



## КОМПОНЕНТЫ

- 32 карточки,
- правила игры.

## СОСТАВ КАРТОЧЕК

### 16 карт мирных жителей:

- 7 обывателей;
- 9 карт особых горожан (Красотка, Доктор, Детектив, Судья, Шпион, Журналист, Телохранитель, Политик, Лидер);

### 13 карт преступников:

- 5 карт Мафиози;
- 5 карт Триад;
- 3 карты особых преступников (Дон мафии, Босс Триад, Адвокат);

### 3 карты одиночек (Маньяк, Черная вдова, Пациент Ноль).

## КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ / РЕКОМЕНДУЕМОЕ КОЛИЧЕСТВО ПРЕСТУПНИКОВ

- 6–7 игроков / до 2 преступников.
- 8–12 игроков / до 4 преступников.
- 13–15 игроков / до 5 преступников.
- 16–18 игроков / до 6 преступников.
- 19–21 игрок / до 7 преступников.
- 22–24 игроков / до 8 преступников.
- 25–27 игроков / до 9 преступников.
- 28–30 игроков / до 10 преступников.
- 31–32 игрока / до 11 преступников.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Решите голосованием, кто будет Ведущим. Он может вызваться добровольцем. Выберите карты, которые будут присутствовать в игре. Рекомендации для подбора ролей:

- Мирных жителей должно быть примерно в 2 раза больше, чем преступников.
- Особых горожан должно быть около трети от количества всех мирных жителей в партии.
- Особых преступников должно быть около трети от количества всех преступников в партии.
- Желательно вводить в партию только одного из следующих особых горожан: Детектив, Судья.
- В партии на 12 и больше игроков можно использовать две разные банды: Мафиози и Триады.

Ведущий должен перемешать отобранные карты персонажей, ознакомиться с ними и раздать по одной вскрытую каждому участнику. После получения ролей участники знакомятся с ними. Во время партии игроки не имеют права показывать другим свою карту. Карты лежат лицом вниз перед игроками. Участник должен показать свою карту другим игрокам только в том случае, если он выбыл из игры.

## ЗНАКОМСТВО

Ведущий объявляет: «Город засыпает. Наступает ночь». Все игроки закрывают глаза. Затем он в порядке очередности хода называет роли. Первая ночь ознакомительная. Не происходят убийства и прочие действия персонажей. В последующие ночи все игроки пользуются свойствами ролей.

## ДЕНЬ

Ведущий говорит: «Город просыпается. Наступает день». Все игроки открывают глаза. Происходит обсуждение в свободной форме. Игроки обмениваются мыслями и догадками о том, кто из них может быть преступником. После того, как обсуждение закончено, начинается голосование за то, кого убить. Ведущий по очереди называет игроков, а остальные участники в это время поднимают руки. Игрок, набравший наибольшее количество голосов, считается убитым. Он показывает свою карту и выбывает из игры. В последующие дни Ведущий сначала объявляет, кто из игроков был убит ночью. Этот игрок должен показать свою роль и тут же выйти из игры, затем следует обычное обсуждение.

## НОЧЬ

После дневного голосования Ведущий объявляет ночь и начинает вызывать игроков в соответствии с порядком их хода. Участники «просыпаются», выполняют действия своих персонажей, а затем «засыпают». Есть персонажи, которые просыпаются только днем (например, Обыватели). Их будить ночью не надо. Если игрок выведен во время партии, Ведущий также не должен вызывать его персонажа. Ведущий называет по порядку персонажей, пока все они не выполнят положенные им действия. Только после этого наступает новый день, и Ведущий объявляет всем, кто был убит ночью. Названные игроки вскрывают свои карты и выходят из игры. При этом они не знают, кто их убил, и не успевают сообщить другим участникам никакой информации, добытой ночью. После этого происходит новое обсуждение среди всех участников и голосование за убийство очередного игрока.

## ПОРЯДОК ХОДА

Ночью Ведущий вызывает по очереди игроков в следующем порядке:

Красотка → Доктор → Телохранитель → Адвокат → голосование всех Мафиози → голосование всех Триад → Детектив → Судья → Журналист → Маньяк → Черная вдова → Пациент Ноль

Вызываются только те персонажи, которые участвуют в партии. Если персонаж был убит до того, как успел воспользоваться своим действием, Ведущий все равно вызывает соответствующего игрока. Однако свойства его персонажа не оказывают влияния на других. Некоторые персонажи не просыпаются ночью, просыпаются ночью два раза, либо порядок их хода может измениться. Ниже представлена подробная информация о персонажах.

## РОЛИ МИРНЫЕ ЖИТЕЛИ

**ОБЫВАТЕЛЬ** – не обладает дополнительными способностями. Ночью спит.

**КРАСОТКА** – ночью, до хода Мафиози, может выбрать одного игрока. Тот не может пользоваться своими способностями, но также не может быть убит этой ночью. Выбранный игрок совершает действие в обычном порядке, но Ведущий его не засчитывает и игроку об этом не сообщает.

**ДОКТОР** – ночью, до хода Мафиози, лечит одного игрока (можно и себя). Нельзя лечить одну и ту же цель две ночи подряд. Если цель доктора застрелена ночью, то она не умирает.

**Телохранитель** – ночью, перед ходом Мафиози, выбирает одного игрока. Если в течение этой ночи выбранный игрок должен был быть убит, вместо него умирает Телохранитель. Спасенный игрок не должен знать, что его пытались убить.

**Шпион** – ночью просыпается вместе с Мафиози. Не может раскрывать личности Мафиози и свою роль. Если убит мафией, показывает им свою роль, после чего мафия может застрелить еще одного игрока. В начале дня Шпион считается убитым – неважно, лечили его или нет. Если в игре одновременно участвуют Мафиози и Триады, то Шпион просыпается вместе с обеими группировками.

**ДЕТЕКТИВ** – ночью, до хода Мафиози, проверяет одного игрока. Ведущий дает подсказку: преступник (кивает), мирный житель (отрицательно качает головой). Одиночка (крутит пальцем у виска), убит и не спасен Доктором (скрещивает руки на груди).

**ПОЛИТИК** – ночью спит. Не может быть застрелен, отравлен или посажен в тюрьму. Может быть выведен из игры только в результате дневного голосования.

**ЛИДЕР** – ночью спит. Днем его голос считается за два. Однако Ведущий должен хранить личность лидера в тайне.

**СУДЬЯ** – ночью, после хода Мафиози, проверяет одного игрока. Ведущий показывает судье карточку с ролью проверяемого. Если проверенный игрок оказался преступником, он попадает в тюрьму. Теперь он не может пользоваться своими способностями, стрелять и голосовать, однако может участвовать в обсуждении. Днем Ведущий объявляет, кто именно попал в тюрьму. Если Судья убит, все заключенные выходят на свободу, к ним возвращаются способности. Действие Судьи не распространяется на одиночек, однако Судья все равно узнает роль игрока.

**ЖУРНАЛИСТ** – ночью, после хода Мафиози, проверяет двух игроков. Ведущий дает подсказку, принадлежит ли они одной фракции или нет. Например, мирный житель – мирный житель (кивает), преступник – Одиночка (отрицательно качает головой).

## ПРЕСТУПНИКИ МАФИЯ

Ночью Мафиози выбирают жертву. Они открывают глаза и жестами договариваются, кого из игроков убивать. Когда большинством голосов жертва выбрана, Мафиози сообщают о решении Ведущему. Ведущий говорит: «Мафия сделала выстрел и заснула». Днем жертва мафии объявляется убитой (если ее не защитили свойствами других ролей). Все перечисленные ниже персонажи принимают участие в голосовании Мафиози.

**АДВОКАТ** – ночью, до хода Мафиози, выбирает одного игрока. Если его цель в эту ночь будут проверять, то Ведущий должен дать ложный ответ. После этого просыпается вместе с остальными Мафиози и участвует в голосовании.

**ДОН МАФИИ** – ночью просыпается вместе с остальными Мафиози. В случае спорной ситуации его голос является решающим при выборе цели Мафиози. Если погибает, роль передается случайному Мафиози.

**Мафиози** – ночью вместе стреляют в одного игрока. Жертва должна быть выбрана большинством голосов.

## ТРИАДЫ

**ТРИАДЫ** – это вторая преступная группировка, которая конкурирует с Мафиози и ожесточенно делит с ними сферы влияния в городе.

– Для ввода Триад в игру должно быть 12 или больше игроков.

– Роли преступников делятся пополам между Мафиози и Триадой. Например, если в игре должно быть 6 преступников, то 3 из них становятся Мафиози, а еще 3 – Триадами.

– В игре не используются все Одиночки одновременно.

Триады проводят ночное голосование сразу после Мафиози, однако считается, что выстрелы обеих группировок осуществляются в одно и то же время. Если Мафиози выбрали жертвой представителя Триады, то он все еще сохраняет право на предсмертный выстрел.

**ТРИАДЫ** – ночью, после хода Мафиози, вместе стреляют в одного игрока. Жертва должна быть выбрана большинством голосов.

**БОСС ТРИАДЫ** – ночью, после хода Мафиози, просыпается вместе с остальными Триадами. В случае спорной ситуации его голос является решающим при выборе цели Триад. Если погибает, роль передается случайному представителю Триады.

## ОДИНОЧКИ

**Одиночка** – это отдельная сторона конфликта. Он не является сторонником преступников или мирных жителей. В партии должен присутствовать только один представитель этой стороны.

**МАНЬЯК** – ночью, после хода Мафиози, стреляет в одного любого игрока.

**ЧЕРНАЯ ВДОВА** – ночью, после хода Мафиози, может выбрать одного игрока. Этот игрок считается отравленным. Игрок погибает через день. Свойства Доктора и Телохранителя, примененные в ночь отравления, не защитят игрока. Однако, если эти свойства были применены в течение следующей ночи (перед гибелью игрока), то они смогут отменить или перевести действие яда на другого игрока.

**ПАЦИЕНТ НОЛЬ** – ночью, после хода Мафиози, может выбрать одного игрока. Этот игрок становится зараженным. После того, как Пациент Ноль указал на игрока, ведущий подходит к новому зараженному и бесшумно кладет руку ему на плечо, давая тем самым понять, что игрока заразили. Зараженный игрок теряет способности, если они у него были, и становится одиночкой для проверок. Если зараженный был Мафиози или представителем Триады, то он больше не просыпается во время их хода. Вместе с Пациентом Ноль просыпаются все зараженные на данный момент игры. Таким образом, новый зараженный сразу же знакомится с прошлыми. С того момента, как игрок становится зараженным, он не имеет права разглашать список игроков тех или иных фракций (например, той, к которой он ранее принадлежал).

Игра продолжается до тех пор, пока не будет выполнено одно из условий:

– Мирные жители побеждают в случае гибели всех преступников.

– Мафиози побеждают, когда в начале дня у мирных жителей нет перевеса голосов: игроков осталось поровну или мирных жителей на одного меньше, если среди выживших есть Лидер. Обратите внимание: голос Лидера считается за два и может давать мирным жителям необходимый перевес при голосовании.

– Одиночка побеждает, если в начале дня остался он и последний выживший/незараженный (подробнее см. в описании персонажей).

– Триады или Мафиози побеждают, если все члены конкурирующей группировки убиты, а мирные жители не имеют возможности выиграть (одинаковое количество мирных жителей и преступников).

Желаем веселой игры!