

МАФІЯ

ІНСТРУКЦІЯ



МАФІЯ

Мафія - гра, де процвітає сім'я Карлеоне, її закони і злодіяння. Це командна, психологічна, ролева гра з детективним сюжетом. Жителі міста постійно потерпають від бандитів та убивць Мафіозі. Вони приймають рішення боротися з Мафією. Проте, Мафія не здається, а хитро та підступно веде свою гру з мирними громадянами.

ВМІСТ КОРОБКИ:

Інструкція

16 карток з персонажами: 1 ведучий, 3 мафіозі, 1 перевертень, 1 маніяк, 1 жінка кішка, 1 ніндзя, 1 лікар, 1 комісар, 1 детектив, 1 шпигун, 4 мирних жителів.

25 карток дій - використовуються в розширених варіантах гри.



ПЕРСОНАЖИ ГРИ МАФІЯ

МИРНИЙ ЖИТЕЛЬ

Мирний житель - це найчисленніша роль у грі. Хоча вони не наділені правом вбивати, зате у них є невід'ємне право голосувати і їх більше, ніж членів мафії - в цьому їх сила. При голосуванні на суді, мирні жителі своїми голосами можуть зробити те, що часом не під силу комісару. Завдання мирних жителів, знайти і ліквідувати всіх гравців з роллю Мафія. Вони вдень активні, а вночі спокійно сплять. В процесі гри його може вбити Мафія, або помилково навіть посадити до в'язниці такі ж жителі, як і він сам. Кожен день мирні жителі приймають доленосне рішення, вибираючи гравця, який відправиться за ґрати.

КОМІСАР

Комісар - гравець, який постійно бореться зі злом. Голосує на суді вдень, а вночі підглядає і підслуховує, перевіряючи всіх жителів. Роль комісара - знайти мафію вночі і не розкриваючи себе довести мирним жителям, що той чи інший гравець - мафія.

Комісар - єдиний, хто достовірно може дізнатися правду про мафію. На нього мирні жителі і покладають основну надію. Прокладаючись вночі він може перевірити статус одного будь-якого гравця. Якщо комісар виявив мафію, вранці всім гравцям в новинах повідомляється, що мафія розкрита. Вдень комісар спробує довести мирним жителям, хто є мафія. Завдяки чому він повиний бути обережним, щоб не видати себе, інакше вночі він буде вбитий.

МАФІЯ

Мафія - і є те зло, з яким боряться чесні жителі і комісар. Мафія безсовісно бреше всім вдень, а вночі безжально робить вбивства і творить свої чорні справи. Роль мафії - знайти і знищити комісара, попутно вбиваючи мирних жителів. Ночами, вона «вбиває» по одному жителю. А вранці прикидується мирним жителем та

намагається переконати інших гравців у своїй невинності. Для того, щоб вижити, кожному члену мафіозної команди доводиться залишатися в тіні, не звертати на себе особливої уваги оточуючих, майстерно викручуватися, маскуючись під чесного громадянина. Головний атрибут мафіозі - вміння правдиво збрехати.

ЛІКАР

Лікар - це особлива роль в грі. Він грає на боці мирних жителів, але наділений можливістю рятувати жителів міста від смерті. Як і в реальному житті для лікаря немає ділення на поганих і хороших, його завдання рятувати життя людям, що і відображено в ролі лікаря в грі. Він може врятувати будь-якого вбитого за ніч гравця, як мафію, так і чесного. Вдень доктор намагається зрозуміти, кого з гравців вночі мафія захоче вбити. Вночі доктор «лікує» обраного навмання гравця. Має право лікувати себе тільки один раз. Не може дві ночі поспіль лікувати одну і ту ж людину.

ЖІНКА КІШКА

Публічна дама – грає на своєму боці, вночі вибирає того, хто їй подобається. Провівши ніч з будь-яким гравцем, вона блокує його здібності на наступний день. Вдень жінка кішка, як ні в чому не бувало, стає добропорядною леді з числа мирних жителів. Жінка кішка може відвідати будь-якого гравця, як мафію, так і чесного. Не має права дві ночі поспіль вибрати одну людину.

МАНІЯК

Страшна особа - грає на своєму боці, вночі без перебіру та логіки вбиває кого захоче. Вдень маніяк веде себе як звичайний мирний житель та не видає свою жахливу натуру. Маніяк може вбити будь-якого гравця, як мафіозі так і чесного громадянина. Вночі маніяк «вбиває» вибраного навмання гравця. Має право «вбити» лише один раз за одну ніч. Кількість доступних вбивств відповідає кількості мафіозних ролей в грі.

ПЕРЕВЕРТЕНЬ

Роль вельми підступна і неоднозначна. Поки кожен з кланів мафії живий, ви повинні сидіти тихо, як миша, поступово обчислювати ролі гравців, але як тільки одного з членів Мафії вбивають, наступної ночі Мафією стаєте ви, отримуючи всі функції цієї ролі. Треба тільки, звичайно, благополучно дожити до цього зоряного часу.

НІНДЗЯ

Один з невидимих персонажів для перевірки комісаром. Комісар, перевіривши його, побачить «мирний житель». Ніндзя - грає на стороні мирних, вночі вибирає будь-якого гравця і позбавляє права голосу на наступний ранок.

ДЕТЕКТИВ

Детектив - грає на боці мирних жителів. Вночі перевіряє будь-якого гравця. У разі, якщо його перевірка виявилася успішною (тобто, перевірений житель є вбивця) тоді він вбиває його.

ШПИГУН

Шпiон - грає на своєму боці. Прокидається в чергу мафії та прикидається одним з них. Забороняється грати у відкриту.

ЦІЛЬ ГРИ

Гра розрахована на 8-16 гравців (оптимальна кількість: 10-16). Один з гравців стає ведучим гри. Решта гравців розділяються на групи: мафіозі, мирні жителі (гравці зі здібностями також) та незалежні гравці (маніяк, шпигун і жінка кішка). Ціль кожної групи - вивести з гри противників. Щоб досягти успіху їм потрібно проявити вміння переконувати і дискутувати, спостерігати і робити логічні висновки, спостерігаючи за поведінкою інших учасників гри.

Прочитайте правила один - два рази, щоб грати без зайвих проблем. Почніть з простої версії, а вже потім спробуйте розширену.

БАЗОВА ВЕРСІЯ ГРИ

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Перемішайте карти і кожен з гравців тяне собі 1 карту. Кількість карток дорівнює кількості гравців. Кому потрапила картка «ведучого» той і буде вести гру. Його рішення беззаперечні. У грі завжди приймають участь 1 комісар, 1 доктор, 1-3 мафіозі, мирні жителі. Гравці сідають в коло, так щоб можна було спостерігати один за одним. Ведучий гри буде ходити навколо них. Кожен гравець повинен подивитися на свою витягнуту карту і перевірити до якої групи він належить, після кладе свою картку перед собою з назвою персонажа вниз, щоб ведучий мав до неї доступ. Ніхто, крім гравця, не повинен знати ким він грає.

ХІД ГРИ

НІЧЬ

Ведучий гри просить всіх гравців закрити очі. Місто засинає ... Прокидається Мафія і Шпигун (якщо він в грі). Мафіозі дивляться один на одного і намагаються запам'ятати хто належить до Мафії. Якщо в грі Шпигун, на цій зустрічі він прикидається одним з них. Потім Мафіозі вказують на одного гравця з мирних жителів (тобто, на гравця з закритими очима), якого буде вбито. Вони повинні вибрати його якомога швидше і робити це якомога тихіше, щоб не почули мешканці міста (у яких закрити очі) та не зрозуміли хто Мафія. Мафіозі можуть радитися тільки жестами та мімікою. Коли вибрано одного з городян, Мафія заплющує очі. Як тільки Мафіозі заснули прокидається Комісар. Його завдання знайти Мафію (перевірити статус будь-якого гравця вночі). Перевіряти потрібно швидко, точно, тихо. Міміка та жести- найліпші друзі. Ведучий показує Комісару картку гравця якого він захотів перевірити. Якщо комісар виявив мафію, вранці всім гравцям у новинах повідомляється, що мафія розкрита. Вдень комісар намагається довести Мирним жителям, хто є Мафія не видаючи що він Комісар, інакше він стане наступним «вбитим» Мафією. Прокидається Детектив - помічник Комісара. Тільки на відміну від нього, хто не пройшов перевірку

на чесність, тобто виявився вбивцею (Мафія, Маніяк, Перевертень) Детектив його вбиває. Вранці не видає свою картку. Ведучий вночі також має право показати картку обранного гравця на перевірку. Детектив засинає... Усі сплять, прокидається Доктор. Його місія врятувати «вбитого» і не важливо Мирного Жителя чи вбивцю. Він тихо навмання показує на сплячого жителя міста, тільки якщо він вгадав Ведучий повідомляє. По черзі прокидаються всі гравці зі здібностями. Виконавши якомога тихіше свої справи, засинають. Вранці стане ясно хто не прокинеться після ночі.

РАНОК

Місто прокидається. Ведучий гри просить всіх гравців відкрити очі. Потім він перевертає картку «вбитого» жителя (у разі якщо його не врятував Лікар). Для цього гравця гра закінчена. Він може залишатися за столом, але не має права розмовляти, радитися з іншими або приймати участь у дискусіях. Жителі відчують, що в їх ряди увірвалися непрохані гості. Треба їх піймати. Щоб виконати це завдання їм потрібно порадитися. Тепер усі гравці (разом з Мафією) мають право голосу, щоб сказати хто на їх думку - Мафія та чому. Розмова триває так довго, як довго гравці хочуть дискутувати. Гравці зі суперздібностями можуть, але не мусять, зізнаватися, що вони побачили вночі (інші гравці можуть вірити, або ні). Коли дискусія закінчується, кожен гравець обирає людину, яка на його думку є Мафією. Теж саме роблять і правдиві Мафіозі для подальшого усунення з гри мирних. Двох гравців, які отримали більше всіх кількість голосів (не обов'язково однаково), потрібно вислухати ще раз (якщо гравці отримали однакову кількість голосів, то вони можуть сказати останнє слово). Кожен з них може виголосити промову на свій захист і спробувати переконати інших в тому, що він не Мафія. Решта гравці вже не дискутують. Настає ще одне голосування, але обирають тільки серед двох гравців, які залишилися. Гравець з більшою кількістю голосів приймає поразку, його «вбито». Для «вбитого» жителя гра закінчена. Він може залишатися за столом, але без розмов з іншими. Якщо цей гравець був Комісаром або Детективом, він не може тепер ділитися інформацією.

НОВА НІЧЬ

Всі гравці (які лишились у грі) на прохання Ведучого гри заплющують очі і починається чергова ніч. Ніч розпочинається з Мафії.

ЗАКІНЧЕННЯ ГРИ

Гра закінчується тоді, коли будуть «вбиті» всі Мирні жителі разом з іншими персонажами з спецздібностями, або Мафія. Виграє та команда, представники якої вціліли.

Увага: гравець виграє, якщо перемогла його група (Мафія чи Мирні жителі) навіть, якщо його самого усунули під час гри.

ПОРАДИ ЩОДО ОРГАНІЗАЦІЇ І ПРОВЕДЕННЯ ГРИ

Ведучий гри керує. В Мафії можуть бути суперечні ситуації. Вирішальне і беззаперечне рішення в таких випадках виносить Ведучий гри.

«ВБИТІ» МОВЧАТЬ

«Вбиті» гравці швидко дізнаються хто є Комісаром, а хто грає роль Мафії. Їм потрібно вести себе якомога тихіше, щоб гравці з заплющеними очима не могли здогадатись, хто в цей момент активний, чю карту зараз показують, кого прибирає Мафія. В той час, коли Ведучий показує карту, інші гравці можуть погалусувати. Так суперникам складніше буде підслуховувати.

СТІЛ І ЗРУЧНИЙ ДОСТУП

Ведучий гри повинен мати вільний доступ до карток всіх гравців. Також він повинен слідкувати як поводять себе інші гравці і реагувати на це так, аби не виказати решті учасників на кого дивиться. Найзручніше проводити гру коли учасники сидять за столом, а ведучий гри може ходити навколо них. Ще одним зручним способом проведення гри є сидіння у колі на підлозі.

ГРА ДЛЯ ДІТЕЙ - ПОРАДИ ДО ЗМІН У ПРАВИЛАХ

В Мафію можуть грати навіть малі діти. Однак, варто пам'ятати, що у них можуть виникати проблеми з вмінням зосереджуватись, дотримуватись правил, які вимагають заплущення очей в певних моментах гри. Врешті решт, суть гри Мафія (протистояння Мирних жителів та Мафії) може розглядатись старшими як недопустима. Щоб у гру могли грати діти, можна дещо змінити правила. На скільки змінювати правила, вирішує Ведучий гри.

Отже:

1. Персони зі суперздібностями анулюються, вони стають Мирними жителями. У грі існують тільки 2 персонажа - Мирні жителі і Мафія.
2. Кожен гравець, вбитий вночі або вранці, може використати останній постріл - вказати на будь-якого гравця, який теж одразу залишає гру.
3. Немає вибору між фінальною двійкою. Є тільки одне голосування, після якого з гри виходить особа, що набрала найбільшу кількість голосів. Тільки у випадку, якщо кілька гравців набрали однакову кількість голосів, між ними влаштовують фінал.
4. Спосіб проведення гри: важливо, аби Ведучий гри у відповідний спосіб керував дискусією і обережно вводив гравців у суть гри. Діти не граються у справжню мафію. Нехай вони уявляють себе студентами, розбишаками (а не Мафіозі!).



РОЗШИРЕНА ВЕРСІЯ

Впровадження до гри карт дії дозволяє урізноманітнити гру і ввести в неї нові, емоційні ситуації. Добре, якби гравці (особливо Ведучий гри) принаймні один раз зіграли в базову версію гри, а вже потім почали грати у розширену версію. В розширеній версії, крім карток з персонажами (ролі зі суперздібностями стають мирними жителями, їх сила анулюється) використовують також картки дії.



Символ користувача вказує на можливість використання картки Мафією чи Громадянином (інколи Ведучим). Якщо на карці містяться обидва символи, це значить, що вона може бути використана обома групами. Якщо гравець на своїй карці дії НЕ МАЄ такого самого символу як на своїй картці персонажів, то він НЕ МОЖЕ використовувати цю карту - в його випадку вона розглядається як нейтральна картка.

Фаза використання показує, в якій фазі гри ця картка може бути використана. Точну інформацію про фазу використання містить опис дії. Опис дії дає детальну інформацію про те, що може зробити гравець, якщо вирішить використати картку.

НЕЙТРАЛЬНІ КАРТКИ

Окрім карток дії колода також містить нейтральні картки. Вони не дають можливості виконати якусь дію. Нейтральні картки призначені виключно для приховування інформації про те, які гравці мають справжні картки дії.

ВИКОРИСТАННЯ КАРТОК ДІЇ

Ведучий гри відбирає кілька карток дії, показує їх всім гравцям і пояснює як вони можуть бути задіяні. Потім він доповнює їх такою кількістю нейтральних карток, щоб кожен гравець міг дістати по одній картці. Ретельно тасує ці карти і роздає гравцям.

УВАГА!

Рекомендовано аби на 4 гравці припало не більше 1 картки дії. Наприклад: для 12 гравців ведучий гри повинен вибрати 3 картки дії і доповнити їх 9 нейтральними картками. Кожен гравець повинен прочитати зміст своєї картки і перевірити чи може він її використати (тобто чи є на карці символ жетону, який гравець має у себе. Мирний житель та інші персони у яких назва зеленого кольору - це Громодяни, і тільки Мафія залишається Мафією). Якщо такий символ є, то він читає опис картки, щоб дізнатись як її використовувати. Потім гравець відкладає цю картку описом до низу (на стіл, до кишені, і т.д.). Він може подивитись на неї у будь-який момент. Інші учасники не мають права знати, яку картку має цей гравець. У визначений момент - описаний на карці дії - гравець може задіяти свою картку і використати її властивості. В цей момент він показує картку всім гравцям - кладе перед собою описом до гори. Кожна картка вживається лише один раз (виключення становлять картки з описом, що дозволяють багаторазове вживання). Гравці які не задіяли своїх карток (навіть якщо їх «вбили»), не показують їх іншим аж до кінця гри. Гравець, який відкрив картку в невідповідній фазі, одразу ж вважається «вбитим» (не може виконати дію, описану на карці). Якщо дії деяких карток дії суперечать одна-одній, або гравці мають труднощі у їх інтерпретації, останнє слово у суперечці завжди має Ведучий гри.

КАРТКИ ДІЇ - ДЕТАЛЬНИЙ ОПИС

1. КУЛЕНЕПРОБИВНИЙ ЖИЛЕТ

Використовується : Городяном, Мафією

Фаза: Городян (Ранок)



Завжди після фази Мафії Ведучий гри повинен стати за гравцем, на якого вказала Мафія і сказати, що саме він був «вбитий». Саме в цей момент гравець має час на реакцію - використати цю картку. Якщо гравець був «вбитий» у фазі Городян, у фінальному голосуванні він так само може оборонятись, уживаючи цю картку. В обох випадках гравець НЕ показує свого жетону. Відкрита картка лишається на столі до кінця гри перед гравцем, який її задіяв. Ця картка не може вживатись знову. Це означає, що якщо в наступний раз гравця знову виберуть мафіозі, він виходить з гри.

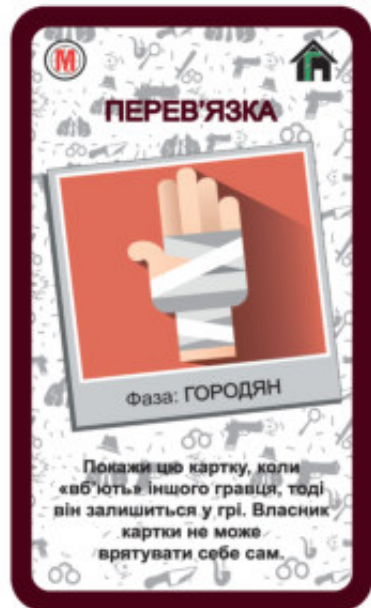
2. ПЕРЕВ'ЯЗКА

Використовується : Городяном, Мафією

Фаза: Городян (Ранок)

Коли іншого гравця «вб'ють» (Мафія, або під час дискусії), покажи цю картку. Цього гравця буде врятовано перев'язкою і він залишається у грі. Врятований гравець НЕ показує свою картку ролі.

Увага: Якщо «вбивають» гравця, який має в наявності цю картку він не може врятувати сам себе.



3. ВЕРБУВАННЯ

Використовується : **Городяном**
Фаза: **Мафії**



Вночі покажи цю картку Ведучому гри і вкажи на одного з гравців. Ведучий повинен оголосити, що починаються вербування і пояснити гравцям (у яких заплющені очі), що він зараз доторкнеться до якогось з них і розбудить його. З цього самого моменту, цей гравець стає мафіозі. Він виграє, якщо виграє Мафія. Якщо його «вб'ють», він не повинен розповідати ким був насправді. Можеш задіяти цю картку будь-якої ночі, доки тебе самого не «вбили» (зволікати з використанням цієї карти - справа ризикована).

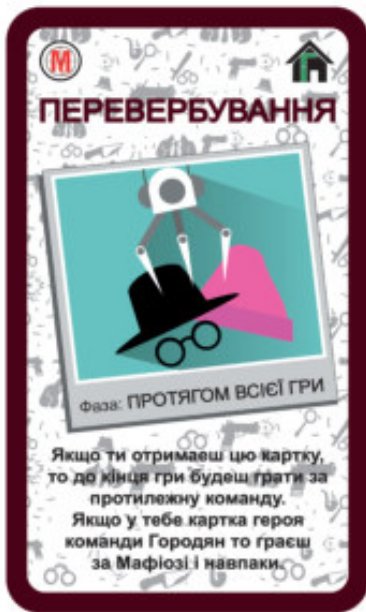
4. ЛІДЕР

Використовується : **Городяном,**
Мафією
Фаза: **Початок гри**

Покажи всім цю картку одразу як отримаєш її на початку гри. Якщо під час голосування (вступного або фінального) кілька гравців дістануть одну і ту саму кількість голосів, то «вбитим» стає той гравець, на якого вкаже Лідер.

Увага: Голосування починається завжди від Лідера, тобто реального володаря картки Лідер. Проходить голосування по черзі за годинниковою стрілкою. В кінці голосування передай цю картку активному гравцеві (не «вбитому») по ліву руку.





5. ПЕРЕВЕРБУВАННЯ

Використовується : **Городяном, Мафією**

Фаза: **Протягом всієї гри**

Якщо в тебе є ця картка, то до кінця гри граєш за протилежну команду ніж та, що вказана у тебе на картці з персонажами. Якщо в тебе персонажна картка Мафії - граєш за Мирних жителів і навпаки. Наявність цієї карти значить, що у грі приймає участь на одного Мафіозі більше, або менше, ніж було передбачено на початку гри. Перевербований гравець мусить бути лояльним своїй новій команді. Її успіх означає його вигреш. «Вбитий» перевербований гравець не показує своєї картки, а лише картку ролі. Отож до кінця гри гравці не знають ким він був насправді.

6. ЗМІНА РОЛІ

Використовується : **Городяном, Мафією**

Фаза: **Початок гри**

Покажи всім гравцям цю карту відразу, як тільки її отримаєш. Всі гравці дивляться на свої карти з персонажами. Тепер ти можеш (але не мусиш) змінити свого персонажа, на персонажа будь-якого іншого гравця. Ти вказуєш на гравця і змінюєшся з ним ролями. Тепер обидва гравці грають нові ролі. Завдяки зміні ти знаєш яку роль відіграє цей гравець, але він теж знає ким є ти. Відкрита карта лежить на столі перед гравцем до самого кінця гри. Вона не може бути використана знову.



7. ПРОСЛУХОВУВАННЯ

Використовується : **Городяном, Мафією**

Фаза: **Городян (Ранок)**



Використовуй цю карту після голосування і «вбивства» одного з гравців. У наступну ніч тебе неможливо «вбити» (тобто Мафія не може на тебе вказати вночі, і за тебе не можна голосувати вранці). Сам ти не береш участь в голосуванні, але можеш брати участь в дискусії. Відкрита карта лежить на столі перед гравцем на протязі раунду, в якому вона була задіяна. Потім її прибирають зі столу, щоб уникнути непорозумінь. Вона не може бути використана знову.

8. СХОВАНКА

Використовується : **Городяном, Мафією**

Фаза: **Городян (Ранок)**

Зіграй цією картою після голосування і «вбивства» одного з гравців. Тебе не можна «вбити» в наступному раунді (тобто Мафія не може на тебе показувати вночі, не можна за тебе голосувати вранці). Ти, в свою чергу, не береш участі в голосуванні, але можеш брати участь в дискусії. Ця карта лежить відкрита на столі перед гравцем на протязі всього раунду, в якому він її відкрив. Потім її прибирають. Вона не може бути використана знову.



9. ЗАЛІЗНИЙ ЛИСТ

Використовується : Городяном, Мафією

Фаза: Городян (Ранок)



Зіграй цією картою після голосування і «вбивства» одного з гравців. У наступному раунді Мафія не зможе тебе «вбити» вночі. Вранці ти зможеш дискутувати, голосувати за когось, проти тебе також можуть голосувати (і навіть «вбити»). Мафія може зіграти цією картою для введення в оману супротивників. Відкрита карта лежить на столі протягом наступного раунду перед гравцем, який її відкрив. Після ночі і «вбивства» зазначеного гравця мафією, її прибирають зі столу, щоб уникнути непорозумінь. Вона не може бути використана знову.

10. АРЕШТ

Використовується : Городяном, Мафією

Фаза: Городян (Ранок)

Зіграй цією картою на початку голосування. У наступному раунді проти тебе не можна голосувати (і «вбити» під час голосування), але ти можеш дискутувати.

Відкрита карта лежить на столі протягом наступного раунду перед гравцем, який її відкрив. Після ночі і «вбивства» зазначеного гравця мафією, її прибирають зі столу, щоб уникнути непорозумінь. Вона не може бути використана знову.





11. ПОСТРІЛ З-ЗА РОГУ

Використовується : Городяном
Фаза: Городян (Ранок)

Використовуй цю карту в будь-який момент (поки тебе не «вбили»). Вкажи на одного з гравців. Його «вбито». «Вбитий» показує свою карту з персонажем. Якщо Мафія показала на тебе вранці, ти не можеш використовувати цю карту.

12. ЗАХОПЛЕННЯ

Використовується : Городяном
Фаза: Городян (Ранок)

Використовуй цю карту вранці. Вкажи на будь-якого гравця і поклади перед ним цю карту. У цей ранок він не голосує, але може дискутувати. На цього гравця можна вказати і «вбити». Після голосування і «вбивства» одного з гравців, цю карту забирають зі столу.



13. ОСТАННІЙ ПОСТРІЛ

Використовується : Городяном
Фаза: Протягом усієї гри

Якщо в будь-який момент гри тебе «вб'ють» - покажи цю карту. Завдяки їй ти зможеш вказати на одного з гравців і «вбити» його. Ти та «вбитий» повинні відкрити свої карти з персонажами і показати їх іншим гравцям.



14, 15, 16 НОВА БАНДА

Використовується : Городяном, Мафією

Фаза: Протягом всієї гри

Картки НОВА БАНДА можуть використовуватися тоді, коли в грі бере участь велика кількість гравців (мінімум 14!). Якщо Ведучий гри наважиться ввести в гру ці карти, він повинен взяти всі три.

Ти утворив нову банду (але не знаєш її членів). Незалежно від того, граєш ти за Мафію або Мирних, мета твоєї гри змінюється. Ти виграєш у разі, якщо хоча б одна особа з картою

НОВА БАНДА (не обов'язково саме ти) залишиться живою до кінця гри. Програєш, якщо в кінці гри залишиться Мафія або Мирний житель без цієї карти. Якщо тебе «вбивають» покажи цю карту іншим гравцям.

Цілі звичайних мафіозі і городян не змінюються. У разі використання цих карток, в грі діють вже 3 сили, а це означає, що гра триватиме до того моменту, доки НЕ будуть вбиті 2 з них - Мафіозі, городяни, або представники Нової Банди.

Розширена версія з використанням карток НОВА БАНДА :

Перед настанням першої ночі, коли у всіх гравців закриті очі, Ведучий гри говорить відкрити очі власникам карток НОВА БАНДА. Завдяки цьому учасники Нової Банди можуть познайомитися. Потім вони закривають очі і починається фаза Мафії-«вбивство».

Мафіозі, який одночасно є представником Нової Банди, напевно буде в свій час ліквідувати звичайних Городян, а вранці своїх мафіозі. У цій версії гри Мафіозі також повинні бути дуже пильними - серед них є і зрадник.



17 - 25 НЕЙТРАЛЬНА

Використовується : **Городяном, Мафією**

Фаза: **Протягом всієї гри**

Ця картка не має жодної дії. Не потрібно її відкривати під час гри. Нейтральні карти призначені тільки для приховування інформації про тих, хто володіє справжніми картками дій.



65033, Україна, м.Одеса,
вул. Желябова, 4;
Тел: +38(048)701-77-55;
+38(096)144-72-33;
e-mail:office@strateg.ua;
website: www.leo.od.ua;

