

О-Мафия



О-Мафия® - это психологическая игра-детектив, где знакомое друг с другом меньшинство – Мафия из WADA (Международное Антидопинговое Агентство) пытается выиграть у незнакомого друг с другом большинства – Честных спортсменов. Каждый игрок получит свою карту роли, которая определит, за какой клан он играет и какой функцией обладает.

Цель игры: спортсменам победить WADA, а ей победить спортсменов.

Кол-во игроков: от 4-х до 23-х

Возрастная аудитория игроков: от 12 лет и выше

Комплектность: 23 ламинированных карты, инструкция, коробка

Время игры: 30-120 мин

Подготовка к игре: Выберите ведущего. Обычно это один из опытных игроков. Затем нужно определиться, какие персонажи и модификации будут в игре. Это напрямую зависит от количества участвующих игроков и их опыта. Для получения максимального интереса мы советуем играть ниже перечисленными составами, но, возможно, Вы найдёте более интересные комбинации для своей компании.

4-6 игроков: одна Мафия, Доктор, Девушка лёгкого поведения, остальные – Честные спортсмены.

7-8 игроков: две Мафии, Доктор, Девушка лёгкого поведения, Комиссар, остальные – Честные спортсмены. По желанию можно заменить одну Мафию Адвокатом, а одного Честного спортсмена — Бессмертным.

9 игроков: две Мафии, Адвокат, Доктор, Комиссар, Девушка лёгкого поведения, Бессмертный, два Честных спортсмена.

10-11 игроков: две Мафии, Адвокат, Доктор, Комиссар, Коп, Девушка лёгкого поведения, Бессмертный, Оборотень, остальные Честные спортсмены.

12 и больше: желательное использование модификации «Чёрная вдова». Играют все роли, можно вводить второго Маньяка. Количество игроков за клан Мафии вычисляйте, деля общее число игроков на Три.

ВНИМАНИЕ! Если у Вас за столом много неопытных игроков, рекомендуем сыграть с ними первую игру, вводя как можно меньше ролей. Используйте только обычных стрелков Мафии, Доктора, Комиссара, Коп. Игру за игрой вводите всё больше ролей. Определившись с составом персонажей, соответствующие карты замешиваются и раздаются так, чтобы никто не увидел чужих ролей. Каждый игрок обязан ознакомиться со своей картой, а потом надёжно спрятать её от посторонних глаз.

Ход игры:

1. Ночь. Действия: Ведущий объявляет наступление Ночи. Все игроки должны закрыть глаза. Далее ведущий оглашает ход персонажей в порядке, указанном ниже. Названный персонаж открывает глаза и выполняет действия, соответствующие его роли, после чего вновь «засыпает». Ведущий должен запоминать все ночные действия, чтобы Утром сообщить о жертвах и прочих происшествиях. Самая первая ночь в игре называется Ночью знакомства Мафии. В эту ночь ведущий пробуждает клан Мафии, чтобы познакомить их между собой. Затем, если в игре есть Бессмертный, будит его и узнаёт, кто играет за эту роль. После чего наступает утро.

Порядок ходов ночью: 1. Мафия; 2. Адвокат; 3. Маньяк; 4. Коп; 5. Доктор; 6. Девушка лёгкого поведения; 7. Комиссар.

После того, как все персонажи выполнили свои действия, ведущий объявляет наступление утра.

2. Утро. Новости: Все открывают глаза. Ведущий оглашает список «ликвидированных» Ночью. При этом не раскрывает никаких других подробностей. Выбывшие игроки вскрывают свою карту и покидают игру. Как только объявлено, что кто-то выбыл, до конца игры данный игрок не имеет права разговаривать с играющим. Также строго запрещены любые подсказки от выбывших игроков.

3. День. Общение: Все начинают обмениваться информацией: что было слышно ночью, как изменилось настроение игроков и любые другие факты, оправдывающие одних, либо обвиняющие других. Беседа может протекать любым способом: для убеждения окружающих в своей правоте используются честные и нечестные аргументы; как правдивая, так и ложная информация. На фазу Дня выделяется 3 минуты. По окончании этого времени ведущий объявляет наступление Вечера. В начале игры можно договориться, что День длится дольше.

4. Вечер. Голосование: В эту фазу игры выбирают человека, который покинет игру. Разумеется, что большинство пытается избавиться от Мафии или другой негативной роли. Ведущий выбирает любого человека за игровым столом и озвучивает вопрос: «Кто считает, что этот человек Мафия?». После чего считает до трёх. Все, кто подняли руки, отдают свой голос против названного игрока. Далее ведущий называет следующего игрока по часовой стрелке и так далее по кругу, пока не будет проведено голосование против каждого. Тот, кто наберёт больше всего голосов, считается казнённым, вскрывает свою карту и выбывает из игры. Каждый вечер, ведущий должен выбирать разных игроков, с которых начнётся круг голосования, а также может менять его направление. Голосовать обязан каждый «выживший» игрок. Не голосовать нельзя. Если игрок ни за кого не проголосовал, его голос уходит против последнего в круге голосования. Каждый может отдать голос только против одного игрока. Изменить свой голос в течение голосования и по его итогам нельзя. Также нельзя голосовать против себя. В ситуации, когда несколько игроков набрали одинаковое наибольшее число голосов, необходимо провести среди этих кандидатов второй тур голосования. Перед этим каждый кандидат получает минуту монолога, на которой может оправдать себя и убедить голосовать против другого. Второй тур – это голосование по всем правилам, но между выбранными ранее кандидатами. Если и в этот раз между кандидатами будет «ничья», то день заканчивается «без жертв».

Orient-Games выражает благодарность всем тем, кто участвовал в создании игры, поддержал и сделал важные замечания: Игонина Мария, Прохоров А.М., Иванов А.Д., Налётов Д.В., Прозоров Андрей, Виноградовы Галина и Михаил, Александр Медведев, Артём Лавринович, Егор Митерев.

