МАФИЯ В КОНКОНЕ · КЛУБ СПОРТИВНОЙ МАФИИ



Спортивная мафия. Правила

Полный свод правил клуба: роли, ход партии, голосование, ночь, нарушения и санкции, запрещённые фразы и правила для зрителей.

Основано на Официальных правилах ФИИМ
в редакции нашего клуба

10 игроков · 1 ведущий
Без маньяков и докторов

01 Суть игры

Мафия — командная психологическая игра. За столом десять игроков, которые случайно делятся на две команды. «Чёрные» знают друг друга, «красные» не знают никого. Игру ведёт ведущий.

6
Мирные жители
Красная команда. Ищут мафию днём, разговаривая и голосуя.

1
Шериф
Красная команда. Каждую ночь проверяет одного игрока: красный он или чёрный.

2
Мафия
Чёрная команда. Знают своих, ночью вместе «стреляют».

1
Дон
Чёрная команда. Глава мафии: задаёт порядок отстрелов и ночью ищет Шерифа.

> **Победа красных** — из игры выведены все три чёрных игрока.

> **Победа чёрных** — чёрных за столом стало столько же или больше, чем красных.

Игроки покидают стол тремя способами: по итогам дневного голосования, после ночного «убийства» и по решению ведущего за нарушение. Роль выбывшего игрока **не раскрывается** до конца партии.

Ничья. Если три игровых круга подряд (день и ночь) количество игроков за столом не меняется, партия заканчивается ничьей.

02 Стол и маски

- Десять мест по кругу, у каждого табличка с номером от 1 до 10. Места игроки занимают по жребию.
- Ведущий сидит так, чтобы видеть руки и лица всех игроков.
- **Маска** закрывает всё лицо и не имеет прорезей для глаз. Игрок держит её за ручку. Ночью маска прижата к лицу так, чтобы ничего не было видно. Днём маска лежит перед игроком.
- Перед партией игроки снимают головные уборы и блестящие предметы: часы, браслеты. В них может что-то отразиться ночью.
- Телефоны убраны и без звука. Пить за столом можно, есть — только между партиями.
- Язык игры — русский.

03 Начало партии и раздача ролей

1. Ведущий объявляет: **«Наступает ночь»**. Все закрывают лица масками.
2. Ведущий по очереди подходит к игрокам. Каждый тянет карту, смотрит свою роль так, чтобы её не видели соседи, возвращает карту и снова закрывает лицо маской.
3. Свою роль нельзя показывать, называть или выдавать жестами.

Нулевая ночь, «договорка»

1. **«Просыпается мафия»**. Трое чёрных одновременно опускают маски. У них **1 минута**. Это единственный момент в игре, когда мафия ночью открывает глаза вместе и узнаёт друг друга. Дон показывает, что он Дон, и жестами задаёт порядок отстрелов на следующие ночи. Говорить нельзя.
2. **«Мафия засыпает»**. Чёрные снова закрывают лица масками.
3. **«Просыпается Шериф»**. Шериф опускает маску и знакомится с ведущим: ведущий кивает ему. Проверки в нулевую ночь нет. **«Шериф засыпает»**.
4. **«Доброе утро»**. Начинается первый день.

04 День

- Днём маски лежат на столе, все видят друг друга.
- Каждому игроку по очереди даётся **1 минута** на речь.
- **Порядок речей.** В первый день начинает игрок №1. Каждый следующий день начинает игрок, сидящий после того, кто начинал предыдущий день (выбывшие пропускаются).
- Речь заканчивается словом **«Пас»** или **«Спасибо»**. Когда минута истекает, ведущий прерывает речь.
- Говорить можно только в свою минуту. К игрокам обращаются по номеру или имени.

Выставление кандидатур

- В свою минуту игрок может выставить на голосование любого игрока фразой в настоящем времени: **«Я выставляю игрока номер ...»**. Ведущий подтверждает: **«Принято»**.
- Каждый игрок выставляет **не больше одной** кандидатуры за день. Фраза «я бы выставил» или «выставлю потом» выставлением не считается.
- Спрашивать у ведущего, кто выставлен, нельзя. Слушайте внимательно.

05 Голосование

1. Голосуют только за выставленных игроков, в том порядке, в котором их выставили.
2. Ведущий называет кандидата. Желающие голосовать против него сразу кладут на стол руку, **сжатую в кулак с поднятым большим пальцем**. Окно голосования около 1,5 секунды, до слов ведущего **«Стоп»** или **«Спасибо»**.
3. Рука остаётся на столе, пока ведущий не объявит число голосов. Если рука убрана во время голосования, голос всё равно засчитывается.
4. Каждый голосует **один раз** и только против одного кандидата. Кто не проголосовал ни разу, автоматически отдаёт голос за **последнего** выставленного.
5. **Одна кандидатура.** В первый день, если выставлен только один игрок, голосования нет и он остаётся. Со второго дня единственный выставленный игрок покидает стол: все голоса автоматически уходят ему.
6. Игрок, набравший больше всех голосов, покидает стол, не раскрывая роли, и получает **1 минуту** последнего слова.

Ничья в голосовании

1. Игроки с равным числом голосов получают по **30 секунд** на оправдание, затем проходит переголосование в том же порядке.
2. Если снова ничья, но между меньшим числом игроков, они снова получают по 30 секунд, и проходит переголосование.
3. Если ничья повторяется между теми же игроками, ведущий спрашивает: **«Кто за то, чтобы все голосуемые игроки покинули игровой стол?»** При большинстве «за» уходят все. Если «за» не больше половины, остаются все.
4. Если в ничьей оказались все игроки за столом, голосование за подъём всех не проводится, и никто не выбывает.

06 Ночь

После голосования ведущий объявляет **«Наступает ночь»**, и все сразу закрывают лица масками.

Выстрел мафии

- **«Мафия выходит на охоту»**. Ведущий медленно называет номера от 1 до 10. Чёрные, не опуская масок, поднимают свободную руку с пальцами в форме пистолета. На номере жертвы они «стреляют»: складывают вытянутые пальцы, как будто нажимают на курок.
- Если все чёрные выстрелили в одного и того же игрока, он «убит» и утром покидает стол.
- Если кто-то выстрелил в другого игрока, стрелял несколько раз или не стрелял, это **промах**, и никто не выбывает. **«Мафия удаляется»**.

Проверка Дона

«Просыпается Дон и ищет Шерифа». Дон опускает маску и показывает пальцами номер. Ведущий кивком подтверждает, что это Шериф, или отрицательно качает головой. Время до 10 секунд. **«Дон засыпает»**.

Проверка Шерифа

«Просыпается Шериф». Шериф опускает маску и показывает номер. Если игрок красный, ведущий показывает большой палец вверх. Если чёрный, большой палец вниз. Время до 10 секунд. **«Шериф засыпает»**.

Дон и Шериф делают по одной проверке за ночь.

Поведение ночью

> Сидите спокойно, маска прижата к лицу рукой. Ночью **запрещено**: говорить, шуметь, двигаться без нужды, касаться других игроков, отодвигать маску и подглядывать.

Утро

«Доброе утро». Ведущий объявляет результат ночи: кто убит или что был промах. Убитый игрок получает **1 минуту** последнего слова и покидает стол.

07 Нарушения и санкции

Правила простые, но строгие. Ведущий фиксирует каждое нарушение сразу, его решение во время партии окончательное. Обсудить спорный момент можно после партии.

САНКЦИЯ	ЧТО ПРОИСХОДИТ
Замечание	Фиксируется ведущим. 1-е и 2-е замечание — без последствий. **3-е замечание** — игрок удаляется из-за стола без последнего слова.
Удаление	Игрок немедленно покидает стол без последнего слова. Его роль не раскрывается.
Удаление + поражение	Игрок удаляется, а его команде засчитывается поражение в партии.

Удаление и голосование

- Игрока удалили днём, до голосования, — в этот день голосования нет.
- Игрока удалили после голосования (например, во время последнего слова) или ночью — голосования нет на следующий день.

Нарушения, за которые дают замечание

#	НАРУШЕНИЕ	САНКЦИЯ
1	Речь не в свою минуту: реплики, выкрики, шёпот, комментарии	Замечание
2	Чрезмерная жестикуляция, в том числе во время чужой речи	Замечание
3	Касание другого игрока днём	Замечание
4	Стук по столу, неэтичное поведение по отношению к игрокам или ведущему	Замечание
5	Спор с ведущим, пререкания с его решением	Замечание
6	Рука убрана со стола до слов «Стоп» / «Спасибо» или поставлена на стол до начала голосования	Замечание
7	Жесты или реплики во время голосования	Замечание
8	Нарушение порядка голосования: голос против нескольких кандидатов и т. п.	Замечание
9	Телефон в руках за игровым столом	Замечание

Нарушения, за которые удаляют

#	НАРУШЕНИЕ	САНКЦИЯ
1	Уход из-за стола во время партии без разрешения ведущего	Удаление
2	Касание другого игрока ночью	Удаление
3	Подача сигналов ночью Дону или Шерифу (звуки, движения, постукивания)	Удаление
4	Оскорбление игрока или ведущего, нецензурная брань	Удаление

5	Подглядывание ночью, даже случайное (маска отошла от лица, и игрок увидел происходящее)	Удаление
6	Разговоры, выкрики и иное нарушение ночного поведения	Удаление
7	Апелляции к вере, чести, дружбе и реальной жизни, чтобы доказать свою роль или повлиять на голосование	Удаление
8	Неправильная форма голосования: ладонью, пальцем, локтем	Удаление
9	Передача информации шёпотом, явно скрытым от ведущего и большинства игроков	Удаление
10	Речь на иностранном языке, чтобы скрыть её смысл	Удаление

Нарушения, за которые удаляют и засчитывают поражение команде

#	НАРУШЕНИЕ	САНКЦИЯ
1	Клятвы и пари, чтобы доказать свою роль или повлиять на игру	Удаление + поражение
2	Шантаж, угрозы или подкуп, чтобы повлиять на игру	Удаление + поражение
3	Подсказки из зала (поражение команде игрока, которому подсказали)	Поражение команде
4	Шериф доказывает свою роль ночной информацией («ночью ведущий мне кивнул...», описание жестов ведущего)	Удаление + поражение

08 Запрещённые фразы

Убеждать можно только игровыми аргументами: логикой, наблюдениями, голосованиями, проверками.

НЕЛЬЗЯ	НАПРИМЕР	САНКЦИЯ
Клятвы и пари	*«Клянусь», «честное слово», «зуб даю», «спорим?»*	Удаление + поражение
Шантаж и подкуп	*«Не проголосуешь — обижусь», «оставь меня — угощу»*	Удаление + поражение
Вера, честь, дружба	*«Ей-богу», «я в жизни не вру», «мы же друзья, поверь»*	Удаление
Мат и оскорбления	*Любая нецензурная лексика*	Удаление
Реплики не в свою минуту	*«Да ладно!», «неправда», «это я!»*	Замечание

> **Можно:** *«Я мирный», «я Шериф, проверил №5 — красный», «не доверяю седьмому, потому что...», «обещаю, что завтра проголосую за №3»*. Обещать ход в игре можно, ручаться честью, верой, деньгами и дружбой — нельзя. В спорных случаях решает ведущий.

09 Правила для зрителей

На вечере за столом одновременно сидят 10 человек, остальные смотрят игру. Зрители видят ночные действия, поэтому от них зависит честность партии.

- Полная тишина и нейтральное лицо: никаких реакций, смешков, вздохов, взглядов на игроков, особенно ночью и во время голосования.
- Не подходить к игровому столу ближе, чем разрешил ведущий, и не ходить вокруг стола во время партии.
- Телефоны без звука, фото и видео без вспышки и только с разрешения ведущего.
- Обсуждать партию можно только после её окончания.
- Выбывшие игроки становятся зрителями и подчиняются тем же правилам.

> **Санкции для зрителей.** Подсказка из зала — поражение команде, которой подсказали. Зритель, подсказавший или помешавший игре, пропускает следующую партию. При повторном нарушении он покидает зал.

10 Ротация

- Первую партию играют первые 10 пришедших. Места за столом каждый раз определяет жребий.
- После каждой партии ведущий меняет состав: за стол садятся те, кто сыграл меньше всех. При равенстве — по порядку прихода.
- Опоздавшие ждут следующей партии. Подсаживаться в идущую партию нельзя.

11 Шпаргалка ведущего

1. **«Наступает ночь»** — лица закрыты масками, раздача карт.
2. **«Просыпается мафия»** — договорка, 1 минута. **«Мафия засыпает»**.
3. **«Просыпается Шериф»** — кивок ведущего. **«Шериф засыпает»**.
4. **«Доброе утро»** — день 1, речь начинает №1, по минуте каждому.
5. **«Принято»** — на каждое выставление.
6. **«На голосовании игроки номер … Кто за то, чтобы игрок номер … покинул стол?»** — руки на стол, **«Стоп»**, объявить число голосов.
7. Последнее слово выбывшего — 1 минута.
8. **«Наступает ночь. Мафия выходит на охоту: 1, 2, 3 … 10»**. **«Мафия удаляется»**.
9. **«Просыпается Дон и ищет Шерифа»** — кивок / отрицание. **«Дон засыпает»**.
10. **«Просыпается Шериф»** — палец вверх (красный) / вниз (чёрный). **«Шериф засыпает»**.
11. **«Доброе утро. Сегодня ночью был убит игрок номер …»** или **«…ночью никто не пострадал»**.
12. Следующий день начинает игрок, сидящий после начинавшего вчера.
13. Конец партии: **«Победила команда мирных жителей»** / **«…команда мафии»**. Вскрыть роли, записать результат.

> **Главное правило клуба.** Обвинения, ложь, выстрелы и игра в команде — часть партии, а не повод для обид или, наоборот, для новой дружбы. После игры между нами всё так же, как было до неё.