

# Mafia

## КРОВНАЯ МЕСТЬ

Столетиями вампиры и люди жили бок о бок в этом маленьком, богом забытом городке. Их соседство было непростым, но взаимовыгодным: ночные охотники обретали постоянный источник живой крови, а смертные — защиту могущественных вампиров и уверенность в том, что те никогда не выпьют лишнего. В конце концов, вполне человеческие графы да епископы в соседних владениях, случалось, творили и большие злодеяния. Со временем люди и вампиры так привыкли друг к другу, что почти перестали отличать смертных от нежити.

Казалось, странное сотрудничество будет вечным — но раздор пришёл и в эти края. Человеческие фанатики, одержимые целью стереть вампиров с лица земли, проникли в городок и даже смогли переманить на свою сторону кого-то из местных людей. Теперь днём, когда кровососы вынуждены скрываться от губительных лучей солнца, фанатики бесчинствуют в городе вампиров, истребляя его хозяев одного за другим. После каждого заката вампиры находят на улицах обугленные останки своих братьев по крови. Настала пора объявить войну безумным охотникам — но для этого надо сначала найти их, ведь днём вампиры бессильны, а ночью убийцы притворяются обычными мирными жителями.

«Мафия. Кровная мсть» — это игра на основе всемирно известной «Мафии», в которой благородные вампиры пытаются вычислить и нейтрализовать истребителей кровососов, а те по одному уничтожают вампиров. Вяжитесь в бескомпромиссную борьбу за город и приведите свою сторону к победе!

## Состав игры

27 карт ролей  
18 карт ведущего (по одной каждой разной роли)  
1 памятка

## Подготовка к игре

Для игры вам понадобится компания из шести и больше человек. Оптимальное число игроков — от восьми до двенадцати.

Один из игроков становится ведущим. Вы можете разыграть это звание случайным образом или отдать его самому опытному игроку. Ведущий в самой игре не участвует, вместо этого он наблюдает за игроками, руководит их действиями и следит за соблюдением правил.

**Исключение** — игра шестером. В таком случае на первый ход выбирается временный ведущий, который получает игровую роль и ведёт себя в соответствии с ней. Первый участник, который выбывает из игры, становится полноценным ведущим и следит за действиями игроков до конца партии.

Теперь надо отобрать роли, которые будут использоваться в ходе игры. Для начинающих компаний мы советуем использовать только обычных вампиров и охотников, а также одного из повелителей вампиров: лорда или графа. Освоившись с игрой, вы сможете добавлять другие особые роли, только не переборщите с ними.

Состав применяемых ролей зависит от числа игроков и определяется по таблице:

Число игроков (без ведущего)	Вампиры			Охотники на вампиров	
	Всего	Из них: повелитель	Из них: особые вампиры	Всего	Из них: особые охотники
6	4	1	0	2	0
7	5	1	0	2	0–1
8	5	1	0–1	3	0–1
9	6	1	0–1	3	0–1
10	7	1	0–1	3	0–1
11	7	1	1–2	4	0–1
12	8	1	1–2	4	0–1
13	9	1	1–2	4	0–1
14	9	1	2–3	5	0–1
15	10	1	2–3	5	1–2
16	11	1	2–3	5	1–2

Общие правила подбора ролей такие:

- вампиров должно быть примерно в два раза больше, чем охотников;
- у вампиров может быть только один повелитель;
- особыми ролями (то есть, не обычными вампирами и охотниками) может быть около трети представителей каждой стороны.

Также помните, что если у вампиров не будет «убивающих» ролей, им будет сложнее победить, поэтому в таком случае общее количество вампиров стоит немного увеличить.

Определившись с составом ролей, перетасуйте выбранные карты (их должно быть столько же, сколько игроков, не считая ведущего) и в закрытую выдайте по одной роли каждому игроку (опять же, кроме ведущего). Каждый игрок смотрит, какая роль ему досталась, и прячет карту так, чтобы никто не мог её подсмотреть (можно просто перевернуть). Игрок может (и должен) открыть свою карту на всеобщее обозрение только в том случае, если он выбыл из игры. Пока этого не случилось, все карты ролей должны оставаться закрытыми.

Ведущий получает карты ведущего — по одной копии всех, что участвуют в игре. Эти карты нужны для того, чтобы показывать роли игроков в ходе игры.

## Ход игры

Игра состоит из периодов ночи и дня, которые по очереди сменяют друг друга. Ночью игроки ведут открытое обсуждение, пытаясь вывести охотников на чистую воду и покарать их. Днём охотники убивают своих жертв. Способности большинства особых ролей используются либо на рассвете, либо на закате.

После того как все игроки получили свои роли и ознакомились с ними, ведущий объявляет: «Наступил день. Все разошлись». Все должны зажмуриться. Затем ведущий говорит: «Охотники собрались на сходку». По этой команде все игроки, которым досталась роль охотников (в том числе особые) открывают глаза и молча знакомятся друг с другом. Затем ведущий командует «Охотники познакомились и разошлись» (охотники закрывают глаза), а потом — «Наступила ночь. Все собрались вместе». Теперь все открывают глаза и начинают обсуждение, кто из игроков может быть охотником.

Особый «вводный» день, во время которого охотники знакомятся друг с другом, происходит только в начале игры. Если

в игре участвуют другие особые персонажи, например повелитель вампиров, ведущий также по очереди вызывает их, чтобы узнать, кто есть кто. Во время «вводного» дня не происходит никаких убийств, а также никто не пользуется способностями. Когда вводный день закончен, наступает обычное чередование ночи и дня, как описано ниже.

## Ночь

Ночью игроки обсуждают, кто из них может быть охотником. По итогам обсуждения им надо выдвинуть одну или несколько кандидатур, а затем провести голосование по каждой из них. Тот из игроков, за осуждение которого выскажется наибольшее число участников, будет казнён: он должен раскрыть свою роль и выбыть из игры.

Цель вампиров ночью — вычислить охотников. Они могут основываться на том, что слышали или ощущали прошлым днём, а также на показаниях других игроков. Цель охотников — остаться неузнанными и по возможности отправить на казнь кого-то из вампиров, предпочтительно особого персонажа. Однако при этом им не стоит чрезмерно прикрывать своих: вампиры могут что-нибудь заподозрить.

На обсуждение кандидатур обычно отводится не больше пяти-семи минут. По истечении этого времени игроки должны определиться с подозреваемыми и начать голосование. Ведущий по очереди называет каждого подозреваемого и считает, сколько рук поднято за его осуждение. Того, кто наберёт больше всего голосов, казнят.

По желанию вы можете модифицировать процесс голосования. Например, выбрать только одного кандидата и проголосовать за него; если за осуждение выскажется меньше половины участников, то счесть его невиновным и выбрать следующего подозреваемого. Обязательных правил только два: нельзя несколько раз за ночь голосовать за одного и того же игрока, и каждой ночью один (и только один) игрок должен быть казнён.

Осуждённый игрок считается убитым — ни его собственные способности, ни способности других игроков не могут спасти его от этого. Он объявляет свою роль, демонстрируя свою карту персонажа, и выходит из игры. Убитые не могут никаким образом участвовать в игре: ни обсуждать, ни голосовать, ни комментировать. Помните, что если вы играете шестером, то первый убитый становится ведущим игры.

## Рассвет

После казни наступает рассвет. Ведущий объявляет: «Светает, все расходятся по укрытиям». На рассвете некоторые из особых вампиров и охотников могут применить свои способности. Если они участвуют в игре, ведущий вызывает их в следующем порядке:

**Ламия** → **Монах** → **Дампир** → **Носферату** → **Разведчица**

Когда ведущий называет роль очередного особого персонажа, тот открывает глаза, пользуется своими способностями и закрывает глаза снова. Если персонаж был убит до того, как получил возможность применить свою способность, ведущий всё равно вызывает его, однако действия убитого таким образом игрока не приводят ни к каким последствиям.

## День

После того как игроки воспользовались всеми «рассветными» способностями, наступает день — время, когда охотники наносят свой удар. Ведущий объявляет «Охотники собрались и выбирают жертву».

Охотники открывают глаза и жестами договариваются, кого убить. Когда они договорились, ведущий объявляет, что роковой удар нанесён, и отправляет охотников обратно по домам.

## Закат

Закат — это время, когда применяются способности повелителей вампиров, а также некоторых других персонажей. Если они участвуют в игре, ведущий вызывает их в следующем порядке:

**Повелитель вампиров** → **Оборотень** → **Невеста** → **Главарь охотников**

Когда ведущий называет роль очередного особого персонажа, тот открывает глаза, пользуется своими способностями и закрывает глаза снова. Когда все совершат положенные действия, ведущий объявляет начало новой ночи. При этом он сообщает всем игрокам, кто был убит на этом ходу: названные игроки демонстрируют свои карты и сразу же выбывают из игры. Они не успевают ничего сообщить остальным участникам игры. Кроме того, они не могут знать, кто их убил.

Затем начинается новое ночное обсуждение, и всё повторяется до тех пор, пока одна из сторон не победит.

## Победа в игре

Победа вампирам засчитывается, как только им удаётся вывести из игры всех охотников.

Охотники побеждают, если вампиры не могут выиграть. При этом не обязательно дожидаться смерти последнего вампира: если в какой-то момент охотники оказываются в большинстве, то они выигрывают, поскольку и днём, и на ночном голосовании вампиры обречены.

При численном равенстве сторон также побеждают охотники.

## Особые персонажи и их свойства

### Повелители вампиров

В игре может быть только один повелитель вампиров. Мы рекомендуем всегда играть с повелителем. Если вы играете без повелителя, увеличьте число вампиров. Все повелители действуют на закате сразу после того, как охотники нанесли удар. Если повелитель был убит этим ударом, ведущий всё равно вызывает его, делая вид, будто с повелителем всё в порядке, но его способность пропадает впустую, а в начале ночи он объявляется мёртвым.

### Лорд



На закате может либо убить одного игрока, либо узнать его роль.

На закате ведущий объявляет: «Лорд вышел из замка». Тот открывает глаза и решает, кого он хочет проверить или убить. Для проверки он показывает на игрока обычным образом, для убийства — как бы хватая его когтями. Ведущий может уточнить, что имел в виду игрок, и тот должен подтвердить свой выбор кивком или иным жестом. Затем, в случае проверки, ведущий показывает лорду карту с ролью проверяемого игрока. Когда действие лорда завершено, ведущий говорит: «Лорд вернулся в замок».

## Королева



*На закате может узнать роль одного игрока. Ночью может спасти от казни одного игрока.*

На закате ведущий объявляет: «Королева вышла из замка». Та открывает глаза и указывает на того, кого хочет проверить. Ведущий показывает королеве карту с ролью проверяемого игрока. Затем ведущий говорит: «Королева вернулась в замок».

Ночью, если по итогам голосования игрок должен быть казнён, но королева высказалась в его защиту (не подняла руку), ведущий объявляет, что игрок оправдан. Разумеется, при этом он не должен раскрывать личность королевы (однако игроки могут попытаться вычислить её среди тех, кто не поднял руки). Однако королева может блокировать голосование подобным образом только раз за ночь: следующий осуждённый уже наверняка будет казнён.

Обратите внимание, что королева способна обеспечить себе иммунитет во время ночного голосования. Однако она может быть казнена, если потратит свою возможность на другого игрока, а сама станет следующим подозреваемым.

## Ревенант



*На закате может выбрать двух игроков, чтобы узнать, одинаковые у них стороны или разные.*

На закате ведущий объявляет: «Ревенант вышел из замка». Тот открывает глаза и указывает на двух игроков, кого хочет проверить. Ведущий любым однозначно понятным способом показывает ревенанту, одинаковые стороны у этих игроков или разные. При этом особые роли не учитываются. Например, главарь и разведчица находятся на одной стороне — охотников; равно как и ламия с дампиром — оба вампиры. Когда действие ревенанта завершено, ведущий говорит: «Ревенант вернулся в замок».

Если стороны выбранных игроков одинаковые, ведущий может, например, кивнуть или показать один палец, а если разные, то отрицательно покачать головой или показать два пальца. Отвечать на вопрос ревенанта вслух нельзя, так как это может дать информацию другим игрокам. Также ведущий не должен дать ревенанту понять, к какой именно стороне принадлежат проверяемые.

## Князь



*На закате может узнать роль одного игрока. Если этот игрок охотник, он сразу отправляется в тюрьму. После смерти князя все заключённые выходят из тюрьмы.*

На закате ведущий объявляет: «Князь вышел из замка». Тот открывает глаза и указывает на игрока, которого хочет проверить. Ведущий показывает князю карту с ролью проверяемого игрока. Затем ведущий говорит: «Князь вернулся в замок».

Если проверенный игрок оказался охотником, он сразу же попадает в тюрьму. С этого момента он не может пользоваться своими способностями, а в начале ночи ведущий объявляет, кто стал заключённым. Заключённые не имеют права голосовать, убивать, пользоваться способностями, однако могут участвовать в обсуждении. Если князь убит, все заключённые выходят на свободу и получают все свои права назад.

На оборотня действие князя не распространяется, однако князь всё равно узнаёт его роль.

## Граф



*На закате может убить одного игрока.*

На закате ведущий объявляет: «Граф вышел из замка». Тот открывает глаза и указывает на того, кого хочет убить. Затем ведущий говорит: «Граф вернулся в замок». Ночью жители обнаруживают в городе одним трупом больше.

## Другие особые вампиры

### Дампир



*На рассвете может выбрать другого игрока. Этот игрок не может быть убит до следующей ночи.*

На рассвете ведущий объявляет: «Дампир выбирает свою цель». Тот открывает глаза и указывает на игрока, которого хочет защитить. Затем ведущий говорит: «Дампир скрылся». Если до начала следующей ночи выбранный дампиром игрок должен быть убит, он не умирает. Однако ни убийца не должен узнать, что его удар сорвался, ни сам счастливчик не должен узнать, что его пытались убить.

### Носферату



*На рассвете может выбрать одного игрока. Погибает вместо этого игрока, если тот должен быть убит до следующей ночи.*

На рассвете ведущий объявляет: «Носферату выбирает свою цель». Тот открывает глаза и указывает на игрока, которого хочет защитить. Затем ведущий говорит:

«Носферату скрылся». Если до начала следующей ночи выбранный носферату игрок должен быть убит, вместо него погибает носферату. Защищённый игрок не должен узнать, что его пытались убить.

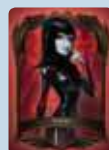
### Новообращённый



*Днём притворяется одним из охотников. Если убит охотниками, они могут убить ещё одного игрока.*

Всякий раз, когда ведущий днём объявляет о том, что охотники выбирают себе жертву (а также во время «вводного» дня), новообращённый также открывает глаза и ведёт себя как охотник. Он не должен никому говорить, какая у него роль и кто из игроков охотники. Если настоящие охотники вычислят новообращённого (например, по его голосованию), они могут убить его днём, и сразу после этого получают право ещё на один удар.

### Ламия



*На рассвете может выбрать одного игрока. Этот игрок не может пользоваться своими способностями до следующей ночи, но также не может быть убит.*

На рассвете ведущий объявляет: «Ламия выбирает свою цель». Та открывает глаза и указывает на игрока, которого хочет лишить способностей, а заодно и защитить. Затем ведущий говорит: «Ламия скрылась».

Если до начала следующей ночи выбранный ламией игрок должен быть убит, он не умирает. Однако ни убийца не должен узнать, что его удар сорвался, ни сам счастливчик не должен узнать, что его пытались убить. Кроме того, выбранный ламией игрок не пользуется своей способностью до следующей ночи, хотя сам об этом не знает (ведущий вызывает этого игрока и даёт ему совершить действие, как положено, однако ни к ка-

ким последствиям это не приводит). Если ламия выбрала единственного охотника в игре, то он никого не убивает в этот день.

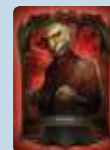
### Невеста



*На закате может выбрать одного игрока. Если это повелитель вампиров, узнаёт его роль.*

На закате ведущий объявляет: «Невеста ищет повелителя». Та открывает глаза и указывает на того, кого хочет проверить. Ведущий кивает, если это повелитель вампиров, и отрицательно качает головой, если это не он. Затем ведущий говорит: «Невеста скрылась».

### Упырь



*Может быть убит только со второй попытки.*

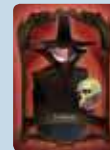
Если упырь впервые за игру стал целью убийства, он остаётся жив. При этом ведущий никому не должен сообщать, что его пытались убить. Однако второго покушения упырь уже не переживёт. Способность упыря не распространяется на ночную казнь. Если упырь защищён (дампиром, носферату или ламией), считается, что покушения на него не было.

## Охотники

Днём ведущий объявляет «Охотники собрались и выбирают жертву». Охотники открывают глаза и жестаами договариваются, кого убить. Когда они договорились и сообщили свой выбор ведущему, тот объявляет: «Охотники нанесли удар и расходятся». В начале ближайшей ночи жертва охотников объявляется убитой (если её никто не защитил).

Не забывайте, что особые персонажи охотников также принимают участие в убийстве.

### Главарь



*На закате может выбрать одного игрока. Этот игрок не может голосовать этой ночью.*

На закате ведущий объявляет: «Главарь выбирает свою цель». Тот открывает глаза и указывает на игрока, которого хочет лишить права голоса. Затем ведущий говорит: «Главарь скрылся». Ночью ведущий объявляет, кто из игроков не может голосовать (однако он вправе участвовать в обсуждении и быть обвинённым). Голосование проводится так, как если бы этого игрока не было. Он не голосует ни за, ни против.

### Монах



*На рассвете может выбрать одного игрока. Этот игрок не может пользоваться своими способностями до следующей ночи.*

На рассвете ведущий объявляет: «Монах выбирает свою цель». Тот открывает глаза и указывает на игрока, которого хочет лишить способностей. Затем ведущий говорит: «Монах скрылся». Выбранный игрок не пользуется своей способностью до следующей ночи, хотя сам об этом не знает (ведущий вызывает этого игрока и даёт ему совершить действие, как положено, однако ни к каким последствиям это не приводит).

### Разведчица



*На рассвете может узнать роль одного игрока.*

На рассвете ведущий объявляет: «Разведчица выбирает свою цель». Та открывает глаза и указывает на игрока, которого хочет проверить. Ведущий показывает разведчице карту

с ролью проверяемого игрока. Затем ведущий говорит: «Разведчица скрылась».

Днём разведчица может воспользоваться той информацией, которую узнала, однако ей ещё надо убедить других охотников в том, что её выбор верный. Она не имеет права озвучивать то, что узнала, и не может прямо сообщить своими коллегам, что она разведчица.

## Оборотни

Оборотень — это третья сторона в игре. Он побеждает в том случае, если все игроки кроме него убиты. В игре может быть только один оборотень. Мы не рекомендуем вводить одиночку в игру, если в ней меньше десяти участников. Оборотень заменяет одного из охотников.

### Вервольф



*На закате может убить одного игрока.*

На закате ведущий объявляет: «Вервольф ищет свою жертву». Тот открывает глаза и указывает на того, кого хочет убить. Затем ведущий говорит: «Вервольф скрылся». Ночью жители обнаруживают в городе одним трупом больше.

### Кицунэ



*На закате может выбрать одного игрока. Если этот игрок не обычный вампир, он убит.*

На закате ведущий объявляет: «Кицунэ ищет свою жертву». Та открывает глаза и указывает на того, кого хочет убить. Затем ведущий говорит: «Кицунэ скрылась». Если выбранный игрок не обычный вампир (иными словами, он охотник, повелитель или другой особый вампир), он убит, о чём ведущий сообщает ночью.

## Издатель: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Иллюстрации: Илья Комаров

Редактура: Петр Тюленев

Дизайн: Илья Комаров

Вёрстка: Дарья Смирнова

Корректура: Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай Пегасов

([nikolay@hobbyworld.ru](mailto:nikolay@hobbyworld.ru))

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

Правообладатель © 2014 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.



Играть интересно

[www.hobbyworld.ru](http://www.hobbyworld.ru)