**Игра Мафия "Full Edition"**

Игра «Мафия» обычно длится от двадцати минут до целого часа, и играть в неё могут сразу до пятнадцати человек. Всё, что Вам необходимо, — это колода 100% пластиковых карт и маски.
Стоит отметить, что у данной игры имеется ограничение по возрастной категории: 14 +

Цель игры заключается в том, что те игроки, которым при раздаче досталась карта мирных жителей, должны вычислить мафию, в то время как мафия каждую ночь поочерёдно убивает всех честных игроков.

**Подготовка в игре**

Перед началом игры у ведущего должен быть список карт, играющих в этой игре. Ведущий садиться в круг или стоит, главное чтобы ему были видны лица всех игроков. Все закрывают глаза и вытягивают вперед ладонь, на которую ведущий кладет карту, рубашкой вверх. Далее ведущий объявляет: «Посмотрите свои роли!». Открыв глаза, все смотрят на карты, которые им достались. Свою карту никому показывать нельзя.

**Первая «ночь»**

Задача ведущего в первую ночь, выяснить кто из игроков, какой картой обладает. Задача мафии — познакомиться. Ведущий объявляет: «Наступает ночь. Город засыпает (все закрывают глаза). Просыпается мафия, и знакомиться (те, кому достались карты мафии, открывают глаза и находят друг друга взглядом)». Ведущий в это время записывает себе имена мафий. Далее ведущий называет следующую карту, например «просыпается шериф», шерифу необходимо проснуться. Он ничего не делает в первую ночь, как и все остальные (кроме мафии, которая знакомиться), а просыпается лишь для того, чтобы ведущий его себе записал. Так проделывается со всеми статусами. Если мирных жителей несколько, то записывать их необходимо в конце, когда статусы остальных игроков известны ведущему. Методом исключения их статусы и так понятны, поэтому их можно и не будить.

**Первый «день»**

Ведущий объявляет «Город проснулся». Все просыпаются, и начинается обсуждение. Основные темы обсуждения в первый день: ночные шорохи во время знакомства мафии друг с другом, и во время знакомства каждого с ведущим. Задача города в первый день посадить мафиози. Задача мафии, сделать все возможное, чтобы никого из них не посадили. Часто бывает так, что обсуждение в первый день протекает, вяло, или его вовсе нет. В любом случае, каждому игроку необходимо определиться с выбором. Ведущий спрашивает игроков: «Все определились с выбором?». Если никто не ответил нет, то проводится голосование. Ведущий по очереди называет имена игроков (можно начать с игрока по левую руку, на следующий день по правую), остальные поднимают руки, тогда, когда назовут игрока, которого они хотят посадить. Тот игрок, за которого проголосовало большинство, выбивает из игры и показывает свою карту. Город засыпает.

**Вторая «ночь»**

Во вторую ночь, проснувшись, мафия выбирает жертву. Безусловно, делать это необходимо молча. Ведущий записывает, кого мафия убила в эту ночь себе в блокнот. Далее, по очереди, просыпаются все действующие роли (шериф, доктор и т. д.). Каждая роль  должна выполнить свою функцию (шерифу необходимо проверить мафию, доктору спасти игрока и т.д.). Ведущий может записать, кого спасает доктор или путана, чтобы ему было проще не запутаться. Не просыпаются ночью только мирные жители, потому что эта роль не имеет никаких функций. После того, как все роли выполнили свои функции, город просыпается.

**Второй «день»**

Перед началом второго дня, ведущий объявляет, кого убила мафиозная группа. Если игрока спас доктор или путана, или игрок бессмертный, то ведущий объявляет «Убийство не произошло». Начинается обсуждение, как и в первый день. Потом голосование, посадка игрока, засыпание города. Все как в первый «день»
Далее третья и последующие «ночи» проходят как, описанная выше, вторая ночь, а дни как, описанный выше, второй «день», до тех пор, пока мафия всех не перестреляет или пока мирные жители не посадят всех мафиози за решетку.

Может возникнуть спорная ситуация, когда остается, равное количество мирных жителей и мафии. В этом случае можно: 1) Отдать победу мафиози 2) Объявить ничью 3) Кинуть монетку или другой жребий.

**Основные роли в карточной игре Мафия**

****

**Ведущий.** Следит, чтобы никто не подсматривал. Объявляет день, ночь. Знает все роли игроков и не разглашает их. Подводит итоги выживших, убитых. Объявляет время, когда просыпается мафия и засыпает город, и наоборот. Объявляет действия всех ролей.

**Комиссар**. Проснувшись ночью, проверяет любого игрока, показывая на него пальцем. Если игроком оказывается мафия, то ведущий утвердительно кивает шерифу. Если шериф показал на любую другую роль, то ведущий отрицательно кивает. Шериф играет за мирных жителей. Его основная задача, после того как он узнал мафию, сделать так, чтобы мирные жители за нее проголосовали.  Если шериф отгадал мафию ночью, то не стоит днем орать как резаный «Вася мафия!!! Я точно знаю!!!» или «Я шериф!!! Я точно знаю, что Петя не мафия», так как другие мафиози могут понять, что вы и есть шериф и в следующую ночь прикончат вас. В некоторых версиях игры после смерти шерифа игра прекращается, а победа засчитывается мафии

**Доктор**. Ночью доктор, показывая на любого игрока, спасает его. Если этого игрока убила мафия, то утром, ведущий скажет, что убийство не произошло. Важное правило! Если доктор во вторую ночь спас Васю, то в третью ночь он Васю второй раз спасти не может, придется спасать другого. А вот уже в четвертую ночь снова можно спасать Васю, и так далее через ночь. Это правило относиться и к спасению доктором, самого себя.

**Реаниматор**. Может спасти от смерти одного из жителей города. Просыпается последним. Ведущий показывает, кто убит, и он, по своему выбору, реанимирует убитого или нет.

**Босс.** Глава мафии, которого не могут убить члены якудза в бандитских разборках

**Мафия**. Ночью она, показывая на одного из игроков, убивает его. Днем старается себя не выдать.

**Мирный житель**. Безфункциональная роль. Ничего не делает ночью. Только днем житель обсуждает вместе с городом кого посадить.

**Дополнительные роли**

**Киллер**. Проснувшись, решает, за кем он будет охотиться. Ведущий перечисляет роли по порядку. Когда ведущий произнесет ту роль, за которой хочет охотиться киллер, то киллер кивает головой. Например, киллер решил охотиться за доктором. Теперь его задача, проверяя по одному игроку за ночь, найти доктора. Если киллер найдет его то, доктор умирает.

**Оборотень**. В самом начале игры никакой функции у оборотня нет. Но когда одну из мафий убивают, то в следующую ночь, оборотень превращается в мафию и начинает полностью выполнять ее функции.

****

**Судья**. Когда город голосует, иногда получается так, что за посадку нескольких игроков, равное количество голосов. В этом случае наступает «дневной сон». Все закрывают глаза, а судья просыпается и решает, кого убить, между теми несколькими, у которых равные голоса. Потом все просыпаются, и ведущий объявляет вердикт. Если судью убили, и возникла проблема с равным количеством голосов, то ее можно решить жребием.

**Бессмертный**. Этого игрока нельзя убить ночью.

**Камикадзе**. Если камикадзе убьют, он имеет право забрать с собой любого другого игрока.

**Телохранитель**. Ночью спасает одного игрока. Если убили именно этого игрока, то телохранитель умирает вместо него. Если доктор спас ночью телохранителя то он не умирает.

**Маньяк.** Выступает сам за себя, каждую ночь убивая одного из жителей города. Может победить, только если останется один;

**Любовница**. Ночью забирает в бордель с собой одного игрока. Если в эту ночь, убивают именно этого игрока, то он не умирает. Если убивают путану, то и путана и игрок, которого она выбрала, умирают. В случае если кого-то из них выбрал доктор, тот и остается жить, другой умирает.

**Свидетель**. Следит за одним из жителей города и в случае его смерти видит его убийцу.

**Ниндзя**. Один из якудз, «невидимый» для проверки комиссаром. Комиссар, проверив его, увидит «честный житель».

**Отморозок**. Извращённый стрелок. Не трогает простых (без спецособенностей) честных жителей, остальных уничтожает за милую душу.

**Журналист.** Ночью может "сравнить" роли двух игроков (не принадлежность, а именно роли). Например, если он укажет ведущему на красотку и доктора, ведущий даст понять, что у игроков разные роли, хотя оба они являются мирными. При дневном обсуждении должен дать понять другим игрокам, разные или одинаковые сравненные им персонажи и исходя из этого помочь в построении игровой логики

**Лунатик.** Просыпается вместе с мафией и притворяется одним из них. Днем ведет себя осторожно, чтобы не выдать своей истинной сути, но аккуратно направляет ход мышления мирных игроков. Для других мафиози может показаться, что этот игрок тоже мафия, просто играет сам за себя, а не за весь клан в целом. Если мафия ночью решает сделать "самострел" и выбирает именно Лунатика, он вынужден "вскрыться" и таким образом получает иммунитет от этого убийства. После этого, способность свою теряет и становится обычным мирным жителем. Как правило, погибает на следующую же ночь после истории с самострелом. Вводится в игру, когда численность игроков переваливает за 15.

**Сенсей.** Аналог мафиозного Дона у клана якудза. Не может погибнуть от рук Мафии. Нацелен на поиск комиссара.

**Нагнетатель.** Играет за мафию. Каждую ночь просыпается и выбирает жертву, которую он будет "топить" на голосовании. Если удастся убедить жителей казнить именно этого игрока, то этой ночью Нагнетатель получает иммунитет ко всем воздействиям.
В первую ночь просыпается два раза. В первый раз вместе с мафией, чтобы познакомиться со всеми ее членами, второй раз после нее, чтобы подействовать.

**Старейшина**. Уважаемый всеми гражданин города. Спецдействием может посадить любого игрока вместо того, кого выбрал город, если менее 75% горожан проголосовало за одного игрока. Спецдействие не имеет эффекта в ином случае.

**Телохранитель**. Квалифицированный специалист, гарантирующий безопасность охраняемого лица. Спасает своего клиента от верной гибели и, кроме того, убивает одного из атаковавших его.

**Священник.** Исповедует грехи жителей. После исповеди (проверки) узнаёт статус горожанина, а горожанин священника.

**Громила** - Здоровенный детина с огромными кулаками. Имеет два спецдействия на выбор. Может либо поколотить жертву так, что следующим ходом та окажется в реанимации и не сможет ни голосовать, ни использовать спецвыбор, либо 'убрать' кого-либо (обычный коллективный выстрел, как у простого мафиози)

**Прокурор**. Прокурор задаёт тон обсуждения дня, обвиняя одного из жителей в причастности к мафии, а судья «вечером» выносит решение по отправляемому жителями за решётку гражданину — может и оправдать.

Примечание: в колоде присутствуют дополнительные карты игроков, без названий, обычно это необходимо при игре в большой компании, при этом роль будет низшей по классу. Например, 2 мафиози, мирный житель, комиссар, и т.д.