

Cyber МВФУА

РОЛЕВАЯ КАРТОЧНАЯ ИГРА



ИНСТРУКЦИЯ К ИГРЕ

Кибер Мафия – всем хорошо знакомая командная психологическая пошаговая игра, перенесенная в киберпространство.

Это игра с детективным сюжетом, моделирующая борьбу организованного меньшинства с неорганизованным большинством.

Обитатели города устали от разгула мафии. Они приняли единогласное решение каждого кибер-мафиози отправить в тюрьму.

В ответ мафия объявила войну!



ПЕРСОНАЖИ ИГРЫ

МИРНЫЙ ЖИТЕЛЬ

Это самая многочисленная роль в игре.

Он не наделен правом убивать, но может голосовать. Кроме того, сила мирных жителей в том, что их больше, чем мафии. Во время голосования может сделать то, что порой не под силу даже киберполиции.

Задача мирных жителей – найти и ликвидировать каждого кибер-мафиози.

Днем мирный житель бодрствует, а ночью спит. В процессе игры мафиози могут убить мирных жителей. Кроме того, он может по ошибке попасть в тюрьму в результате голосования таких же жителей как он.



КИБЕРПОЛИЦИЯ

Это тот, кто постоянно борется со злом. Днем – голосует в суде, ночью – подсматривает и подслушивает, проверяя каждого обитателя города.

Задача киберполиции – найти мафиози ночью и, не раскрывая себя, доказать мирным жителям, что тот или иной игрок – мафиози.

Проснувшись ночью, он проверяет статус одного из игроков. Если мафиози обнаружен, утром игроки узнают, что мафия раскрыта. Теперь киберполиции нужно доказать, кто есть мафия, но при этом не выдавая себя, иначе ночью кибер мафия убьет его.



КИБЕР-МАФИОЗИ

Кибер-мафиози – это то самое зло, с которым пытаются бороться мирные жители и киберполиция. Днем мафиози бессовестно врут всем и каждому, а ночью жестоко совершают убийства и творят темные делишки.

Цель мафиози – найти и уничтожить киберполицию, попутно убивая мирных жителей. Ночью они совершают преступление, а утром притворяются мирными жителями, убеждая остальных в своей невинности.

Чтобы выжить, каждый мафиози должен оставаться в тени, не привлекать к себе лишнее внимание и искусно изворачиваться, т.е. правдиво лгать.



она как ни в чем не бывало становится добропорядочной леди из числа мирных жителей. Может навещать к любому игроку, как к мафиози, так и к мирному. Не может две ночи подряд посещать одного и того же жителя.

ПСИХО

Это страшный персонаж, играющий на собственной стороне. Ночью психо убивает кого угодно, днем – ведет себя так, словно он мирный житель, не выдавая свою ужасную натуру. Психо может убить любого игрока без разбора и какой-либо логики. В течении ночи может убить только один раз. Количество доступных убийств в течении игры равно количеству мафиозных ролей.

БОДИГАРД

Перед стрельбой имеет право выбрать другого игрока, который должен был погибнуть этой ночью. До того, как ходит мафия, просыпается бодигард и выбирает игрока, которого хочет защитить.

Если ночью выбранный игрок должен будет умереть, он остается жив, а бодигард погибает. Защищенный игрок может не знать о попытке убийства.

МЕДСЕСТРИЧКА

У медсестры особая роль в игре. Она играет на стороне мирных жителей, но может спасти жизнь любому жителю Криптосити.

Как и в реальной жизни, медсестра не делит на хороших и плохих, для нее главное – это спасение жизней. Она может спасти любого убитого ночью игрока, как мафиози, так и мирного жителя. Днем пытается определить, кого ночью убьет мафиози, ночью лечит выбранного наугад игрока. Саму себя может вылечить всего один раз и не может лечить одного и того же игрока две ночи подряд.

ХАКЕР

Хакер играет сам за себя. Просыпается он в очередь кибер-мафиози и должен притворяться одним из них. Ему запрещается играть в открытую.

БЬЮТИ-ДИВА

Бьюти-дива играет сама за себя. Ночью она выбирает того, кто ей симпатичнее. Проведя ночь с любым игроком, красotka блокирует его способности на следующий день, а днем

ФАНАТКА

Фанатка весьма коварна и неоднозначна. Ее задача – сидеть тихо, не выдавая себя до тех пор, пока любой из кланов кибер мафии жив, постепенно вычисляя игроков. Как только один из мафиози будет убит ближайшей ночью, она превращается в мафию и получает способности этой роли.

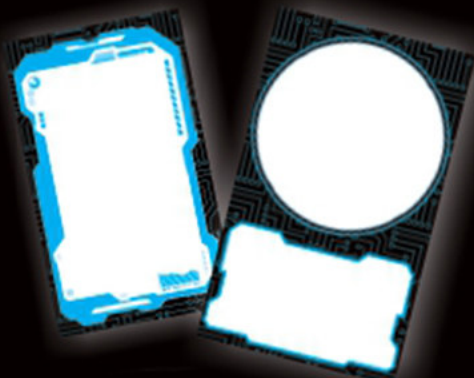
Главное для фанатки – это благополучно дожить до этого момента.

РЕПОРТЕР-ИДОЛ

Задача репортера обслуживать и максимально беспристрастно вести игру. Он должен организовывать игровое поле для других, а не развивать свои режиссерские способности, манипулируя течением игры, так что главное правило – быть беспристрастным и не вмешиваться в ход игры в угоду своим желаниям. Первое, что ведущий должен знать – это правила игры, так как судить об их выполнении или нарушении будет именно он.

В данной колоде тебя ждет одна пара пустых карточек для того, чтобы ты мог проявить свою фантазию и создать собственных персонажей КристоСити! Наделяй их своими индивидуальными свойствами, объединяй карточки своих друзей – и внедряй их в игру для создания новой истории!

ИГРОВЫЕ КАРТЫ ДЛЯ СОЗДАНИЯ СОБСТВЕННЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ



Каждый игрок должен посмотреть на карту, которую вытащил, и перепроверить, к какой группе он принадлежит, после чего кладет карту перед собой названием персонажа вниз, чтобы ведущий имел к ней доступ. Никто, кроме игрока, не должен знать, кем он играет.

ХОД ИГРЫ

НОЧЬ

Репортер просит игроков закрыть глаза. Становится тихо. Первым просыпается бодигард. Он выбирает игрока, которого, по его мнению, убьют этой ночью, и засыпает. Если он окажется прав, игрок останется жив, так и не узнав о попытке убить его, а бодигард погибает. Если бодигард ошибся, он остается в игре. Далее просыпаются кибер-мафиози и хакер. Мафиози смотрят друг на друга и пытаются запомнить, кто принадлежит к мафии. Если хакер участвует в игре, на этой встрече он притворяется одним из них.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игра «Кибер Мафия» рассчитана на 8–16 игроков. Один из игроков получает карту ведущего (репортер-идол), остальные делятся на группы: мафиози, мирные жители и независимые игроки. Цель игры – вывести из игры противников. Для достижения успеха, нужно проявлять умения переубеждать и дискутировать, наблюдать и делать логические выводы. Чтобы играть без лишних проблем – прочтите правила несколько раз.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Все карты перемешиваются, каждый тянет одну карту, количество карт равно количеству игроков. Тот, кому выпала карта «репортера-идола», будет вести игру. Его решения беспрекословны. В игре всегда участвуют 1 представитель киберполиции, 1–3 мафиози, 1 медсестричка и мирные жители (включая специальные). Игроки садятся так, чтобы можно было наблюдать друг за другом. Ведущий ходит вокруг них.

Затем мафиози указывают на одного из мирных жителей (то есть игрока с закрытыми глазами), который будет убит. Они должны выбрать его как можно быстрее и как можно тише, чтобы жители города не услышали и не поняли, кто мафия. Мафиози могут советоваться только жестами и мимикой. Когда мирный житель выбран, мафиози закрывают глаза. Как только мафия уснула, просыпается киберполиция. Цель – отыскать мафиози (проверить статус одного любого игрока за ночь). Проверять нужно быстро и тихо. Репортер показывает киберполиции карту игрока, которого тот захотел проверить. Если киберполиция обнаружила мафиози, утром все игроки из новостей узнают, что мафия раскрыта. Днем он пытается доказать мирным жителям, кто есть мафия, не выдавая того, что он из полиции, иначе он будет следующим, кого убьют мафиози. Следующей просыпается медсестричка. Ее задача – спасение убитого, и не важно, это мирный житель или убийца. Она наугад показывает на спящего жителя города и, если она права, репортер дает ему об этом знать.

Поочередно просыпаются все игроки со спец. способностями. Выполнив как можно тише свои дела, они засыпают. Утром станет ясно, кто не проснется.

УТРО

Город просыпается. Репортер просит всех игроков открыть глаза. Затем он переворачивает карту убитого жителя (если его не спасла медсестра). Для него игра окончена. Он может оставаться за столом, но должен молчать. Мирные жители чувствуют, что в их ряды ворвались непрошенные гости, и что нужно их поймать.

Чтобы выполнить это задание, им нужно вместе посоветоваться. Теперь все игроки (вместе с мафиози) имеют право голоса, чтобы сказать кто, по их мнению, мафия и почему. Разговор длится столько, сколько игроки хотят дискуссировать. Игроки со спец. способностями могут, хоть и не должны, признаваться кем они являются и что они увидели ночью. Остальные игроки могут либо верить, либо нет.

Когда дискуссия закончена, каждый игрок выбирает человека, который, по его мнению, является мафией.

То же самое и настоящие мафиози для дальнейшего устранения из игры мирных жителей. Двух игроков, которые получили самое большое количество голосов (не обязательно одинаковое), нужно выслушать еще раз. Если несколько игроков получили одинаковое количество голосов, то они могут сказать последнее слово. Каждый из них может произнести речь в свою защиту и попробовать убедить игроков в том, что они не мафия. Остальные игроки уже не дискуссируют. Наступает еще одно голосование, во время которого выбирают только среди двоих оставшихся игроков. Игрок с большим количеством голосов принимает поражение, он убит, и для него игра окончена. Он может остаться за столом, но не говорить с другими игроками. Если этот игрок был из киберполиции, теперь он не может делиться информацией.

НОВАЯ НОЧЬ

Все игроки, оставшиеся в игре, по просьбе репортера закрывают глаза и наступает новая ночь. Порядок выходов игроков прежний.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после того, как мирные жители вместе с другими персонажами со спец. способностями, либо мафия, будут убиты. Побеждает команда, представители которой выжили.

ВНИМАНИЕ: игрок выигрывает, если выиграла его группа (мафия либо мирные жители), даже если он был убит во время игры.



STRATEG