



ПРАВИЛА
МАФИЯ
БОЛЬШОЙ ГОРОД

КОМПЛЕКТАЦИЯ

- **19 карт горожан:**

7 карт Мирных жителей;

12 карт особых горожан (Агент, Судья, Детектив, Журналист, Доктор, Телохранитель, Патрульный, Экстрасенс, Поклонница, Сыщик, Везунчик, Мститель);

- **16 карт преступников:**

по 5 карт Мафии и Картеля;

6 карт особых преступников (Адвокат, Любовница, Ищейка, Оборотень, Босс, Главарь);

- **4 карты отщепенцев** (Маньяк, Отравитель, Сектант, Революционер);

- **1 карта Ведущего.**

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

Оптимальное число участников для игры в «Мафию. Большой Город» — 6–18 человек. Однако возможно играть как меньшим, так и большим составом. Количество и соотношение ролей в игре зависит от числа игроков.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Решите, кто из игроков будет Ведущим, или добавьте карту его роли ко всем картам, которые будут присутствовать в игре, перемешайте их и раздайте по одной взакрытую каждому участнику (см. памятку в конце правил). После получения ролей игроки знакомятся с ними (смотрят свою карту, но никому её не показывают) и оставляют карту рядом с собой.



Игрок, которому досталась карта Ведущего, открывает свою роль — он становится Ведущим. На его плечи ложится ответственность за соблюдение правил и руководство ходом игры.

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ВЫБОРУ РОЛЕЙ:

- Во время подбора ролей не забывайте о том, что без проверяющих и/или стреляющих ролей горожанам может быть трудно добиться победы.
- Если вы вводите в игру отщепенцев, то они занимают одну из ролей преступников. В игре рекомендуется использовать только одну роль отщепенца.
- Для первых игр советуем вам использовать Мирных жителей, одного из следующих особых горожан: Детектив/Сыщик/Доктор — и обычную Мафию.

ТАБЛИЦА РЕКОМЕНДУЕМОГО РАСПРЕДЕЛЕНИЯ РОЛЕЙ

Игроки	Горожане		Преступники
	Мирные жители	Особые	
6–7	до 4	до 2	до 3
8–12	до 6	до 3	до 4
13–15	до 7	до 4	до 5
16–18	7	до 5	до 6

ХОД ИГРЫ

Игра длится неопределённое количество ходов до тех пор, пока преступники или горожане не победят. Каждый ход состоит из фазы Ночи и Дня.

НОЧЬ

Ведущий объявляет: «Город засыпает. Наступает ночь». Все игроки закрывают глаза. Затем Ведущий в порядке очерёдности хода (см. ниже) называет роли, которые участвуют в текущей игре. Игрок, чья роль была названа, открывает глаза («просыпается») и выполняет положенное ему действие, а затем снова закрывает глаза («засыпает»). После того как все роли были названы и их действия выполнены, наступает следующий день.

Называть роли, которые не участвуют в игре или выбыли из неё, необязательно.

ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДА РОЛЕЙ:

АДВОКАТ -> ДОКТОР -> ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ -> МАФИЯ -> КАРТЕЛЬ
-> ОТЩЕПЕНЕЦ -> ЛЮБОВНИЦА -> ДЕТЕКТИВ/ПАТРУЛЬНЫЙ ->
ЖУРНАЛИСТ -> ЭКСТРАСЕНС -> ИЩЕЙКА -> СЫЩИК -> СУДЬЯ ->
ПОКЛОННИЦА

Когда Ведущий объявляет: «Просыпается Мафия/Картель», то глаза открывают все игроки, получившие роли преступников. Если в игре одновременно участвуют Мафия и Картель, то глаза открывают игроки, принадлежащие к соответствующей фракции преступников.

ТИХАЯ НОЧЬ

Первая ночь называется Тихой ночью, во время неё преступники могут узнать, с кем им выпала возможность играть. Ведущий объявляет: «Наступает Тихая ночь. Просыпаются преступники». В эту ночь не действуют особые способности всех ролей и просыпаются только преступники.

ДЕНЬ

Ведущий говорит: «Город просыпается. Наступает день». Все игроки открывают глаза.

В начале дня Ведущий объявляет, кто из игроков был убит этой ночью. Эти игроки должны показать свои роли и тут же выйти из игры без права последнего слова и возможности узнать, кто стал причиной их гибели. Отныне они не могут участвовать в обсуждениях, голосовать или комментировать происходящее.

В середине дня происходит обсуждение в свободной форме. Игроки обмениваются мыслями и догадками о том, кто из них может быть преступником. После того как обсуждение закончено (Ведущий может ввести лимит по времени, например 5 минут), начинается голосование за то, кого осудить.

В конце дня Ведущий по очереди называет игроков, а остальные участники в это время поднимают руки. Игрок, набравший наибольшее количество голосов, считается казнённым. Он должен показать свою карту роли и выйти из игры. Такой игрок не может участвовать в обсуждениях, голосовать или комментировать происходящее.

ВАЖНО!

- В течение дня осудить можно только одного игрока.
- В течение игры игроки не могут показывать свою карту роли, пока не будут убиты или казнены.
- Игра продолжается до тех пор, пока не будет выполнено условие победы для преступников, горожан или отщепенцев.

Приятной игры!

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- **БУДУЧИ В ЗДРАВОМ УМЕ...** Убитый может сказать, кого он подозревает, после того как покажет свою карту роли. Это дополнительное правило даёт большое преимущество всем ролям, обладающим способностью проверки.
- **КТО ЕСТЬ КТО?** В этом варианте игры Ведущий формирует три колоды фракций: горожане, отщепенцы и преступники. Затем он вслепую берёт оттуда необходимое количество карт. Таким образом, вам не будет известно, какие именно роли участвуют в игре. В этом случае Ведущий должен называть ночью все роли в очередности их пробуждения, чтобы не давать участникам игры дополнительной информации.
- **ЗАБЕРУ ВСЕ ТАЙНЫ В МОГИЛУ.** Убитый не показывает карту своей роли. Данная опция усложняет игру, так как она уменьшает количество информации внутри игры. Роль Мстителя является исключением (он должен показать карту своей роли для выполнения выстрела).
- **ВО ИМЯ ИСТИНЫ!** Днём игроки могут показать карту своей роли. После этого они считаются убитыми. Эта опция может снизить

возможность блефа, так как игроки получают возможность доказать свои слова или опровергнуть чужие. Данное действие может быть произведено только до начала голосования.

- **ВСЁ ХОРОШО В МЕРУ.** Доктор может лечить два дня подряд одного и того же игрока. Однако если он так делает, то его цель становится отравленной. Считается, что Доктор отравляет её прежде, чем начинает лечить, поэтому она всё равно погибнет вечером грядущего дня.

ТЕРМИНЫ

- **УБИТ** — игрок, получивший такой статус, должен показать карту роли. Он не может больше участвовать в обсуждениях, голосовать или комментировать происходящее до конца текущей игры.

- **КАЗНЁН** — этот статус игрок может получить только после окончательного голосования днём. После получения этого статуса он должен показать карту роли. Такой игрок не может больше участвовать в обсуждениях, голосовать или комментировать происходящее до конца текущей игры.

- **ПОПАЛ В ТЮРЬМУ** — этот статус игрок может получить из-за способностей ролей. Такой игрок должен быть объявлен посаженным в тюрьму в начале грядущего дня. Он не может использовать свои способности ночью и голосовать днём, но может участвовать в обсуждениях.

- **АЛИБИ** — этот статус игрок может получить из-за способностей ролей. Владелец данного статуса не знает о том, что наделён им. Алиби позволяет игроку не быть казнённым на голосовании. Эффект всегда срабатывает после завершения финального голосования,

на котором было решено казнить владельца данного статуса. При этом после объявления Ведущего: «У данного игрока есть алиби!» — игрок не становится казнённым, а день тут же подходит к концу (днём никто не выбывает из игры). Однако если в игре есть игрок под эффектом отравления, он все равно погибает.

- **ВЫСТРЕЛ** — выбранный игрок должен быть объявлен убитым в начале грядущего дня (за исключением того случая, когда он может быть спасен действием другой роли).

- **ПРОВЕРКА** — эффект этого действия различается у разных ролей (см. описание конкретной роли), но в результате оно дает информацию о том, к какой фракции относится или может относиться тот или иной игрок.

- **ОТРАВЛЕНИЕ** — выбранный игрок должен быть объявлен убитым вечером следующего дня после окончания голосования. Цель данного эффекта умирает даже в случае срабатывания эффекта алиби (см. выше).

- **ЗАВЕРБОВАН** — завербованный игрок теряет способности текущей роли и становится частью той фракции, куда его завербовали, для последующих проверок и возможных условий победы.

- **ЛЕЧЕНИЕ** — цель данного действия не может быть убита действиями **ВЫСТРЕЛ** или **ОТРАВЛЕНИЕ**.

РОЛИ ГОРОЖАНЕ

Вы одни из тех, кто не побоялся бросить вызов преступности. Ваша победа объявляется, когда последний преступник и отщепенец лишается жизни.



МИРНЫЙ ЖИТЕЛЬ — не просыпается ночью. Не обладает особыми способностями.

ОСОБЫЕ РОЛИ ГОРОЖАН



АГЕНТ — просыпается в ход Мафии/Картеля и притворяется одним из них. Не имеет права разглашать список игроков Мафии/Картеля днём. Если ночью Мафия/Картель решает убить одного из своих и этот выбор падает на Агента, тот должен показать им свою роль и они могут выбрать ещё одну жертву. В начале грядущего дня Агент считается убитым (неважно, лечили его или нет).

Важно! Если в игре одновременно участвуют и Мафия, и Картель, то Агент просыпается вместе с обеими группировками.



СУДЬЯ — просыпается ночью. Может выбрать одного игрока. Его цель попадает в тюрьму — этот игрок не может использовать свои способности ночью и голосовать днём, но может участвовать в обсуждениях. После смерти Судьи все заключённые выходят на свободу, то есть снова могут пользоваться своими способностями ночью и голосовать днём. Если Судья хочет, то он может выбрать целью своей способности уже заключённого в тюрьму игрока, чтобы освободить его.



ДЕТЕКТИВ — просыпается ночью. Проверяет одного игрока. Ведущий показывает, является ли тот горожанином (большой палец вверх), преступником (большой палец вниз) или отщепенцем (большой палец горизонтально).



ЖУРНАЛИСТ — просыпается ночью. Проверяет двух игроков. Ведущий показывает, принадлежат ли они к одной фракции (большой палец вверх) (например, горожанин — горожанин) или нет (большой палец вниз) (например, горожанин — отщепенец).



ДОКТОР — просыпается ночью. Лечит одного игрока. Нельзя лечить одну и ту же цель две ночи подряд. Если цель доктора будет отравлена или застрелена, то она не умрёт. Действует всю ночь.

Важно! Агент является исключением. Смотрите его описание.



ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ — просыпается ночью. Выбирает одного игрока. Если в цель телохранителя стреляли, то он должен умереть вместо неё. Действует всю ночь.



ПАТРУЛЬНЫЙ — не просыпается ночью, пока жив Детектив. После его смерти заступает на службу. Полностью копирует способности Детектива (см. описание Детектива).



ЭКСТРАСЕНС — просыпается ночью. Проверяет одного игрока. Если цель и её соседи (игроки справа и слева) горожане, то Ведущий показывает большой палец вверх. Во всех иных случаях он должен показать большой палец, опущенный вниз.



ПОКЛОННИЦА — просыпается ночью. Выбирает одного игрока. Нельзя выбирать одну и ту же цель две ночи подряд. Если днём цель Поклонницы хотят казнить на окончательном голосовании, то Ведущий должен объявить, что выбранный игрок имеет алиби. В этом случае голосование тут же заканчивается без результатов и начинается ночь.



СЫЩИК — просыпается ночью. Выбирает одного игрока. Может проверить его (указывает) или выстрелить в него (жест «пистолет»). При проверке Ведущий показывает, является ли цель Мирным жителем (большой палец вверх) или любой другой ролью (большой палец вниз). Если Сыщик стреляет, то его цель объявляется убитой в начале грядущего дня.



ВЕЗУНЧИК — не просыпается ночью. Не может быть застрелен, отравлен или посажен в тюрьму. Может быть выведен из игры, только если будет казнён в результате дневного голосования.



МСТИТЕЛЬ — не просыпается ночью. После того как он объявляется убитым или казнённым, показывает карту роли и может сразу после этого объявить одного из игроков убитым.

ПРЕСТУПНИКИ

Ваша цель — уничтожить последние крохи сопротивления и освободить ключевые посты от непокорных вам людей. Вы побеждаете, если в начале дня вас столько же, сколько и Мирных жителей.



МАФИЯ/КАРТЕЛЬ — просыпаются ночью. Коллективно стреляют в одного игрока. Мафия/Картель могут выстрелить в одного из своих или в воздух, если захотят. Выстрел в воздух происходит, если большинство игроков указывают вверх.



ОСОБЫЕ РОЛИ ПРЕСТУПНИКОВ

Данные роли подчиняются следующим дополнительным правилам:

- в Тихую ночь просыпаются вместе с Мафией/Картелем;
- проигрывают вместе с ними, занимают одну из ролей преступников;
- участвуют в выборе цели выстрела, так как просыпаются во время объявления: «Просыпается Мафия/Картель».



БОСС/ГЛАВАРЬ — просыпается ночью вместе с Мафией/Картелем. Участвует в выборе цели выстрела. В случае спорной ситуации его голос является решающим при выборе цели Мафии/Картеля. Если он погибает, то эта роль передаётся случайному игроку Мафии/Картеля.





АДВОКАТ — просыпается ночью. Выбирает одного игрока. Нельзя выбирать одну и ту же цель две ночи подряд. Когда игрок, ставший целью Адвоката, просыпается, Ведущий показывает ему скрещенные руки — это означает, что игрок должен заснуть, не выполняя своих действий.



ЛЮБОВНИЦА — просыпается ночью. Выбирает одного игрока. Если её цель в эту ночь будут проверять, то Ведущий должен дать ложный ответ.



ИЩЕЙКА — просыпается ночью. Проверяет одного игрока. Ведущий показывает, является ли цель Мирным жителем (большой палец вниз) или играет любую другую роль (большой палец вверх).



ОБОРОТЕНЬ — просыпается ночью. Если его проверяют, то он считается горожанином.

МАФИЯ И КАРТЕЛЬ

Вы можете ввести Мафию и Картель в игру одновременно. В таком случае они начинают конкурировать за власть внутри города.

- Этот вариант игры может использоваться, если играет не менее 12 человек.
- Мафия и Картель делят роли преступников пополам (например, если должно быть четыре преступника, то в игре будут участвовать по два члена Мафии и Картеля).
- Особые роли преступников и отщепенцев в данном варианте игры не используются.

Победа одной из этих преступных группировок объявляется в случае гибели всех членов другой группировки и невозможности победы горожан (например, если на начало хода в игре остались только Мирные и Мафия/Картель и их одинаковое количество).

ОТЩЕПЕНЦЫ

Вы давно прекратили играть на чьей-либо стороне, кроме своей. Вы побеждаете в случае достижения собственной цели.



МАНЬЯК — просыпается ночью. Стреляет в одного игрока. Побеждает, если в начале дня остался он и последний выживший.



ОТРАВИТЕЛЬ — просыпается ночью. Отравляет одного игрока, который умирает после окончательного голосования грядущего дня. Цель Отравителя — тотальное истребление.



РЕВОЛЮЦИОНЕР — просыпается ночью. Стреляет в одного игрока. Если он выбирает целью Мирного жителя, то выстрел не происходит, а Ведущий показывает ему жест «большой палец вверх». Игра заканчивается его победой, если в игре остался только он и последний Мирный житель.



СЕКТАНТ — просыпается ночью, когда Ведущий объявляет: «Просыпается секта». Все входящие в секту игроки просыпаются во время этого объявления. Глава секты вербует одного игрока. Ведущий должен незаметно для остальных участников разбудить выбранного игрока и дать ему понять, что он

стал частью секты. Завербованный тут же теряет свои особые способности, если они у него были, и становится отщепенцем для последующих проверок. Если завербованный играл за Мафию/Картель, то он больше не просыпается во время их хода. Он не имеет права разглашать список игроков тех или иных фракций.

Цель Сектанта — тотальный контроль. Когда все живые участники станут сектантами, объявляется победа секты.

Издание подготовлено GaGa Games.

Иллюстратор: Константин Порубов

Дизайнер: Елена Шлюйкова

Редактор: Всеволод Чернов

Руководитель проекта: Филипп Кан

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

© ООО «ГаГа Трейд», 2016. Все права защищены.

ПАМЯТКА

ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДА РОЛЕЙ:

АДВОКАТ

ДОКТОР

ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ

МАФИЯ

КАРТЕЛЬ

ОТЩЕПЕНЕЦ

ЛЮБОВНИЦА

ДЕТЕКТИВ/ПАТРУЛЬНЫЙ

ЖУРНАЛИСТ

ЭКСТРАСЕНС

ИЩЕЙКА

СЫЩИК

СУДЬЯ

ПОКЛОННИЦА

