«Мафия» — салонная командная психологическая пошаговая ролевая игра с детективным сюжетом, моделирующая борьбу информированных друг о друге членов организованного меньшинства с неорганизованным большинством. (с) [Википедия](http://u.to/4TgpAg" \t "_blank" \o "http://urla.ru/100006zp)   
  
**Введение:**   
Вы – житель выдуманного городка, в котором появились преступники. Основная их масса – мафия, но у них есть помощники. Если Вы получили добрую роль, то ваша задача вместе с остальными горожанами вычислить всех преступников при помощи вашей наблюдательности, смекалки и интуиции. Если все они будут убиты или посажены в тюрьму, то вы с городом побеждаете. Если же Вам попалась роль отрицательного персонажа, то ваша цель слиться с толпой и не выдать себя, попутно избавляясь от всех, кто стоит у Вас на пути к победе.   
  
**Процесс:**   
Игра длится несколько дней (4-7), которые по продолжительности соответствуют реальным суткам, и каждый из них делится на световой день и темновую ночь О\_о. Для каждого дня создаётся отдельная тема на форуме и сразу же после его окончания она закрывается. Вам не нужно находится в круглосуточном онлайне. Можно уделить игре и пол часа в день, но рекомендуется 2 часа и более.   
  
**День:** основной смысл дня – общение игроков и голосование. Участники общаются между собой, высказывают свои предположения и подозрения, пытаются вывести друг друга на чистую воду. На протяжении каждого дня любой игрок имеет право отдать свой голос против одного из остальных участников. **Свой голос игрок оставляет в теме игры, обязательно выделяя его красным цветом.** В конце дня ведущим подводятся итоги голосования, и набравший наибольшее количество голосов отправляется в тюрьму. Сразу по окончанию голосования мэр оглашает роль осуждённого (в случае использования в игре судьи, то роль осуждённого становится известна только наутро).   
  
**Ночь:** большинство персонажей игры имеют свои ночные действия. В течение часа после окончания дня (или, по причине невозможности этого сделать вечером, в течение дня) **участники игры отсылают свои действия в ЛС (личные сообщении на форуме) ведущему игры.** Наутро некоторые участники получают в ЛС отчёт об их ночных действиях. Но основной поток информации содержит в себе утренняя сводка о ночных происшествиях, которая открывает новый день.   
  
И так по кругу, пока не выявится победитель.   
  
**Роли:**   
**Мэр (ведущий, гений, миллиардер, плэйбой, филантроп):**   
Ведёт игру, следит за порядком, делает что захочет.   
  
**Положительные персонажи.**   
**Добро:**   
**Комиссар (Шериф):**   
Ночью может проверить статус одного из участников. Если попадает на отрицательного персонажа, то убивает его (стреляет).   
В случае, если идёт к игроку, которого выбрали отрицательные персонажи, то отпугивает их от проверяемого, если эти отрицательные персонажи ходят позже комиссара (см. Очерёдность ходов).   
Не может ходить к одному и тому же персонажу 2 ночи подряд.   
Знает сержанта. Могут общаться только между собой в ЛС или с помощью других, удобных им, средств связи.   
  
**Сержант (Помощник шерифа):**   
Может искать свидетеля, и в случае обнаружения, узнает все, что знает свидетель (за кем следил в каждую ночь, если видел покушавшихся – то их никнэймы).   
Может прикрыть одного игрока от мафии или маньяка. Не может два дня ходить к одному и тому же с целью прикрытия. Не может прикрывать комиссара и себя.   
Если убивают комиссара, то приобретает его способности и при этом сохраняет свои. Также занимает его место в очерёдности ходов.   
Знает комиссара. Могут общаться между собой в ЛС или с помощью других, удобных им, средств связи.   
Отправляя ночное действие должен указывать своё действие «ищу свидетеля, %никнэйм предполагаемого%», «прикрываю %никнэйм защищаемого%», в случае, если получил способности комиссара, то «проверяю %никнэйм подозреваемого%».   
  
**Врач (Доктор):**   
Спасает от любых видов смерти. От выстрелов и ножевых ранений может вылечить только в ту же ночь, в которую произошло преступление, а от вируса бабочки может исцелить ещё и в следующую ночь.   
Нельзя лечить одного и того же человека 2 ночи подряд.   
Можно лечить себя 1 раз за игру. Нельзя лечить себя в первую ночь.   
Не узнаёт роль вылеченного игрока.   
Не знает никого.   
  
**Священник:**   
Ночью выбирает цель для исповеди. Узнает, грешен исповедуемый или нет (грешен, если убил персонажа, стрелял, резал или переспал с ним на момент прихода священника). Если мафия уже убила/покушалась на кого-нибудь, то грешными становятся все члены мафии, а не только отправлявший ночное действие. Также священник блокирует ночной ход исповедуемого.   
Не может ходить 2 ночи подряд к одному и тому же игроку.   
Может исповедовать бабочку (сделать её обычной мирной), но только если та не ушла из дома (не отправила ночное действие).   
Не знает никого.   
  
**Свидетель:**   
Следит за одним из жителей, и в случае его смерти, изнасиловании или покушения на него, видит его убийцу.   
Если следит за тем на кого покушается мафия, то видит только одного из них (того, кто отправлял мэру ночное действие).   
Если житель, за которым наблюдает свидетель, сам совершает преступление (убивает, насилует, покушается), то свидетель также узнаёт об этом.   
Не знает никого.   
  
**Журналист:**   
Не проверяет, а сравнивает двух жителей на предмет «одинаковости» ролей. Результат узнают все.   
Не может сравнить роль живого и мёртвого/осуждённого.   
Не знает никого.   
  
**Мирные жители:**   
Не имеют никаких способностей.   
Не знают никого.

**Отрицательные персонажи.**   
**Зло:**   
**Клан Мафии (4 человека):**   
Знают друг друга с самого начала, могут убить (стреляют) только одного жителя за ночь.   
Кто-то один отправляет мэру ночное действие. Если несколько мафиози прислали ведущему действия, то принимается только самое первое.   
  
**Бабочка (Девочка):**   
Спит с выбранной целью из-за чего блокирует её ночные действия.   
Заражает персонажа вирусом. В случае, если в следующую ночь зараженного не лечат – он умирает (но заражённый ещё успевает сделать ход в эту ночь).   
Не знает никого.

**Хакер:**

Ночью взламывает компьютер и узнаёт роль любой выбранной им жертвы. Наличие в игре Хакера обязывает ведущего оглашать результат взлома всем жителям.  
Не знает никого.

**Нейтральные:**   
**Маньяк:**   
Убивает (режет) 1 человека за ночь.   
Не знает никого.

**Очередность ходов.**   
Бабочка, Священник, Комиссар, Маньяк, Мафия, Сержант, Свидетель, Врач, Журналист, Хакер.   
  
**Условия победы:**   
**Добро** побеждает в случае смерти всех участников сторон Зла и Маньяка. 

**Зло** побеждает в случае гибели Маньяка, Комиссара, Сержанта, Врача, Священника, Свидетеля. Журналист и обычные мирные могут остаться в живых. 

**Нейтральный (Маньяк)** побеждает в случае гибели Мафии, Бабочки, Комиссара, Сержанта, Врача, Священника, Свидетеля, Хакера. Журналист и обычные мирные могут остаться в живых.

**Основные положения правил:**   
**Игровые:**   
- 1 День = 1 тема на форуме и длится, примерно, с 10 до 22 (утреннее время может варьироваться).   
- **Роли раздаются абсолютно случайным образом**, жалобы на роль не принимаются.   
- В случае равенства голосов на дневном голосовании никто не отправляется в тюрьму.   
- Все присланные ночные действия не подлежат изменению. Мафия заранее между собой договаривается, кто пришлёт имя жертвы.   
- Очерёдность отправки игроками ночных действий ни на что не влияет.   
- Свои ночные действия по желанию можно не отправлять.   
- Голосование оканчивается ровно в 22:00:00. Т. е. 22:00:01 - уже, по идее, считаться не должно, но т. к. ведущий не в силах подгадать момент, то голоса всех успевших до его поста "СТОП" принимаются. Опоздавшие - ни под каким предлогом, т. к. у Вас есть целый день, чтобы отдать голос. Окончание голосования определяется только по посту ведущего.   
  
**Утренняя сводка и отчёты о происшествиях:**   
- В утренней сводке происшествий мэр не имеет права давать никаких намёков от себя. Он описывает только ночные происшествия.   
- Если хоть один из игроков с активной ролью не прислал ночное действие, то в конце сводки дня появляется надпись: "Кто-то спал".   
- Если чей-то ход заблокирован, то это в сводке не указывается.   
- В ЛС жители получают отчёт, если с ними спит бабочка или на них покушались.   
  
**Дисциплинарные:**   
- Самоубийцей считается игрок, не проголосовавший на казни 2 дня подряд (исключается мэром)   
- Самоубийцей считается игрок, оставивший меньше 3ёх постов в день двое суток подряд.   
- Нельзя менять свой голос и редактировать сообщение, в котором написано против кого вы голосуете. Ведущий имеет право исключить нарушителя из игры.   
- Любой игрок может пожаловаться на персонажа, который пытается через ЛС узнать его роль. Для доказательств отправляйте скриншоты. Нарушителя узнают все, также его будет ожидать укоризненный взгляд Джерри, исключение из игры и запрет на участие в следующем(их) сезоне(ах) мафии. Человека, подавшего жалобу, не узнает никто.   
- Запрещено любое обсуждение мафии за пределами тем этой игры. Даже просто эмоциональная оценка, ибо, как выяснилось, у некоторых довольно-таки содержательные эмоции, которые могут раскрыть важную информацию раньше времени. На усмотрение мэра карается предупреждением, блокированием аккаунта до окончания текущего или следующего игрового дня, либо исключением из игры.   
- Запрещено писать в теме игры тем, кто не участвует, либо на каком-то этапе уже выбыл из игры. На усмотрение мэра карается предупреждением либо блокированием аккаунта до окончания игрового дня.   
- Запрещено общаться по теме игры в ЛС или с помощью других средств связи. Все обсуждения происходят только в темах «Мафии». В ЛС общаться имеют право комиссар с сержантом только между собой и мафия, тоже только между собой.   
- Запрещено шантажировать игроков и ставить условия рода: «если ты врёшь, то после игры ты напишешь, что ты плохой» и всё в подобном духе. Карается предупреждением или исключением из игры.   
- Также, в случае нарушений (в том числе и неописанных выше), ведущий имеет право, на своё усмотрение, исключить участника из игры и запретить игроку участвовать в следующем(их) сезоне(ах) мафии.