

Турнирные правила игры в мафию

в редакции 3.0alpha4 от 01 июля 2026 г.

Оглавление

| | |
|--------------------------------------|----|
| 1. Команды и роли..... | 2 |
| 2. Роли..... | 2 |
| 3. Ход игры..... | 4 |
| 4. Раздача карт..... | 4 |
| 5. Знакомство..... | 4 |
| 6. Дневное обсуждение..... | 5 |
| 7. Голосование..... | 6 |
| 8. Ночь..... | 7 |
| 9. Итоги ночи..... | 9 |
| 10. Лучший ход..... | 9 |
| 11. Техническая ночь..... | 10 |
| 12. Санкции за нарушение правил..... | 10 |
| 13. Фолы..... | 10 |
| 14. Удаления..... | 11 |
| 15. Поражение команды..... | 11 |
| 16. Удаление с турнира..... | 11 |
| 17. Итоги игры..... | 12 |
| 18. Прочие положения..... | 12 |

1. Команды и роли

1.1. Игра представляет собой соревнование трёх команд («мирные», «мафия» и «маньяк»), каждая из которых борется за свою победу.

1.2. Состав команд:

- к «мафии» относятся игроки с ролью «Мафия» и «Дон мафии».
- к «мирным» — игроки «Мирный житель», «Шериф», «Доктор», «Путана».
- Маньяк – играет сам за себя: в его команде всего один игрок с ролью «Маньяк».

1.3. Количество и состав ролей определяется числом участников в соответствии с таблицей:

| Участников | Мирный | Путана | Мафия | Дон | Шериф | Доктор | Маньяк |
|------------|--------|--------|-------|-----|-------|--------|--------|
| 9 | 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 |
| 10 | 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 |
| 11 | 5 | 1 | 2 | 1 | 1 | 0 | 1 |
| 12 | 6 | 1 | 2 | 1 | 1 | 0 | 1 |
| 13 | 5 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 14 | 6 | 1 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 |

2. Роли

Мирный житель

2.1.1. Не просыпаются ночью и не совершают ночных действий.

Путана

2.2.1 Имеет возможность каждую ночь пригласить к себе одного игрока. На эту ночь выбранный игрок теряет возможность совершить игровое действие:

- Дон – не проверяет
- Шериф – не проверяет
- Доктор – не лечит
- Маньяк – не убивает

Чтобы уведомить игрока, что он не может совершить действие Ведущий показывает игроку «блок» при просыпании.

2.2.2. В случае если выбран персонаж команды мафии — ведущий фиксирует промах мафии.

2.2.3. На игрока, выбранного путаной на следующий день накладывается ограничение. Если на дневном голосовании большинство игроков проголосуют за того игрока, с которым этой ночью была Путана – он не покинет игру, Ведущий объявит, что у игрока алиби.

2.2.4. Если ночью жертвой Мафии или Маньяка оказывается Путана, то вместе с ней игру покидает выбранный ею игрок.

2.2.5. Путана не может выбирать одного и того же игрока каждую ночь и не может выбирать себя.

Мафия

2.3.1. Совершает одно убийство каждую ночь по распоряжению Дона.

2.3.2. При отсутствии Дона на свое усмотрение совместно выбирает жертву.

Дон

2.4.1. Глава мафии, совершает убийство вместе с Мафией, имеет решающее слово в выборе жертвы.

2.4.2. Имеет возможность ночью проверить одного игрока, является ли тот Шерифом.

Шериф

2.5.1. Имеет право проверить одного игрока за ночь, принадлежит ли он команде мафии.

Доктор

2.6.1. Имеет возможность вылечить ночью игрока от выстрела Мафии.

2.6.2. Не может лечить одного того же игрока две ночи подряд.

2.6.3. За всю игру может лечить себя только один раз.

2.6.4. Доктор не может спасти игрока от выстрела Маньяка.

Маньяк

2.7.1. Имеет возможность убить игрока ночью.

2.7.2. Маньяк имеет право отказаться от выстрела, показав «блок».

3. Ход игры

3.1. Игра состоит из двух предварительных фаз «Раздача карт», «Знакомство с ведущим» и основных фаз «День» и «Ночь», которые последовательно чередуются между собой.

3.2. Фаза «День» делится на дневное обсуждение и голосование.

3.3. Фаза «Ночь» делится на ночные действия и итоги Ночи («Утро»). Итоги Ночи предваряются Лучшим ходом (только после первой игровой ночи в случае если есть жертвы).

3.4 После первой ночи может быть добавлена фаза «Лучший ход».

3.5. В любой момент времени Ведущий может объявить техническую ночь для консультаций с боковыми судьями.

4. Раздача карт

4.1. Игроки садятся за игровой стол, перед каждым стоит номерок – порядковый номер, под которым игроку предстоит играть в этой игре.

4.2. Ведущий по очереди называет порядковый номер каждого игрока. Игрок, чей номер назвал Ведущий, снимает маску и показывает Ведущему цифру от 1 до 5 на пальцах. Ведущий в ответ отсчитывает из колоды карту, соответствующую цифре, показанной игроком и показывает выбранную карту, дублируя роль жестом. Игрок запоминает свою роль и надевает маску.

4.3. После того как все игроки получили свои роли, ведущий переходит к фазе «Знакомство».

5. Знакомство

5.1. Ведущий по очереди знакомится с ролевыми игроками в следующем порядке:

- Путана
- Команда мафии вместе с доном
- Шериф
- Доктор
- Маньяк

5.2 Игроки по команде Ведущего снимают маску, чтобы обозначить себя, а затем по команде Ведущего засыпают. Игроки имеют право не снимать маску для знакомства, обозначив свою роль любым понятным Ведущему жестом.

5.3 Ведущий даёт игрокам команды мафии 30 секунд на знакомство и договорку.

6. Дневное обсуждение

Процесс обсуждения

6.1.1. Каждому игроку по очереди дается одна минута для того, чтобы высказать свои мысли и подозрения, а также выставить кандидатуру на голосование.

6.1.2. Первый день открывает игрок номер один. В последующие дни обсуждение начинается первым игроком после открывавшего предыдущий день.

6.1.3. Во время дневного обсуждения вправе говорить только тот игрок, чье время озвучил Ведущий, а также игроки, которым дал разрешение игрок, чья минута сейчас идёт. Для того, чтобы дать разрешение необходимо сказать фразу «разрешаю» и назвать номер игрока, которому разрешается говорить. Для отзыва разрешения необходимо сказать «запрещаю» и номер игрока.

6.1.4. Если Игрок хочет закончить свою речь он говорит слово «Пас», тогда право высказаться переходит к следующему игроку.

Выставления

6.2.1. Во время дневного обсуждения игрок, чье время озвучил Ведущий, вправе выставить кандидатуру на голосование.

Например, если игрок хочет выставить кандидатуру игрока № 4, он произносит фразу «Выставляю номер 4» и подтверждает свое намерение жестом – выставив на стол руку с поднятым большим пальцем вверх.

Если процедура выставления была соблюдена верно, Ведущий объявляет: «Кандидатура принята».

Если же данная кандидатура уже была выставлена, Ведущий объявляет: «Кандидатура уже выставлена». В этом случае игрок может выставить другую кандидатуру.

Если процедура выставления была нарушена, Ведущий молчит и не принимает кандидатуру.

6.2.2. Игрок вправе выставить только одну кандидатуру.

6.2.3. Игрок не может выставлять свою кандидатуру на голосование.

6.2.4. Игрок не вправе отозвать выставленную им кандидатуру.

6.2.5. Игрок в свою минуту может один раз уточнить у Ведущего какие кандидатуры уже выставлены, спросив «кто выставлен?»

7. Голосование

Процесс голосования

7.1.1. По окончании дневного обсуждения начинается голосование.

7.1.2. В случае если была выставлена только одна кандидатура она снимается с голосования и сразу наступает Ночь. В случае если кандидатур не выставлено сразу наступает Ночь.

7.1.3. Перед началом голосования Ведущий объявляет выставленные кандидатуры (в порядке выставления).

7.1.4. Голосование за игроков проходит в порядке их выставления.

7.1.5. Игрок вправе проголосовать только за одну кандидатуру или воздержаться от голосования. В этом случае его голос не зачтется ни за одну кандидатуру.

7.1.6. Игрок не может голосовать за свою кандидатуру.

7.1.7. В случае если игрок проголосует более одного раза, то учитывается только первый голос.

7.1.8. Для того чтобы проголосовать за ту или иную кандидатуру игроку дается ровно две секунды чтобы поставить на стол руку с поднятым большим пальцем вверх. По истечении двух секунд Ведущий объявляет: «Спасибо» и производит подсчёт голосов. До того момента, пока Ведущий не посчитает голоса, и не скажет слово «Принято» игрок не вправе убирать руку со стола. Голоса игроков, поставивших руки после слова «Спасибо», не учитываются.

7.1.9. После того, как голосование будет окончено тот игрок, который набрал большинство голосов, выбывает из игры. Выбывший из игры имеет право на последнее слово длительностью в 30 секунд.

Автокатастрофа

7.2.1. Автокатастрофа — ситуация, в которой два или более участника во время Голосования набирают максимальное количество голосов. В этом случае этим игрокам дается право по очереди в течение 30 секунд оправдаться, убедить игроков в своей непричастности к Мафии, после чего происходит повторное голосование.

7.2.2. Игроки, участвующие в автокатастрофе, не голосуют. Тот из них, кто набирает большее количество голосов, выбывает из игры.

7.2.3. Если игроки вновь набирают равное количество голосов, то ставится на голосование вопрос: «Кто «ЗА» то, чтобы все игроки покинули игру?». Если большинство голосует «ЗА» выбывание, игроки покидают игру, если против – остаются, если голоса делятся поровну, игроки остаются в игре.

8. Ночь

Процесс

8.1.1. Ведущий объявляет: «Наступает ночь» и проверяет, что все игроки приняли ночную турнирную посадку (руки на плечах, маска на лице, подбородок прижат к груди).

8.1.2. После чего поочерёдно просыпаются активные роли в строго фиксированном порядке. (Порядок действий такой же как и в ночь знакомства) В случае если Маньяка в игре уже нет ведущий пропускает его, для остальных ролей подобного исключения не делается: Ведущий «будит» игроков, так же, как будто они всё ещё в игре.

8.1.3. Ведущий когда увидит номер игрока, которого показывают ролевые игроки должен продублировать номер игроку, а игрок кивком должен подтвердить что номер указан верно.

Действия Путаны

8.2.1. Ведущий объявляет: «Просыпается Путана». Путана открывает глаза, и показывает на пальцах Ведущему номер игрока, с которым она хочет провести ночь.

8.2.2. В случае если Путана не показывает номер игрока или затягивает выбор, ведущий показывает на часы, после чего Путана обязана сделать выбор в течение 5 секунд, иначе игрок молча удаляется из игры.

8.2.3. После получения кандидатуры Ведущий объявляет: «Путана засыпает».

Действия Мафии

8.3.1. Ведущий объявляет: «Просыпается Мафия». Мафия, в том числе и Дон, открывают глаза, Мафии дается 1 минута на то, чтобы определиться с жертвой.

8.3.2. Пока Дон в игре Ведущий принимает кандидатуру, которую покажет Дон. Если дон в игре нет вся мафия оставшаяся в игре должна показать одну и ту же цифру.

8.3.3. В случае если Мафия не делает выбор за минуту ведущий молча поднимает игроков команды и удаляет из игры.

8.3.4. За 10 секунд до окончания минуты Ведущий объявляет «Мафия, осталось 10 секунд».

8.3.5. По окончании времени или при получении кандидатуры Ведущий объявляет: «Мафия засыпает», после чего игроки Мафии должны закрыть глаза маской и «уснуть». Дон может не закрывать лицо маской.

Действия Дона

8.4.1. Ведущий объявляет: «Просыпается Дон. Дон ищет Шерифа».

8.4.2. Дон открывает глаза и показывает на пальцах Ведущему номер игрока, который, по его мнению, является Шерифом. Ведущий кивком головы либо подтверждает его версию, либо отрицает.

8.4.3. Дон обязан сделать выбор номера игрока в течение 5 секунд, иначе Ведущий объявляет «Дон засыпает».

8.4.4. Дон нашедший Шерифа имеет право не показывать кандидатуру, а лишь уточнить у Ведущего наличие блока.

8.4.5. Дон не может «проверять стулья», то есть показывать Ведущему номера игроков, которые уже покинули игру.

8.4.6. Ведущий объявляет: «Дон засыпает.».

Действия Шерифа

8.5.1. Ведущий объявляет: «Просыпается Шериф. Шериф ищет Мафию».

8.5.2. Шериф открывает глаза и показывает на пальцах Ведущему номер игрока, который, по его мнению, является Мафией. Ведущий кивком головы либо подтверждает его версию, либо отрицает. Если Шериф покажет Ведущему номер, за которым скрывается Маньяк, кивком головы Ведущий покажет отрицание, т.е. «нет – это не мафия».

8.5.3. Шериф обязан сделать выбор номера игрока в течение 5 секунд, иначе Ведущий объявляет «Шериф засыпает».

8.5.4. Шериф не может «проверять стулья», то есть показывать Ведущему номера игроков, которые уже покинули игру.

8.5.4. Ведущий объявляет: «Дон засыпает.».

Действия Доктора

8.6.1 Ведущий объявляет: «Просыпается Доктор».

8.6.2. Доктор открывает глаза и показывает на пальцах Ведущему номер игрока, которого хочет попробовать спасти от выстрела Мафии.

8.6.3. Доктор обязан сделать выбор в течение 5 секунд, иначе игрок молча удаляется из игры.

8.6.4. Если Доктор пытается повторно лечить себя или выбирает игрока, которого лечил предыдущей ночью ведущий отрицательно качает головой в знак того, что эта кандидатура не

принимается. В этом случае Доктору даются дополнительные 5 секунд на повторный выбор кандидатуры. Ведущий удаляет из игры Доктора который три раза называет некорректные кандидатуры.

8.6.5. Ведущий объявляет: «Доктор засыпает».

Действия Маньяка

8.7.1. Ведущий объявляет: «Просыпается Маньяк».

8.7.2. Маньяк открывает глаза, и показывает на пальцах Ведущему номер игрока, которого он хочет убить. Ведущий, показав на пальцах номер, уточнит кандидатуру и кивком головы покажет, что кандидатура принята.

8.7.3. Маньяк обязан сделать выбор номера игрока в течение 5 секунд, иначе Ведущий объявляет «Маньяк засыпает».

8.7.4. Маньяк может показать Ведущему блок в знак того, что в эту ночь стрельбы не будет.

8.7.5. Ведущий объявляет: «Маньяк засыпает».

9. ИТОГИ НОЧИ

9.1. Ведущий после завершения ночных действий объявляет наступление «Утра» и подводит итоги. Если ночных жертв нет, то Утро объявляется добрым и светлым. Если есть жертвы то Ведущий даёт по 30 секунд на последнее слово уходящим игрокам.

9.2. Ведущий не имеет права называть сколько было ночных жертв, но даёт слово в порядке отстрела: сначала того игрока, которого убила Мафия, затем игрока, которого убил Маньяк.

10. Лучший ход

10.1. После первой ночи в случае если были жертвы Ведущий поочерёдно даёт возможность убитым игрокам оставить Лучший ход — назвать того, кто является стрелками.

10.2. Сначала Ведущий объявляет количество жертв и номера игроков в порядке ухода.

10.3. Затем каждому из убитых игроков даётся по 10 секунд на то, чтобы называть номера игроков. Количество называемых цифр соответствует числу стрелков на старте игры.

10.4. В момент объявления лучшего хода имеет право снять маску только тот игрок, у которого принимаются кандидатуры.

11. Техническая ночь

11.1. В любой момент времени Ведущий может объявить техническую ночь для совещания с Боковыми Судьями для уточнения информации. Ведущий включает музыку, а игроки одевают маски и принимают турнирную посадку до окончания совещания.

12. Санкции за нарушение правил

12.1. В случае нарушения правил игрок может быть устно предупреждён, наказан фолом, удалён с игры или турнира, а также команде игрока, совершившего нарушение, может быть присуждено поражение.

12.2. Если игрок набрал три фолы – он лишается права высказываться и что-либо говорить в следующем круге, но может выставить кандидатуру на голосование и голосовать.

12.3. Если игрок набрал четыре фолы – он лишается права высказываться и что-либо говорить в следующем круге, а также выставить кандидатуру на голосование и голосовать.

12.4. Пятый фол является дисквалифицирующим: игрок должен молча покинуть игровой стол.

12.5. После каждой ночи фолы аннулируются.

13. Фолы

13.1. Фолы даются за:

13.1.1. речь не в свою минуту на дневном обсуждении, в том числе шёпот и междометия

13.1.2. использование излишней жестикуляции, отвлекающей других участников игры

13.1.3. использование любой жестикуляции во время всей процедуры голосования

13.1.4. касание или отдёргивание руки другого игрока во время всей процедуры голосования (в т.ч. любые физические помехи голосованию других участников)

13.1.5. крики за игровым столом, излишне громкую речь

13.1.6. провокация Ведущего во время всей процедуры голосования (например: голосование «в себя», голосование против нескольких выставленных кандидатур)

13.1.7. отрыв руки на голосовании с момента произнесения Ведущим слова «Спасибо» до момента произнесения Ведущим слова «Принято», голос при этом засчитывается;

13.1.8. обращение к Ведущему во время игры (исключением является обращение с вопросом «кто выставлен?», который любой участник может задать Ведущему не более одного раза в течение своей минуты);

13.1.9. некорректные высказывания и неэтичное поведение по отношению к другим игрокам вправе наказываться Ведущим замечанием или удалением участника из игры.

13.2. К некорректным высказываниям относятся любые высказывания, содержащие грубость и агрессию в адрес другого участника, нападки на его личность, включая расовые, национальные, религиозные и сексуальные ярлыки и намёки, уничижительные комментарии

14. Удаления

14.1. Игрок молча (без права на последнее слово) удаляется из игры в следующих случаях:

14.1.1. произнесение игроком в речи фраз «Клянусь», «Зуб даю», «Отвечаю» (в том числе любых смысловых производных), жестикуляция, соответствующая этим фразам, а также провокация на эти действия других участников

14.1.2. подглядывание во время игры. Участник должен покинуть игровой стол без права последнего слова, как только Ведущий объявит в городе Утро.

14.1.3. жестикуляция, разговоры, касания других игроков после объявления Ведущим фазы Ночь и на всем его протяжении

14.1.4. слёзы за игровым столом

14.1.5. мат за игровым столом (в т.ч. невербальные аналоги)

15. Поражение команды

15.1. Ведущий присуждает поражение команде в следующих случаях:

15.1.1. Речь и жестикуляция игрока, выбывшего из игры

15.1.2. Подсказки из игрового зала

15.1.3. Игроки команды мафии не смогли договориться за минуту о единой кандидатуре отстрела

15.2. В случае если дальнейшее продолжение игры невозможно ведущий немедленно останавливает игру и объявляет победу противоположных команд (ППК).

16. Удаление с турнира

16.1. Игрок может быть по решению Главного судьи турнира удалён с турнира в случаях:

16.1.1. Сознательное подглядывание и иные игровые действия для получения информации о ролях и их действиях

16.1.2. Грубое оскорбление участников турнира, команду турнира во время проведения турнира

17. Итоги игры

17.1. Игра может закончиться либо

- победой одной команд («победа мирных», «победа мафии», «победа маньяка»)
- ничьей («ничья между мафией и маньяком», «ничья между мафией и мирными»)
- ППК («победа мафии и маньяка», «победа мафии и мирных», «победа мирных и маньяка»)

17.2. Победа команде присуждается в случае если игроки только этой команды остались за столом.

17.2.1. Победа мафии автоматически присуждается в случае если в игре нет маньяка и число оставшихся игроков команды мафии сравнялось с числом игроков команды мирных (вне зависимости от наличия доктора и/или путаны в игре)

17.3. Ничья между мафией и маньяком объявляется в случае когда за столом осталось только два игрока: Маньяк и игрок команды мафии.

17.4. Ничья между мирными и мафией объявляется в случае, когда в отсутствие маньяка три ночи подряд остаётся пять игроков за игровым столом.

17.5. ППК присуждается команде, игрок который допустил нарушение правил исключаящее продолжение игры.

17.5.1. Победа присуждается всем оставшимся в игре командам: если ППК произошло на фазе «Ночь» то игроки считаются «в игре» если в них не было совершено выстрела, если на фазе «День», то игроки считаются «в игре» до момента когда Ведущий объявил кто покидает игру.

18. Прочие положения

18.1. Официальным языком игры является русский язык.

18.2. Регламент проведения конкретного турнира имеет приоритет над правилами игры и может допускать определённые корректировки.

18.3. Игроки на время игры сдают Ведущему сотовые телефоны, а также часы, браслеты и иные устройства с отражающими поверхностями.

18.4. Используемая атрибутика (маски) должна исключать техническую возможность подглядывания во время ночи.