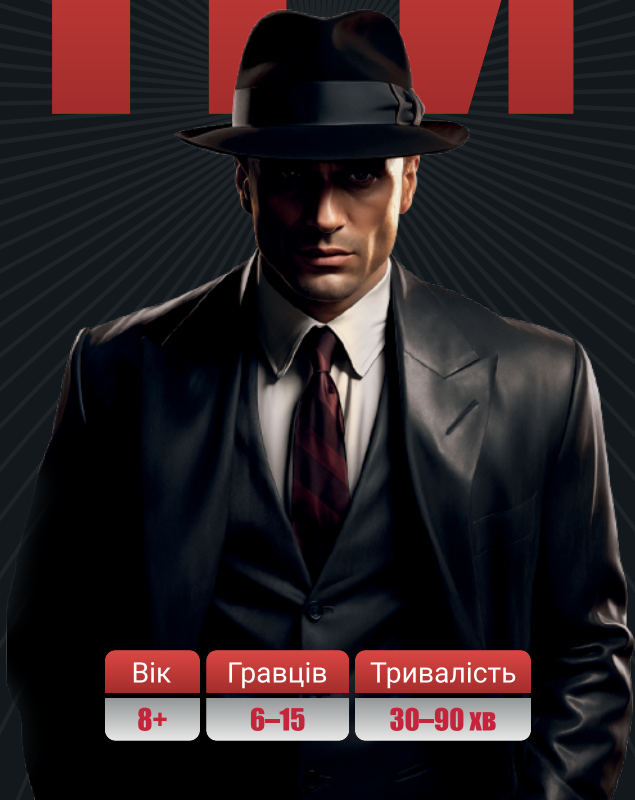


YA.NE.MAFIA

Атмосферна
сюжетно-рольова гра
для великої компанії

ПРАВИЛА

ГРИ



Вік

8+

Гравців

6-15

Тривалість

30-90 хв

ОГЛЯД ГРИ

YA.NE.MAFIA — ці слова ви часто будете чути та вимовляти під час гри. Та чи можна їм вірити?

Ласкаво просимо до сюжетно-рольової гри «YA.NE.MAFIA», учасники якої перевтілюються у персонажів із мафіозного світу!

Ця гра подарує вам незабутні враження від неповторної атмосфери, напруженої динаміки й активних соціальних взаємодій, а також безліч можливостей випробувувати й розвивати свої навички комунікації, дедукції та блефування. До того ж це чудовий спосіб весело провести час на вечірці, познайомитися з новими людьми або ж краще пізнати своїх друзів чи близьких. Окремою перевагою «YA.NE.MAFIA» є можливість пограти великою компанією: знадобиться від 6 до 15 активних гравців і ведучий.

ВАЖЛИВО! Хтось має взяти на себе роль ведучого.

Це означає, що він або вона не братиме участі в рольовій частині гри, але стежитиме за розвитком сюжету й етапами гри, керуючи діями інших. Для полегшення виконання ролі ведучого ви можете заздалегідь видрукувати спеціальний планшет (скануйте QR-код на с. 10), куди він вноситиме всі важливі аспекти гри. Йому також знадобляться ручка чи олівець та секундомір.

Стрижнем цієї гри є таємниця: ніхто, крім ведучого, не знає, які ролі отримали гравці; більшість подій у грі відбуваються мовчки, частина — із заплученими очима; гравці можуть брехати чи блефувати, а напевно дізнатися про справжні ролі кожного можливо лише після завершення основних подій гри.

МЕТА ГРИ

Мафія загрожує вашому місту! Усі містяни об'єдналися в боротьбі проти організованої злочинності, та хтось із вас точно є вовком в овечій шкурі.

Мета гри залежить від отриманої вами ролі:

**ЧОРНА
КОМАНДА**
(мафія)

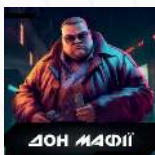
завдання гравців — ввести в оману мирних жителів і захопити владу в місті.

**ЧЕРВОНА
КОМАНДА**
(мирні жителі)

гравцям треба виявити та знищити всіх мафіозі до того, як ті встановлять контроль над містом.

КОМПОНЕНТИ

КАРТИ РОЛЕЙ:



1 шт.



3 шт.



1 шт.



1 шт.



1 шт.



1 шт.



1 шт.



Номерки
гравців



6 шт.

Маски у комплект не входять!

ВІДБІР ПЕРСОНАЖІВ ЗАЛЕЖНО ВІД КІЛЬКОСТІ ГРАВЦІВ

Кількість гравців / Ролі	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Дон мафії	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Мафія			1	1	2	2	2	2	2	3
Злодій							1	1	1	1
Маніяк							1	1	1	1
Шериф	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Журналіст							1	1	1	1
Лікар			1	1	1	1	1	1	1	1
Мирні жителі	4	5	4	5	5	6	4	5	6	6

ІГРОЛАД

Гра складається з «денних» і «нічних» фаз, які відбуваються по черзі доти, доки одна з команд не переможе. Зміну фаз і дотримання гравцями правил контролює ведучий. Щоб нічого не забути та не переплутати, він вносить усі важливі аспекти гри в спеціальний планшет.

Усі персонажі, які мають активні дії, виконують їх тільки під час «нічної» фази (докладніше про персонажів та їхні дії див. на с. 8).

«Уночі» всі гравці, крім ведучого, мають заплющити очі (закрити долонями або ж надіти маски — спеціальні ігрові пластикові без прорізів для очей чи будь-які маски для сну). Усі нічні події відбуваються мовчки, з використанням спеціальних жестів, але без зайвих рухів і шумів, щоб не викрити себе.

ОСНОВНІ ЖЕСТИ:



Чорна команда



Здатність заблокована



Дон мафії



Червона команда



Шериф



Лікар

Для підвищення рівня конспірації радимо використовувати під час «нічних» фаз фонову музику.

«Удень» же всі гравці можуть обговорювати наслідки нічних подій, висловлювати свої підозри щодо того, хто насправді є мафіозі, та голосувати на «суді» за знищення підозрюваних.

Проте денні промови й обговорення мають обмеження в часі, за порушення яких гравці отримують штрафні очки (фоли). Якщо будь-який гравець набере 4 фоли, він мусить покинути гру.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1. Вам знадобиться достатньо місця, щоб усі гравці могли сісти по колу й добре бачити одне одного. Це може бути стіл, проте загалом для цієї гри він необов'язковий.
2. Розставте на місцях гравців номерки, починаючи з будь-якого місця, у порядку зростання номерів. Номер закріплюється за гравцем, який сяде на відповідне місце.
3. Будь-яким чином виберіть ведучого. Ця людина керуватиме грою та може вільно переміщуватися по кімнаті чи навколо стола, за яким сидять гравці. Ведучий обов'язково має знати правила гри.
4. Підготуйте необхідну кількість карт відповідно до кількості гравців (див. таблицю на с. 3).
5. Якщо маєте можливість організувати фонову музику, зробіть це. Музика знижує ймовірність того, що гравці розкриють роль сусіда, почувши, що він рухається в певний ігровий момент.
6. Якщо маєте маски, підготуйте їх також.
7. Після цього всі гравці займають підготовлені місця з номерками на видноті. Вибравши певне місце, ви маєте залишатися на ньому, доки ведучий не скаже вам його покинути.

ВЕДУЧИЙ

Ведучий не має ролі в жодній із команд, але виконує дуже важливу функцію — керує ігровим процесом. Він повинен добре знати правила, чітко дотримуватися логіки та порядку подій — зберігати таємницю, не видавати ролі гравців, стежити за дотриманням ними правил і часових меж тощо. Усі записи ведучого є таємницею для гравців!

Ведучий повинен:

1. Занотовувати закріплені за гравцями ролі, не показуючи нікому.
2. Озвучувати фази гри («день» / «ніч») і порядок, у якому персонажі прокидаються та засинають.
3. Відстежувати дії персонажів і реагувати на них (наприклад, давати відповідь на перевірку).
4. Стежити за дотриманням часових меж (див. с. 9).
5. Видаляти гравців за порушення правил.

Ведучому ЗАБОРОНЕНО підігрувати будь-якій із команд, а також словами, жестами чи іншим чином натякати на ролі гравців.

ПЕРЕБІГ ГРИ

1. ПЕРШЕ КОЛО

Ніч знайомства

Ведучий оголошує про початок гри та настання першої ночі. Вмикається музика. Усі гравці заплющують очі (закривають руками чи масками).

У першу ніч відбувається розподіл ролей між гравцями, а ведучий має познайомитися з роллю кожного та вписати всі ролі у свій планшет (якщо користується ним). Для цього ведучий тихо, не видаючи зайвих звуків і зберігаючи необхідний рівень конспірації, підходить до кожного гравця по черзі й «будить». Гравець, до якого звертається ведучий, розплющує очі (знімає маску), тягне з рук ведучого карту ролі, запам'ятовує її, а карту повертає. Ведучий записує роль гравця, цю карту відкладає вбік, а з рештою підходить до наступного гравця. Це триває до вичерпання карт і, відповідно, отримання кожним гравцем певної ролі (докладний опис ролей див. на с. 8, вибір персонажів залежно від кількості гравців — на с. 3).

Також у цю ніч відбувається знайомство мафії: за командою ведучого «Прокидається мафія!» кожен гравець із картою ролі «Мафія» чи «Дон мафії» може відкрити очі та має 30 секунд на те, щоб запам'ятати своїх «спільників». За бажання вони можуть домовитися жестами, яку з червоних ролей вдаватиме кожен із них.

Після цього ведучий оголошує про настання дня — усі гравці прокидаються.

Перший день

У перший день ще не було вбивств, тож суду (голосування за знищення когось із гравців) також не буде. Проте гравці вже можуть починати озвучувати свої підозри щодо того, хто є мафією. Виголошувати ці промови вони повинні по черзі, починаючи з гравця з номером 1, кожен не довше за 40 секунд.

2. ДРУГЕ ТА НАСТУПНІ КОЛА

З другої ночі починається виконання гравцями активних дій своїх ролей. Для цього гравці «прокидаються» по черзі за командою ведучого в такому порядку:

1. Злодій (блокує іншого гравця)
2. Дон мафії та мафія (вбивають)
3. Дон мафії (здійснює перевірку на шерифа)
4. Шериф (здійснює перевірку на мафію)
5. Лікар (лікує персонажів)
6. Журналіст (здійснює перевірку двох персонажів)
7. Маніяк (вбиває)

Далі всі події у грі повторюються таким чином:

1. НІЧ

- Ведучий називає кожну роль, озвучує її здібності та записує дію гравця, яку той показує жестами.

Довідка. Ведучий має віддавати чіткі команди, бажано однаковими словами, щоб гравці не плуталися й точно розуміли порядок дій і свої особисті дії в кожен момент.

Наприклад, так: «Прокидається мафія та вибирає жертву» — «Мафія засинає» — «Прокидається дон мафії та робить перевірку на шерифа» — «Дон мафії засинає» — «Прокидається шериф, робить перевірку на мафію» — «Шериф засинає» тощо.

2. РАНКОВИЙ ОГЛЯД І БАЛАГАН

- Ведучий оголошує результати нічних дій, називаючи жертв убивств.
- Гравцям, персонажів яких убили, надається право прощальної промови, яка триває не більше ніж 30 секунд. Потім ці гравці залишають свої місця та більше не беруть участі у грі. Їхні ролі не розкриваються.
- Далі починається балаган, під час якого всі гравці, що залишилися живими, вільні обговорити те, що відбувається в грі. Балаган триває не більше ніж 1 хвилину.
- Після закінчення балагану кожен гравець, починаючи з гравця з номерком 1, по черзі проголошує свою індивідуальну промову (до 40 секунд) про те, що відбувається та кого він підозрює.

3. ГОЛОСУВАННЯ

- Гравці голосують за підозрюваного у злочинах, називаючи його ім'я або номер (докладніше див. на с.6).

Наступні кола повторюють друге, тільки порядок промов зміщується на одного гравця вперед (той гравець, що виступав із промовою першим на певному колі, буде останнім на наступному). Таким чином кожен гравець по черзі отримує можливість виступити на початку кола, що забезпечує рівні умови для участі всіх гравців у обговореннях та ухваленні рішень.

Цей цикл триває, доки одна з команд не досягне своєї мети. Наприкінці гри, коли команда переможців уже визначена, ведучий оголошує, у кого яка роль була насправді.

ОПИС РОЛЕЙ

ЧОРНА КОМАНДА

Дон мафії. Головний у команді. Прокидається двічі за ніч: спершу разом з усією мафією, щоб вирішити, кого саме вбити вночі (показує рукою на гравця); вдруге цієї ж ночі — щоб зробити перевірку на шерифа.

Мафія. Допмагає дону вирішувати, кого вбивати. Якщо дон мертвий, вбиває самотійно.

Злодій. Прокидається вночі та блокує когось із гравців. Якщо це персонаж із червоної команди, що має активну роль, то цієї ночі він не зможе виконати свою дію, і ведучий покаже йому це жестами.

Злодій не може блокувати одного гравця двічі поспіль.

На етапі знайомства мафіозі злодій може підняти руку вгору, щоби показати їм, що він також у чорній команді, проте не може відкривати очі в цей час. Удень мафіозі можуть дати знак, що вони його союзники.

Коли злодій залишається останнім із чорної команди, він скоює вбивство.

ЧЕРВОНА КОМАНДА

Шериф. Кожної ночі дізнається колір (червоний або чорний) будь-якого гравця за столом, вказуючи на нього й отримуючи відповідь від ведучого.

Якщо знайшов чорного гравця, може відразу сказати всім. Але робити це можна натяком, розкрити свою роль не потрібно.

Лікар. Намагається врятувати когось із персонажів (себе також) від убивства мафією або маніяком, вказуючи на гравця. Не може двічі поспіль вибирати одного й того ж гравця.

Журналіст. Робить перевірку відразу двох гравців, щоб виявити, до яких команд вони належать. Два пальці вгору від ведучого означають, що гравці одного кольору — або червоні, або чорні. Якщо один палець показує вгору, другий униз — гравці різного кольору. Хтось із них чорний гравець, хтось — червоний.

Журналіст не може вибирати себе для перевірки.

Маніяк. На свій розсуд вбиває персонажа, якого вважає мафією, вказуючи на гравця.

Мирний житель. Не має активної дії в ролі, тому прокидається лише вдень.

ПОРЯДОК ПРОВЕДЕННЯ ГОЛОСУВАННЯ

Денне голосування проводиться після того, як усі гравці висловили свої промови. Завдання голосування — вигнати підозрюваного гравця.

Гравці по черзі говорять **тільки ім'я гравця або його номер**. Висловлювати свою думку з приводу того, чому проголосували, казати щось додатково **не можна**.

Гравець, якого назвали, підіймає один палець угору. Якщо його назвали двічі — два пальці і т. д. Той, хто набрав найбільше голосів, залишає гру.

Якщо кілька гравців набрали однакову кількість голосів, то голосують уже за них. Перед цим вони отримують право на виправдувальні промови по 30 секунд. Гравці, за яких голосують, голосувати один проти одного не можуть. Той, хто набере найбільше голосів, залишає гру.

У разі повторної нічії місто шляхом голосування вирішує, чи виганяти обох, чи залишати. Гравці мають право на повторну промову, але не довше 15 секунд. Якщо й цього разу буде нічия, то гру не залишає жоден із них. Настає ніч.

Гравцеві, який залишає стіл після голосування, надається право прощальної промови.

Якщо гравець залишає гру самовільно або набирає 4 фоли (див. пункт Порушення на с. 10), голосування не проводиться.

Якщо на голосування виставлені 2 гравці, і один з них залишає гру по фоллах, голосування не проводиться.

ЧАСОВІ МЕЖІ



40 SEK

Індивідуальна промова



30 SEK

Прощальна промова



30 SEK

Виправдувальна промова на голосуванні



15 SEK

Повторна виправдувальна промова на голосуванні



60 SEK

Балаган

ПОРУШЕННЯ

1 фол

Розмови вночі

1 фол

Ненормативна лексика

1 фол

Перебивання гравців або розмови не у свою чергу

1 фол

Жестикуляція вночі
(розкриття своєї ролі, натяки щодо перевірки чи лікування тощо)

Гравець, який отримав **3 фолі**, пропускає свою наступну індивідуальну промову.

Після отримання **4 фолів** гравець залишає гру — ведучий оголошує про його видалення.

КІНЕЦЬ ГРИ / ПЕРЕМОГА

Перемога мирних жителів:

Мирні жителі виграють, коли з гри вибула вся мафія.

Перемога мафії:

Мафія виграє, якщо кількість мафіозі в грі перевищує кількість живих членів червоної команди чи дорівнює їй.

Також мафіозі перемагають, якщо їм вдається вбити всіх мирних жителів до того, як мафію виявлять і виведуть із гри.

Вивчай жести та спілкуйся ними під час гри



Планшет ведучого



Якщо ви не зрозуміли правила або у вас виникли запитання, скануйте QR-код і дивіться відеоправила.

НАЙЧАСТІШІ ЗАПИТАННЯ:

Чи можуть гравці говорити про свою роль?

У грі можна як говорити правду, так і брехати.

Якщо ви — персонаж із червоною активною роллю (шериф і т. д.), то рекомендовано не говорити про неї відразу, а дочекатися потрібного моменту (наприклад, звинувачень). Так, дон мафії як персонаж, який може робити перевірку, може видавати себе за шерифа. Справжній шериф може заперечити, і тут гравцям уже потрібно якнайкраще донести до інших правдивість саме своїх тверджень.

Якщо ви — мафія, то ваше завдання — максимально заплутати гравців і схилити їх на свій бік. Під час індивідуальних промов мафія може видавати себе за інші ролі.

Справжні ролі ведучий озвучує після гри.

Як убивають мафія та маніяк?

Мафія вбиває одного персонажа щоночі, ухвалюючи спільне рішення. Для цього член мафії повинен вказати ведучому на гравця. Маніяк діє самостійно і може вбивати щоночі без погодження з будь-ким.

Як довго триває гра?

Тривалість кожної гри залежить від кількості гравців. Якщо за столом 15 гравців, то на гру піде близько 90 хвилин.





Як часто можна використовувати можливості ролей?

Гравці можуть використовувати свої здібності щоночі, але тільки один раз.

ДЯКУЄМО ВСІМ ГРАВЦЯМ!

Якщо ви хочете вдосконалити свої навички гри, то запрошуємо вас приєднатися до наших ігор у «Мафію» в таких містах, як Київ, Харків, Дніпро та Варшава. Там ви зможете грати й набиратися досвіду з іншими гравцями, а також приєднатися до нашого ком'юніті.

КОНТАКТИ:

-  ya.ne.mafia
-  yanemafia (канал)
-  yane_org (бронювання ігор)
-  yanemafia.info@gmail.com

ТВОРЦІ ГРИ:

Автори гри: Антон Сажин, Віталій Тарасенко

Випусковий редактор: Тамара Гринчик

Дизайн: Тарас Дорош

Верстка: Катерина Шеремет

Текст правил: Євген Новік

Редактор: Тамара Гринчик

Коректор: Ірина Гнатюк

Видавничі процеси: Владислав Бондаренко,
Дмитро Худобін



Видавництво «ROZUM» — настільні ігри
та товари для розвитку



Група компаній «ФАКТОР»