

ПРАВИЛА ИГРЫ

ДЕТСКАЯ
МАФРИЯ



Правила предназначены для взрослых

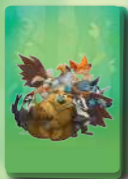
Что-то неладно в волшебном лесу. Хищники осмелели и по ночам охотятся на мирных зверьков, запугивают их и выгоняют из леса. Настала пора добропорядочным белочкам, зайчикам и ёжикам объединиться и разоблачить прохвостов!

В этой игре вы станете жителями волшебного леса. Каждый из игроков получит секретную роль: мирного животного, их смелого защитника или хищника. Задача игрока зависит от того, на какой стороне он оказался. Мирные животные с помощью защитника должны найти всех хищников и восстановить порядок в лесу. А хищники — волки и хитрая лиса — должны выгнать из леса как можно больше мирных животных. Кто победит — зависит только от вас!



Состав игры

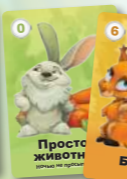
20 карт ролей (с зелёными рубашками), а именно:



- 7 карт мирных животных
- 4 карты защитников
- 4 карты помощников
- 3 карты волков
- 1 карта лисы
- 1 карта медведя



11 карт для ведущего (с оранжевыми рубашками)



1 памятка

Играет	Медведь	Орёл	Сова	Волк	Лиса
1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1
5	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	1
7	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1
10	1	1	1	1	1
11	1	1	1	1	1
12	1	1	1	1	1
13	1	1	1	1	1
14	1	1	1	1	1
15	1	1	1	1	1
16	1	1	1	1	1

Об игре

В начале игры каждый участник получает карту роли. От неё зависит, в какой команде выступает игрок: мирных животных или хищников. У каждой команды своя цель, и как только она выполнена, все участники этой команды побеждают.

Мирные животные — это простые жители леса, защитники и помощники. Их задача — раскрыть всех хищников и прогнать их из леса. Как только последний хищник выходит из игры, мирные животные побеждают.

Хищники — это волки и лиса. Их цель — прогнать из леса как можно больше мирных животных. Как только среди оставшихся игроков становится столько же (или больше) хищников, сколько и мирных животных, хищники одерживают победу. Изначально хищники находятся в меньшинстве, однако, в отличие от мирных животных, они знают друг друга.



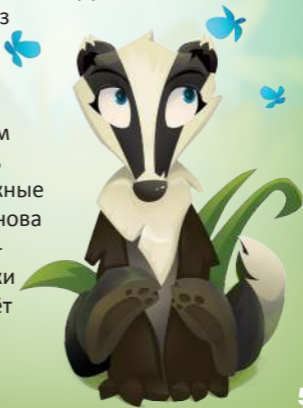


Также в игре присутствует **ведущий** — тот, кому досталась карта медведя. Ведущий не входит ни в одну команду, не участвует в борьбе мирных животных и хищников, не может победить или проиграть. Задача ведущего — рас-

сказывать другим игрокам, что происходит в лесу, следить за тем, чтобы игра шла по правилам, и разрешать споры. Ведущий не считается игроком.

Игра состоит из нескольких периодов дня и ночи, которые сменяют друг друга. **Днём** мирные животные пытаются вычислить хищников и прогнать их из леса. Когда день заканчивается, по команде ведущего все игроки **засыпают** — закрывают глаза. **Ночью** хищники запугивают других животных,

вынуждая их бежать из леса, а особые персонажи используют свойства. Ведущий по очереди велит игрокам **проснуться** — открыть глаза и выполнить нужные действия, — а затем снова заснуть. Когда ночь заканчивается, все игроки просыпаются, и настает новый день.



Подготовка к игре

Возьмите карты с зелёными рубашками и подготовьте колоду ролей. В памятке указано, какие карты надо положить в колоду в зависимости от числа игроков. Если вам надо добавить в колоду карты защитников или помощников, вы можете выбрать их случайным образом либо по договорённости.

Когда колода ролей собрана, возьмите карты с оранжевыми рубашками и соберите стопку ведущего. В этой стопке должны быть те же самые роли, что и в колоде ролей (кроме медведя), но только по одной карте на каждую роль. Разложите карты в стопке по номерам. Оставшиеся карты верните в коробку.



Перетасуйте колоду ролей и раздайте каждому участнику по одной карте. Игроки аккуратно, чтобы никто не подглядел, смотрят свои карты и в дальнейшем держат их в секрете. Тот, кто получил карту медведя, становится ведущим. Он показывает всем свою карту и забирает себе стопку ведущего.

Игроки закрывают глаза. Теперь ведущий должен узнать, кому из игроков какая роль досталась. Для этого по команде ведущего все игроки, не открывая глаз, показывают ведущему свои карты ролей. Ведущий смотрит на них (он может записать,

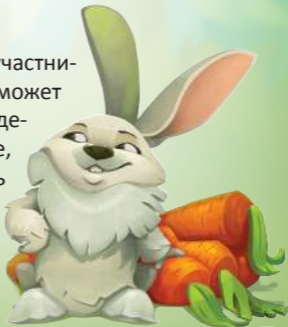
у кого какая роль) и говорит игрокам снова закрыть карты. Затем хищники должны познакомиться друг с другом: по команде ведущего **волки**, а также **лиса** и **сова** (если есть) одновременно открывают глаза и смотрят друг на друга, а затем закрывают глаза.

После этого начинается первый игровой день. Дни и ночи чередуются, пока одна из команд не победит.

День

Ведущий даёт всем команду проснуться — открыть глаза. Затем он рассказывает, кого прошлой ночью прогнали из леса (в первый день этого не происходит). Игроки, которых прогнали, раскрывают свои карты ролей и покидают игру. Они могут оставаться за столом, но не имеют права общаться, голосовать, пользоваться свойствами и иными способами участвовать в игре.

Затем оставшиеся в игре участники обсуждают, кто из них может оказаться хищником. Это делается в свободной форме, но игроки должны назвать хотя бы кого-то одного. Когда подозреваемые определены, ведущий по очереди называет их



и подсчитывает, сколько игроков высказалось за то, чтобы их прогнать. Каждый может проголосовать только один раз. Кандидат, набравший больше всего голосов, покидает лес: он должен раскрыть свою карту роли и выйти из игры. Если голосование закончилось вничью, игру никто не покидает.

Днём ведущий должен обращаться ко всем игрокам по имени, чтобы сохранить их роли в секрете. Когда игру покидает защитник, помощник или лиса, ведущий убирает соответствующую карту из своей стопки.



Ночь

После голосования ведущий даёт всем игрокам команду заснуть. Затем он берёт стопку ведущего и вызывает персонажей по порядку возрастания номеров (кроме простых животных). Услышав свою роль, игрок просыпается, пользуется свойством своего персонажа и засыпает снова. Ведущий должен следить за тем, чтобы все игроки действовали по очереди, не мешая друг другу.

Когда ведущий вызывает хищников, глаза открывают все волки (а также лиса и сова, если есть). Они должны показать ведущему на игрока, которого хотят прогнать из леса этой ночью. Хищники могут общаться между собой жестами, но в итоге все они должны указать на одного и того же игрока, иначе никого прогнать не получится. **Исключение:** если они хотят прогнать кого-то из хищников (заподозрив в нём сову), то для успешного изгнания достаточно, чтобы на него указали все хищники, кроме него самого. Сделав свой выбор, хищники засыпают.

Ночью ведущий должен обращаться ко всем игрокам по названию их роли. Он должен следить за тем, чтобы роли игроков оставались неизвестными другим участникам. Остальные игроки общаются только жестами: указывают жестами, кивают и т. п.

Простые животные (не хищники, не защитники и не помощники) ночью не просыпаются. Может получиться так, что персонажа прогонят из леса до того, как он успеет использовать собственное свойство. В таком случае ведущий всё равно вызывает его, делая вид, будто с персонажем всё в порядке, однако его действия не приводят ни к каким последствиям, а наутро объявляется, что его прогнали.



Пример ночного использования свойства

Ведущий объявляет: «Проснулся олень». Игрок с этой ролью открывает глаза. «Кого проверяет олень?» — спрашивает ведущий. Игрок указывает на одного из соперников. Ведущий знает, что это игрок с картой крота. Ведущий находит в своей стопке аналогичную карту и показывает её игроку. Тот кивает, ведущий говорит: «Олень сделал проверку и засыпает», — игрок с картой оленя закрывает глаза.

Описание ролей

Защитники

В игре может быть только один защитник.



Олень

Ночью может проверить роль одного игрока. Днём голос оленя считается за два. Ведущий учитывает это при подсчёте голосов, но не раскрывает оленя.



Орёл

Ночью может либо прогнать одного игрока, либо проверить его роль. Если орёл хочет прогнать игрока, он просто указывает на него, а если хочет проверить роль, то рисует вытянутым пальцем знак вопроса.



Зубр

Ночью может проверить роль одного игрока и, если это хищник, сажает его в яму. Утром ведущий объявляет, кого посадили в яму. Игрок в яме не голосует, не пользуется свой-

ствами и никого не прогоняет из леса, однако может общаться. Если Зубр покидает игру, все хищники выходят из ямы.



Кабан

Ночью может прогнать одного игрока.



Дятел

Ночью действует после защитника. Может указать на двух игроков, чтобы узнать, одинаковые у них команды или разные. Если команды одинаковые, ведущий кивает, а если разные, то отрицательно качает головой. Ведущий не должен выдавать, к какой именно команде относятся проверяемые.



Белка

Ночью действует после остальных персонажей. Может выбрать игрока, который следующим днём голосует так же, как белка. При подсчёте голосов ведущий говорит выбранному игроку, за кого он голосует, но не раскрывает белку.



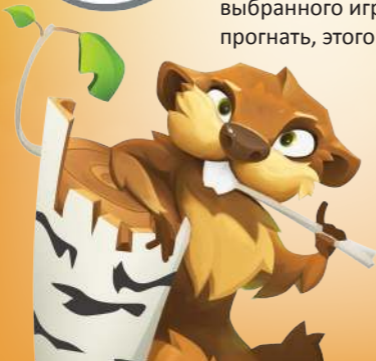
Сова

Ночью притворяется одним из хищников. Когда ведущий вызывает хищников, сова также открывает глаза и ведёт себя как волк. Она не должна никому говорить, какая у неё роль, и кто из игроков хищники. Если ночью хищники прогоняют сову, сразу же после этого они могут прогнать ещё одного игрока.



Крот

Ночью действует до остальных персонажей. Может выбрать другого игрока, которого нельзя прогнать этой ночью. Если во время текущей ночи выбранного игрока пытаются прогнать, этого не происходит.



Хищники



Волки



Просыпаются вместе с лисой и совой (если те есть в игре), когда ведущий вызывает хищников. Все вместе выбирают, кого из игроков прогнать, и засыпают снова.

Лиса



Действует после защитника. Может выбрать игрока, который не сможет голосовать следующим днём. Наутро ведущий объявляет, кто из игроков не может голосовать

(однако он вправе участвовать в обсуждении и быть обвинённым).

Порядок действий ночью



Крот выбирает игрока



Хищники прогоняют игрока



Защитник использует свойство



Дятел проверяет команды игроков



Лиса выбирает игрока



Белка выбирает игрока

Издатель: ООО «Мир Хобби»

Развитие игры: Петр Тюленев

Художник: Ирина Печенкина

Продюсер: Николай Пегасов

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Валентин Матюша

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете,
чтобы она была издана, пишите
на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается
Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов
и иллюстраций игры без разрешения
правообладателя запрещены.

© 2018 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0



Играть интересно

hobbyworld.ru