекомендация.

Мы советуем придерживаться **трёх золотых правил**, если вы хотите самостоятельно решить, сколько будет играть вампиров, охотников и оборотней.

Три золотых правила



Вампиров должно быть в 2–3 раза больше, чем охотников.

Наиболее правильный метод подсчёта таков: взять общее число игроков и разделить на 3,5. Это и будет количество охотников. Например, $13/3,5=3,7$ — иначе говоря, 3–4 охотника при 13 игроках.

Подмечено, что чем опытнее игроки, тем быстрее они вычисляют охотников. Если у вас новичковый состав, то охотников лучше набрать поменьше, а если собрались знатные колометатели и кровососы, то побольше.



Оборотень замещает одного из обычных вампиров. При этом число охотников уменьшается на одного.

Звучит мудрёно? Вот пример. Играет 10 человек, не считая ведущего. Значит, у вас получается 7–8 вампиров и 2–3 охотника. Добавляем оборотня. Получаем: 7 вампиров, 2 охотника, один оборотень. Иными словами, мы добавили оборотня вместо одного из вампиров, и соответственно, их сделалось не 7–8, а просто 7. Дальше мы уменьшили число охотников, и соответственно, их стало не 2–3, а просто 2.

Если в табличке указано целое число вампиров (например, 11 вампиров и 4 охотника при 15 игроках), то оборотень приходит вместо вампира. Число охотников при этом не меняется.

Обычно оборотня разумно включать в игру, когда играет от 10 человек. Иначе вампиры и пикнуть не успеют, как их распотрошат на коготки и зубки.

Каким образом добавлять в игру варгов, читайте в листовке с описанием ролей.



Особые роли могут быть примерно у трети представителей вампиров и у половины охотников.

Таким образом, если у вас 9 вампиров, то 1 из них становится повелителем и ещё 1–2 игрока получают роли особых вампиров.

Можно ли добавить побольше особых ролей? Да, можно. Дозволительно присвоить особые роли даже всем вампирам. Игра при этом не разрушится, но станет другой. В «Мафии» важна психология. Прочесть по глазам, кто перед тобой, уловить мельчайший жест, проскользнувшую ухмылку, неловкое подёргивание плечом, а так же выкаченные на лоб глаза, нервный тик и обильную испарину... В общем, вы понимаете. Если же у всех вампиров — особые роли, то «Мафия» превращается в поединок математиков, старательно вычисляющих друг друга с калькуляторами в руках. Это — тоже по-своему интересно, но правильнее считать такой вариант игры побочным ответвлением.

Что же касается охотников, то настоятельно **не** рекомендуется снабжать каждого из них особенной ролью. Когда особых охотников становится слишком много, они вполне способны парализовать игру вампирской братии. Охотники знают друг друга, поэтому каждая дополнительная способность их значительно усиливает.

Наконец, добавим, что у вампиров не может быть больше одного повелителя вампиров.

Как выбрать роли для игры

Вы определились с тем, сколько у вас вампиров и охотников, сколько из них особенных и участвует ли оборотень. Теперь пора выбрать их роли!

Для **вашей самой первой партии** мы советуем использовать только обычных вампиров и охотников, а также графа в роли повелителя вампиров. Обратной лучше приберечь на потом, но если решите добавить оборотня сразу, то призывайте к себе злокозненного вервольфа, а не кицунэ.

Существует три способа подбора ролей.

РОЛИ ВЫБИРАЮТСЯ ИГРОКАМИ.



Игроки вместе определяют роли, которые им нравятся. Не кусайтесь раньше времени!

РОЛИ ВЫБИРАЮТСЯ ВЕДУЩИМ



Вы даёте право ведущему выбрать карты ролей. Дайте ему удивить вас!

РОЛИ ВЫБИРАЮТСЯ СУДЬБОЙ



Сложите в отдельные стопки карты особых вампиров, повелителей, особых охотников и оборотней. Перемешайте каждую стопку. Отсчитайте из каждой стопки нужное вам число особых ролей. Досыпьте к ним обычных охотников и вампиров по вкусу, смешайте всё вместе и затем передайте получившееся блюдо ведущему.

После того как вы подобрали роли с помощью одного из трёх способов, ведущий перемешивает карты ролей и выдаёт по одной карте каждому из игроков (рубашкой вверх).

Обратите внимание: если в игре участвует временный ведущий (см. «День знакомства при игре с временным ведущим» на стр. 10), то он тоже должен получить карту роли.

ВЫБОР ПОВЕЛИТЕЛЯ ВАМПИРОВ



Даже если применялся способ выбора ролей А или Б, ведущий может определить повелителя вампиров случайным образом. Для этого ведущий перемешивает карты повелителей, вытягивает одну из этих карт и, не показывая остальным игрокам, добавляет её к общей стопке ролей. И тогда... игрокам останется лишь догадываться, кто же возглавляет вампиров на этот раз: король-убийца, благородный принц или прощительный граф! Только ведущий будет это знать. Все повелители вампиров вызываются одной и той же фразой в одно и то же время. **«Мафия. Кровная месть» специально так построена, чтобы до последнего момента оставалось тайной, какой же именно из повелителей участвует в игре!**

Скрытность может быть соблюдена и в случае, если играет оборотень. Игроки до последнего момента могут лишь догадываться, какой именно оборотень забрёл в городок на фестиваль — вервольф или кицунэ.

ДЕНЬ ЗНАКОМСТВА

Партия начинается с дня знакомства. Ведущий знакомится с игроками, а охотники — между собой.

После того как все игроки получили свои роли и тайно ознакомились с ними, ведущий объявляет: *«Перед рассветом тьма сгущается. Закройте глаза»*. Все игроки должны плотно закрыть глаза.

Затем ведущий громко произносит: *«Охотники собрались»*. По этой команде все игроки, которым досталась роль охотников (в том числе особые охотники), открывают глаза и молчаливо знакомятся друг с другом. Затем ведущий командует: *«Охотники познакомились и разошлись. Охотники, закройте глаза»*. Охотники закрывают глаза.

Далее ведущий знакомится со всеми игроками, которым выпали особенные роли. Для этого ведущий вызывает роли по одной, придерживаясь того порядка, в котором они будут пробуждаться на следующий день.

Первым идёт монах. Соответственно, если его роль присутствует в игре, ведущий громко произносит: *«Монах пробуждается»*. Игрок, которому выпала роль монаха, открывает глаза и встречается взглядами с ведущим. Далее ведущий объявляет: *«Монах засыпает»*. И так для каждой участвующей особой роли.

При этом ведущий может делать пометки у себя в блокноте. Например, «Владимир — носферату, Ира — король, парень с бородой — монах, девушка в синей кофте — вервольф» и так далее.

Когда знакомство завершено, ведущий провозглашает: «*Наступила ночь. Все собрались*». Все игроки открывают глаза и начинают обсуждение, которое должно закончиться казнью одного из игроков.

День знакомства при игре с временным ведущим

Можно начать играть с временным ведущим. В таком случае постоянным ведущим станет игрок, чей персонаж первым выбудет из игры по причине казни. Если вы играете шестером, то в игре обязан быть временный ведущий. Временный ведущий в начале партии получает карту наравне с другими игроками.

В начале дня знакомства временный ведущий закрывает глаза вместе со всеми. Не открывая глаз, он громко провозглашает: «*Охотники собрались*». По этой команде все игроки, которым досталась роль охотников (в том числе особых), открывают глаза и молчаливо знакомятся друг с другом, встречаясь взглядами.

Подождав секунд 10, ведущий командует: «*Охотники познакомились и разошлись*». Охотники незамедлительно закрывают глаза.

Если временный ведущий входит в число охотников, он также открывает глаза для знакомства, если же нет, то он держит глаза закрытыми.

Дальнейшего знакомства временного ведущего с игроками, конечно же, не происходит. Временный ведущий произносит: «*Наступила ночь. Все собрались*». Временный ведущий участвует в обсуждении, как обычный игрок, и в то же время следит за длительностью обсуждения и голосования.

Первая ночь обязательно должна завершиться казнью как минимум одного из игроков, который затем немедленно «воскреснет» в качестве полномочного постоянного ведущего, а временный ведущий окончательно сделается рядовым игроком (или превратится в постоянного ведущего до конца партии, если казнили его самого).

Далее постоянный ведущий должен провести полноценный день знакомства по всем правилам, познакомившись со всеми игроками, у которых особые роли, и с охотниками. Отличие только в том, что после этого дня знакомства... снова наступит день. Теперь уже настоящий. Ведущий также проводит его по всем правилам.

Если неизвестно, какой именно повелитель вампиров участвует в игре, то игрок, которому досталась эта роль, должен показать свою карточку постоянному ведущему во время знакомства.

Порядок действий при игре с временным ведущим

Сокращённый день знакомства. Временный ведущий знакомит охотников между собой.

▼
Ночь и казнь. Казнённый становится настоящим ведущим.

▼
Полноценный день знакомства. Постоянный ведущий знакомится с охотниками и со всеми особыми ролями.

▼
Полноценный игровой день, который уже ведёт постоянный ведущий.

НОЧЬ

Ночью игроки обсуждают, кто из них может быть охотником. Каждый притворяется вампиром, даже если им не является.

Цель **вампиров** ночью — вычислить **охотников** и казнить одного из них.

Цель **охотников** — остаться неузнанными и отправить на казнь кого-то из **вампиров**, предпочтительно — особого персонажа.

Цель **оборотня** — «казните кого угодно, только не меня, а ещё лучше — охотника или особого вампира!»

На то, чтобы определить список подозреваемых, ведущий должен выделить игрокам 5–10 минут в зависимости от количества играющих.

Ночное голосование

По итогам обсуждения ведущий проводит голосование по каждому из игроков, попавших под подозрение. Ведущий поочерёдно называет каждого из игроков и учитывает, сколько человек проголосуют за то, чтобы его казнить.

Игрока, набравшего наибольшее число голосов, немедленно казнят. Его карта вскрывается, и этот игрок выбывает из игры. На этом ночное голосование объявляется окончательным, играющие закрывают глаза, и наступает рассвет.



Бывает, что несколько игроков набирают равное количество голосов. В таком случае каждый из тех, кто набрал наибольшее число голосов, получает 30 секунд, чтобы оправдаться. Затем ведущий проводит повторное голосование — только по их кандидатурам. Если выбрать единственного подозреваемого снова не удаётся, ведущий предлагает проголосовать за то, чтобы были казнены оба. Если такой вариант тоже не набирает большинства голосов, ведущий сообщает: «В эту ночь вампиры никого не казнили, наступает рассвет».

Действия ведущего ночью

Будучи ведущим, вы стараетесь не слишком распространяться, что произошло на рассвете, днём и на закате, иначе вы непременно выдадите игроков. Например, фраза «Монах прочёл молитву, и поэтому оборотень никого не убил сегодня днём» однозначно скажет монаху, кто играет за оборотня.

Возможно, отчаянный блеф охотника или попытки вампиров казнить собственного предводителя могут заставить вас улыбнуться или среагировать как-либо ещё. Не позволяйте себе этого! Многие игроки станут следить за вашей реакцией, стремясь извлечь для себя информацию. Сохраняйте непроницаемое выражение лица.

На обсуждение кандидатур для голосования ответьте игрокам 5–10 минут. Заранее оговорите с игроками длительность времени для голосования и способ его отслеживания. Можете использовать песочные часы, таймер на планшете, механический секундомер на наручных часах, радиоуправляемые ходики с кукушкой-зомби и так далее...

Минуты за три до конца отведённого времени сообщите игрокам: «Ночь подходит к концу, скоро рассвет. Пора выбрать жертву для казни». **Когда время подойдёт к концу, проведите голосование.**

Игроки вправе захотеть проголосовать раньше, чем закончится отведённое время. Финальное решение, проводить досрочное голосование или нет, в таком случае всегда остаётся за вами.



СВЕТЛОЕ ВРЕМЯ СУТОК

НОЧЬ ➔ РАССВЕТ ➔ ДЕНЬ ➔ ЗАКАТ ➔ НОЧЬ

Каждый раз, когда ведущий вызывает роль, соответствующий игрок открывает глаза, применяет свою особую способность и закрывает глаза.

Рассвет

После ночного обсуждения и казни наступает рассвет. Ведущий объявляет:

«Перед рассветом тьма сгущается. Закройте глаза».

На рассвете некоторые из особых вампиров и особых охотников применяют свои способности. Если они участвуют в игре, ведущий вызывает их в следующем порядке:

Монах ➔ Ламия ➔ Ундина ➔ Королева

День

Охотники наносят удар, когда солнце в зените.

Ведущий объявляет: *«Охотники собрались и выбирают жертву».* Охотники открывают глаза и жестами договариваются, кого убить. На это даётся приблизительно секунд 10–15.

Выбор жертвы определяется большинством голосов. Если мнения охотников разделились поровну и при этом в игре не участвует главарь, то убийства в этот день не происходит.

Когда охотники определились с жертвой, ведущий объявляет, что роковой удар нанесён (даже если охотники никого не убили!), и отправляет охотников обратно по домам: *«Охотники нанесли роковой удар и разошлись».* Охотники закрывают глаза.

Закат

Закат — это время, когда применяются особые способности повелителей вампиров, а также некоторых других персонажей. В этот же период действует злейший враг вампиров и людей — оборотень.

Ведущий вызывает роли в следующем порядке:

Повелитель вампиров ➔ Носферату ➔
Оборотень ➔ Невеста ➔ Банши ➔ Дампир ➔
Разведчица ➔ Ревенант ➔ Упырь ➔ Красотка

Когда все совершат положенные действия, ведущий объявляет начало новой ночи.

Итоги светлого времени суток

Только в начале наступившей ночи игроки узнают, кто был убит в светлое время. Ведущий сообщает, кто не дожид до спасительной темноты. Погибшие игроки раскрывают свои карты и сразу же выбывают из игры. Они ничего не успевают сообщить остальным участникам. Кроме того, они не могут знать, кто их убил.

Затем начинается новое ночное обсуждение, и всё повторяется до тех пор, пока одна из сторон не победит.

Действия ведущего в светлое время суток

Вызывая персонажей, не поворачивайте голову, обращаясь к игроку, роль которого вы вызываете. Опытные игроки способны вычислить, к кому вы обращаетесь, по направлению звука. Выберите для себя какую-то нейтральную точку (например, в центре стола) и всегда вслух обращайтесь только к ней. *«Ваза с цветами, вы пробуждаетесь... извините, пробуждается оборотень»*. Или же, наоборот, расхаживайте по комнате, наклоняйтесь над столом, будьте в разных местах и не обращайтесь ни к кому конкретно.

Всё ваше общение должно строиться на одинаковых фразах, записанных в правилах. Вы можете варьировать формулировки, как вам больше нравится, чтобы добавить атмосферы игре. Но не допускайте никакой конкретики!

В диалоге с пробудившимся игроком, исполняющим особую роль, или с охотниками избегайте слов. **Пользуйтесь жестами.**

Если вам непонятно, на кого именно указал игрок или что он хочет сделать, уточняйте. Вы можете развести руками, дескать, «не понимаю!», или сами укажите на цель и дождитесь подтверждения.

Вам необходимо фиксировать все особые действия игроков и вести скрупулезный учёт, кого убили или защитили. Пользуйтесь блокнотом. Охраняйте блокнот как зеницу ока, не дайте никому случайно подсмотреть, что там написано!



Казнь и убийство

В игре применяются два разных термина: казнь и убийство.

Казнь происходит на исходе ночи по результатам голосования.

Убийство совершается на рассвете, днём или на закате стараниями охотников, оборотня и за счёт особых способностей некоторых вампиров.

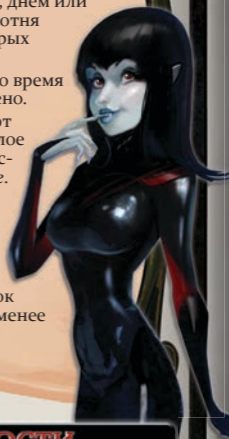
От казни не существует защиты. В то время как убийство может быть предотвращено.

О том, кто казнён, все игроки узнают на исходе ночи. О том, кто убит в светлое время суток, становится известно с наступлением ночи и *ни секундой раньше*.

Казнённый или убитый игрок выбывает из игры окончательно.

Его карта открывается, и с этого момента он не может ни обсуждать, ни голосовать, ни комментировать.

Зато казнённый или убитый игрок может наблюдать. И подчас это не менее увлекательно, чем играть самому!



ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ НА РАССВЕТЕ, ДНЁМ И НА ЗАКАТЕ

Взаимодействие между особыми ролями (повелитель вампиров, особый вампир, особый охотник, оборотень) подчинено следующим принципам.



Каждый игрок обязан использовать способность своей роли, если только это не способность-убийство.



Ламия обязана отправиться в гости либо забрать игрока к себе. Ревенант обязан произвести свои расчёты. Красотка обязана лишить права голоса одного из игроков. Каждая особая роль обязана совершить действие.

Единственное исключение — убивающие роли. Оборотень или носферату могут воздержаться от убийства.



Убитый игрок погибнет с наступлением ночи, но до того он продолжает действовать.



Например, охотники днём на сходке постановили убить носферату. Проснувшийся на закате носферату, тем не менее, пока что убитым не считается. Допустим, носферату решает убить одного из охотников. В результате с наступлением ночи будет двое погибших: носферату и один из охотников.

Допустимо небольшое упрощение. Если ведущий понимает, что игрок будет объявлен убитым с наступлением ночи и при этом способность у этого игрока — выяснение информации, он может показать ему скрещённые руки, чтобы не тратить зря время.



Один и тот же игрок может быть «убит» сколько угодно раз подряд за светлое время суток.

Представьте себе следующую ситуацию. Охотники завалили гроб дампера чесноком. Затем повелитель вампиров принял дампера за охотника и прервал его брэнное существование. Потом к дампире в гости наведася носферату. Наконец, его загрыз оборотень.

Когда наступит ночь, несчастный дампир будет абсолютно мёртв. А именно, его убьют четыре раза. Но никто из игроков не узнает, что же произошло на самом деле. Ведущий не должен раскрывать деталей. Вероятно, каждый из убийц посчитает, что именно он послужил причиной гибели невезучего дампера.



Если игрок защищён, он не может быть убит в светлое время суток.

Защитить способны ламия, королева и князь. Игроки с убивающими ролями могут выбирать защищённого игрока своей целью для убийства, но их жертва останется в живых. Даже если на жертву будет совершено несколько покушений за один день.

При этом ведущий даёт убийцам совершить своё злодеяние, не подавая вида, что это бесполезно.



В светлое время (рассвет, день, закат) ведущий всегда вызывает каждую особую роль, которая должна быть вызвана, даже если игрок ничего не сможет сделать.

Например, если ведущий знает, что монах успешно лишил оборотня способностей на сегодня, он всё равно вызывает оборотня как положено. Иначе все остальные игроки поймут, что оборотень сегодня бессилён. Пробудив оборотня, ведущий показывает ему скрещённые руки (это результат действий монаха).

Выбывших игроков вызывать не нужно.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Вампиры выигрывают, как только все охотники и оборотень (если он участвует) будут уничтожены.

Охотники выигрывают, если в начале ночи число охотников равно или превышает число вампиров. Но если в игре остались убивающие роли, играющие против охотников: король, носферату, оборотень, а также ламия или новообращённый, то игра продолжается, пока победа одной из сторон не станет очевидна.

Оборотень должен остаться единственным живым игроком для того, чтобы победить. Если выжили только оборотень и охотник, победа присуждается оборотню.

Победные очки

Если вы играете несколько партий подряд, вы можете начислять игрокам очки за выигрыш в зависимости от их ролей.

Победа при игре за вампира — 1 очко.

Победа при игре за охотника — 2 очка.

Победа при игре за оборотня — 3 очка.

Победившим считается игрок, чья сторона одержала победу, даже если он сам не дожил до конца игры.



СЦЕНАРИИ

Классическая мафия

Классическая мафия играется со следующим распределением ролей:

- 8 игроков • граф, ламия, 4 вампира, 2 охотника
- 10 игроков • граф/король, ламия, 5 вампиров, разведчица, охотник, вервольф
- 12 игроков • король/граф, ламия, королева, 5 вампиров, разведчица, 2 охотника, вервольф
- 13 игроков • король/граф, ламия, королева, 6 вампиров, разведчица, главарь, охотник, вервольф
- 15 игроков • король, ламия, королева, дампир/невеста/упырь, 6 вампиров, разведчица, главарь, 2 охотника, вервольф

При другом числе игроков подберите роли согласно таблице распределения ролей, приведённой на стр. 6.

Ламия вносит непредсказуемость, королева противостоит планам охотников, повелитель и разведчица разыгрывают противостояние на «кто раньше», а вервольф тем временем обеспечивает себя обедом. В таком составе «Мафия» часто играется в клубах (в другом сеттинге, конечно).

Другие сценарии

Ниже мы кратко приводим несколько интересных вариантов подбора ролей. Мы призываем вас придумать собственные сочетания!

Для каждого сценария указан подбор ролей для определённого количества игроков. Как правило, это то количество игроков, начиная с которого механика взаимодействия ролей начинает работать в полную силу. Добавляйте роли согласно таблице распределения ролей.

ЛЮБОВНЫЙ ТРЕУГОЛЬНИК

9 игроков



Король, невеста, 5 вампиров, разведчица, охотник.

КРОВАВЫЕ РАСПРИ

11 игроков



Король, носферату, дампир, 4 вампира, монах, 2 охотника, вервольф/кицунэ.

НЕПРАВИЛЬНЫЙ ОХОТНИК

11 игроков



Повелитель вампиров, королева, новообращённый, 5 вампиров, главарь, 2 охотника.

ПОЕДИНОК НАБЛЮДАТЕЛЕЙ

12 игроков



Повелитель вампиров, дампир, ревенант, 5 вампиров, разведчица, 2 охотника, вервольф.



НАШЕСТВИЕ ОБОРОТНЕЙ

11 игроков



Князь, ламия, королева, 4 вампира, разведчица/монах/красотка, охотник, вервольф, кицунэ.

Особое условие: вервольф и кицунэ знают друг друга, но действуют сами по себе. Если один из них или оба остались последними выжившими, побеждают вместе.

ВОЛЧЬИ ЯМЫ

10 игроков



Король, королева, 5 вампиров, разведчица, охотник, вервольф.

Особое условие: способность вервольфа читается как «На закате может либо убить одного игрока, либо залечь в засаду». Если вервольф залёг в засаду и к нему в это светлое время суток пожаловал убийца, то убийца погибает, а вервольф остаётся жив. Если за вервольфом приходят охотники, то погибает ближайший к вервольфу игрок по часовой стрелке. Если вервольфа хотят убить несколько разных персонажей, то первый из них погибает, а последующие убийцы расправляются с коварным вервольфом.



ОХОТНИК ПОД ПРИКРЫТИЕМ

10 игроков



Повелитель вампиров, королева, 5 вампиров, разведчица/красотка, 2 охотника.

Особое условие: разведчица/красотка действует отдельно от охотников и не может убивать. Охотники не знают, кто играет за разведчицу или красотку.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ В «МАФИЮ»

Существует множество вариантов игры. Когда вы сыграете достаточно партий по правилам основного варианта, вы можете начать пробовать альтернативы.

I

УСЛОЖНЕНИЕ ИГРЫ ДЛЯ ОХОТНИКОВ

Заезжие охотники

Не только вампиры, но и охотники съехались на фестиваль из разных уголков страны. Они не сразу узнают друг друга.

В день знакомства охотники не встречаются. Таким образом, перед первым голосованием никто из охотников не знает, кто его союзник, а кто — будущая жертва. В дальнейшем игра происходит как обычно. Охотники узнают друг друга в первый же день.

Охотники-одиночки

После первой же сходки в лагере охотников происходит ссора. Ведь выбрать стратегию войны с вампирами весьма непросто! Кто-то считает, что самое лучшее оружие против кровососов — святая вода. Кто-то убеждён в действенности модных серебряных пуль. Некоторые же предпочитают старую добрую классику — осиновый кол промеж рёбер. Разругавшись, охотники разбредаются по городку. Дальше уничтожить вампиров придётся поодиночке!

В день знакомства ведущий показывает каждому из охотников его номер (один палец, два пальца, три пальца и так далее). В дальнейшем, когда наступает светлое время суток, охотники пробуждаются не одновременно, а по очереди. Ведущий вызывает охотников по одному, называя порядковые номера.

Каждый из охотников после пробуждения указывает, кого он хочет убить, и снова закрывает глаза. Жертва охотников будет убита только в том случае, если за неё проголосовало больше половины охотников.

II

УСЛОЖНЕНИЕ ИГРЫ ДЛЯ ВАМПИРОВ

Маскарад вампиров

Вампиры опасаются, что если они по ошибке проголосуют за казнь собрата-вампира, то этим они навлекут на себя месть других своих сородичей. Желая избежать подобной участи, вампиры приняли решение: голосовать анонимно. Пусть никто не знает, кто осудил виновного... или невиноватого... на казнь!

Перед началом ночного голосования все игроки закрывают глаза. Затем ведущий по очереди называет имена игроков. Игрок, услышавший то имя, за которое он хочет проголосовать, поднимает руку. По окончании голосования все игроки открывают глаза, и ведущий сообщает о результатах.

Если игроки не очень хорошо знакомы друг с другом, то перед началом голосования каждый из игроков должен представиться. Можно поставить таблички с именами на стол. Можно использовать порядковые номера или же описывать каждого из игроков как «Иван, молодой человек в жёлтой рубашке», «Вера, очаровательная блондинка в розовой кофточке» и так далее. Разумеется, ведущему рекомендуется называть имена игроков, двигаясь по часовой стрелке.

Ярость вампиров

Вампиры вне себя от ярости из-за дерзкого проникновения охотников на фестиваль! С налившимися кровью глазами они требуют немедленной и самой мучительной смерти для потревоживших их смертных. Нарушители должны быть преданы огню заживо!

Только вот после сжигания уже невозможно определить — действительно ли был уничтожен охотник, или же пострадал невинный вампир. Поговаривают, что, может быть, сами охотники и зародили среди вампиров идею о сожжении... Ведь убитых днём тоже кто-то стал сжигать!

После казни или убийства карта с ролью игрока не раскрывается. В каждое светлое время суток ведущий продолжает вызывать «мертвецов», как ни в чём не бывало. Карты ролей открываются только после окончательной победы одной из сторон.

III

ВАРИАНТЫ ГОЛОСОВАНИЯ

Цветы казни, цветы спасения

Вампиры привыкли действовать изящно, особенно если дело касается жизни и смерти. На совете вампиров решили использовать розы для голосования.

Перед началом каждого голосования все игроки получают по две карты: чёрную розу и красную розу (вы можете использовать обычные игральные карты: пики и черви). Во время ночного голосования отдайте чёрную розу самому подозрительному игроку. Красную розу отдайте игроку, которому вы больше всего доверяете на данный момент. Затем каждый игрок вычитает у себя число красных роз из числа чёрных роз. Игрок, получивший максимальный результат, должен быть казнён.

Кровная месть

Никто не уйдёт от расплаты! Убийцам благородных вампиров уготована жуткая месть.

Если по итогам голосования казнён вампир, то на следующем голосовании круг кандидатур сужается. Игроки смогут голосовать только за тех, кто голосовал «за» в предыдущую ночь.

Это правило не применяется, если казнён охотник или оборотень. В таком случае следующее голосование проходит как обычно.

Охотник за охотниками

Вампирам необходим лидер, чтобы успешно противостоять каверзным охотникам! Тот, кто поможет принять правильное решение по итогам ночного обсуждения. Совет вампиров постановляет наделить одного из участников фестиваля особыми полномочиями.

В начале игры, после того как все игроки ознакомились со своими ролями, избирается охотник за охотниками. Этот игрок имеет 1,5 голоса на ночном голосовании. То есть в спорных ситуациях его слово становится решающим.

После смерти погибший охотник за охотниками передаёт свои полномочия другому игроку по собственному выбору. Если же окажется, что это был охотник или оборотень, то совет вампиров собирается вновь и назначает нового охотника за охотниками.

Вершитель судеб

На фестиваль собрались знатные особы — графы, князья и прочие титулованные личности. К сожалению, вампиры из разных селений не слишком часто общались друг с другом. Никто не знает, как именно должен выглядеть истинный аристократ-кровосос. К тому же присутствие замаскированных охотников не позволяет полагаться на честное слово. Вампиры приняли решение каждую ночь выбирать вершителя судеб, полагаясь при этом лишь на собственную интуицию.

Каждую ночь на голосовании выбирается вершитель судеб, а не жертва для казни. Игрок, избранный вершителем судеб, единолично выбирает жертву для казни. Один и тот же игрок не может становиться вершителем судеб два раза подряд.

Обсуждение при этом происходит как обычно. Ведь каждый хочет повлиять на будущее решение вершителя судеб! Но принимать решение вершитель будет сам.

Паника на фестивале

Охотники в городе! Жители в панике! Вампирам необходимо действовать как можно быстрее. некогда собирать улики и отсиживаться в засаде. Пора довериться интуиции и быстрее казнить непрошенных гостей!

На каждом ночном голосовании можно казнить сразу нескольких игроков. Перед началом голосования определяются все кандидаты на казнь. Затем игроки голосуют по каждой кандидатуре. Все, за кого проголосовало больше половины игроков, будут разом казнены.

Секреты вампиров

Уклад жизни вампиров, их обычаи и логика принятия решений — всё это веками скрывалось от простых смертных. Сейчас, когда на фестиваль пробрались охотники, обсудить важные вопросы

и раскрывать свою жизнь было бы весьма неосмотрительно. Все казни пройдут быстро и без лишней болтовни!

Казни происходят без обсуждения. С наступлением ночи сразу же начинается голосование.

Отметим, что это самый быстрый вариант игры в мафию!

Гримасы судьбы

Не всегда можно предвидеть завтрашний день. Особенно если находишься на фестивале вампиров и среди благородной нежити прячутся безжалостные охотники и ужасные оборотни!

В начале каждой ночи ведущий бросает шестигранный кубик. В зависимости от выпавшего значения, во время ночного голосования действует один из вариантов игры, изложенных выше:

- 1 — Цветы казни, цветы спасения
- 2 — Кровная месть
- 3 — Вершитель судеб
- 4 — Паника на фестивале
- 5 — Секреты вампиров
- 6 — Обычные правила «Мафии»

Конечно же, вы можете использовать не 5 вариантов игры (плюс обычный), а только два или три. Например, «1-2 — стандарт, 3-4 — розы, 5 — паника, 6 — секреты вампиров». Это ваша игра!



IV

ОСОБЫЕ ВАРИАНТЫ И ПРАВИЛА

Зачарованный

Никто не осмеливается нарушать кодекс чести вампиров. Даже вероломные охотники и оборотни знают, что, проникнув на фестиваль, они находятся в заколдованном месте. Как говорится, не буди лихо, пока оно тихо!

Если ведущий считает, что кто-то из игроков ведёт себя некорректно и нарушает **кодекс чести игроков**, то такой игрок может быть наказан заклятием безмолвия. Игрок теряет право голоса и право участия в обсуждении до конца игры. Во время голосования «безмолвный игрок» передаёт своё право голоса одному из игроков, указав на него пальцем.

Если игрок продолжает нарушать кодекс и после наказания, то он должен покинуть игру. В случае, если кодекс нарушен «мёртвым» игроком, то он становится безмолвным с начала следующей игры.

Стража у ворот (для трёх игроков)

К городским воротам стремительно приближается путник. Дорогу ему преграждают два стражампира. Путник выглядит сильно обеспокоенным.

«Срочно пропустите меня в город, я должен сообщить очень важную весть всем вампирам. На фестиваль пробрались охотники на вампиров!» — взволнованно говорит он.

Немного отдышавшись, путник обращает свой взгляд на одного из стражей. «Погодите-ка! Да вот же один из охотников! Скорее хватайте его, пока он не убил всех нас!»

Эта игра длится ровно один ход. Один из игроков получает карту охотника, двое остальных — вампиры. В первую же ночь вампиры должны вычислить охотника. Если они промахиваются, то охотник побеждает!

Как играть с масками

Маски являются опциональным элементом и не входят в комплект игры.

Благодаря маскам игра приобретает особый мистический оттенок. Каждый раз, когда игроки должны «заснуть», они закрывают лицо маской. Ведущий соответственно видоизменяет свои фразы. Например, вместо того чтобы говорить: «Закройте свои глаза», ведущий должен говорить: «Поднимите свои маски».

Маски предотвращают риск случайного подглядывания. При игре с масками рекомендуется:

✦ Если вы играете с масками впервые, примерьте маску перед игрой. Закройте лицо маской и затем медленно опустите её. Убедитесь, что вам не мешают очки или другие аксессуары, что вы не создаёте лишних звуков. В случае необходимости снимите очки и прочие предметы.

✦ Старайтесь не прикасаться к маске лицом — когда придёт время опустить маску, вы можете издать шуршащий звук.

✦ Не убирайте маску резким движением руки от себя, так как вы можете спровоцировать слышимые движения потоков воздуха. Ведь площадь у маски — большая! Чтобы открыть лицо, медленно опустите маску вертикально вниз. Да, как в кино!

✦ Всегда держите маску одной рукой, не кладите её на стол до наступления ночи.

✦ Не опускайте маску раньше времени, дождитесь команды ведущего.

При игре с масками многие любят использовать фоновую музыку или специальный звуковой ряд, для того чтобы уменьшить риск случайного обнаружения игроков. Кроме того, это усиливает эффект погружения в игру.

КОДЕКС ЧЕСТИ ИГРОКОВ

Игроки должны соблюдать определённый свод правил, или «Кодекс чести».

☛ Мёртвые молчат!

Одно неосторожное слово «мертвеца» или горестный вздох могут испортить игру для всех остальных. Если вы вышли из игры — вы практически сразу узнаете всё. Пожалуйста, сохраняйте секретность информации.

☛ Знайте свои роли!

Как следует разберитесь, как работает каждая из ролей, до начала игры. Потом будет поздно.

☛ Слово ведущего — закон!

Обо всех недочётах и промахах ведущего вы сможете сообщить ему после игры.

☛ Сохраняйте полное молчание в светлое время суток!

Все спят (хорошо, все умело притворяются, что спят). У вас будет время высказаться, когда наступит ночь. Если же у вас особая роль и ведущий вас пробудил, используйте однозначно понятные для ведущего жесты.

☛ Следуйте духу игры!

Не задавайте вопросы вроде: «Если ты действительно повелитель, то скажи, какой жест я показал, когда повелителя вызывали».

☛ Будьте честны!

Если во время игры вы случайно нарушили правила и подсмотрели за другим игроком, то лучшим решением будет покинуть игру досрочно, сообщив о причине ведущему.

☛ Игра — это игра!

Во время игры не стоит заключать денежные пари, клясться, угрожать или припоминать былые обиды. Не стоит также ссылаться на опыт предыдущих игр.

ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Правила игры: Алексей Бабайцев, Денис Давыдов,
Петр Тюленев

Консультант по правилам: Юлия Колесникова

Редактор: Валентин Матюша

Иллюстрации и дизайн: Илья Комаров

Вёрстка: Дарья Смирнова

Корректурa: Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай Пегасов
(nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2015 Мир Хобби. Все права защищены.

WWW.HOBBYWORLD.RU

ДВИЖЕНИЕ СОЛНЦА И ВРЕМЯ ДЛЯ ДЕЙСТВИЙ

ДЕНЬ ЗНАКОМСТВА

Все закрывают глаза. Ведущий будит охотников, и они знакомятся друг с другом. Затем ведущий поочерёдно пробуждает всех игроков, у которых особые роли, и знакомится с ними.

Порядок вызова для первого знакомства: Монах ➔ Ламия ➔ Ундина ➔ Королева ➔ Новообращённый ➔ Повелитель вампиров ➔ Носферату ➔ Оборотень ➔ Невеста ➔ Банши ➔ Дампир ➔ Разведчица ➔ Ревенант ➔ Упырь ➔ Красотка

ПЕРВАЯ НОЧЬ

Игроки обсуждают, кто из них может быть охотником или оборотнем, и приговаривают одного из игроков к казни. Карта казнённого вскрывается. Далее все игроки закрывают глаза.

СВЕТЛОЕ ВРЕМЯ СУТОК

Рассвет

Ведущий поочерёдно вызывает: Монах ➔ Ламия ➔ Ундина ➔ Королева

День

Ведущий собирает охотников на сходку.

Закат

Ведущий поочерёдно вызывает: Повелитель вампиров ➔ Носферату ➔ Оборотень ➔ Невеста ➔ Банши ➔ Дампир ➔ Разведчица ➔ Ревенант ➔ Упырь ➔ Красотка

ВТОРАЯ И ПОСЛЕДУЮЩИЕ НОЧИ

Ведущий сообщает, кто из игроков не дожид до наступления ночи. Далее игроки обсуждают, кто из них может быть охотником или оборотнем, и приговаривают одного из игроков к казни. Карта казнённого вскрывается. Затем все игроки снова закрывают глаза, и цикл повторяется.