

КТО НА ФЕРМЕ ВСЕХ ХИТРЕЕ?

Зубастая Мафия



ПРАВИЛА ИГРЫ

ОБ ИГРЕ

«Зубастая мафия» — игра для большой компании, похожая на знаменитую психологическую игру «Мафия», дополненная новыми персонажами и уникальной атмосферой, которые заметно меняют игровой процесс.

Действие игры происходит на ферме, где живет стадо мирных овец, в котором завелось несколько волков в овечьей шкуре. Получая свои роли благодаря жребью, участники должны вычислить, кто играет за команду соперников. Помимо развития навыков анализа и убеждения, данная игра позволяет весело провести вечер как в семейном кругу с детьми, так и в компании взрослых.

СОСТАВ ИГРЫ

- Правила игры
- Две памятки ведущему
- 30 игровых карт:
 - 9 простых овец
 - 1 Овечка-Паникерище
 - 1 Киберовечка
 - 1 Овечка-Подозревака
 - 1 Овечка-Штирлиц
 - 1 Овечка-Бабуля
 - 1 Баран-Копытан
 - 1 Баран-Фокусник
 - 1 Овечка-Ищейка
 - 1 Баран-Подрывник
 - 1 Баран-Ромео
 - 1 Овечка-Джувьетта

- 5 простых волков
- 1 Вожак Стаи
- 1 Самый Голодный Волк
- 1 Волк-Шаман
- 1 Волк-Ниндзя
- 1 Волчонок



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игрок выигрывает вместе с командой, в которую попадает в зависимости от карты, вытянутой в начале игры.

Цель игрока-овечки — совместно с другими овечками и баранами прогнать волков с фермы. Цель игрока-волка — вместе со стаей съесть всю отару овец.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Для начала игры необходимо отобрать карты волков и овец, перемешать их и раздать по одной каждому игроку за исключением ведущего. Можно начать играть всем вместе, без ведущего. В этом случае ведущим становится игрок, удаленный с фермы первым. Игроки не должны показывать свою карту другим игрокам до самого конца игры.

Игра получится интересной и сбалансированной, если волков будет не больше трети от всех участвующих.

Если вы играете небольшой компанией, рекомендуем добавить 1–2 специальные роли к отаре овец и одну роль к стае волков. Увеличивая количество специальных ролей, старайтесь сохранять разумный баланс в игре. Например, не стоит лишать волков Вожака Стаи, если на стороне овец будут играть Овечка-Ищейка и Овечка-Подозревака, так как благодаря последним отара овец сразу разнюхает, кто играет против них, и очень быстро и легко закончит игру в свою пользу.



ХОД ИГРЫ

Игра состоит из двух фаз: дня и ночи. Ночью волки охотятся и съедают овечек (кроме первой ночи). Также по ночам волки и овечки используют свои специальные возможности. Днем все жители фермы обсуждают, кто является волком, и изгоняют одного игрока (а иногда и двух, см. далее). Сразу после раздачи карт и знакомства игроков со своими ролями ведущий объявляет, что на ферме наступила ночь.

Игроки не должны показывать свои карты другим игрокам, равно как и называть свою роль или намекать на нее по ходу игры.

ИТАК НАСТУПАЕТ ПЕРВАЯ НОЧЬ

В этот момент все игроки должны закрыть глаза. В первую ночь волки никого не съедают, но некоторые игроки могут узнать роли других игроков благодаря своим специальным возможностям, описанным на их картах. Игроки открывают глаза по просьбе ведущего в последовательности, приведенной далее. Остальные сидят с закрытыми глазами. После знакомства с ведущим и использования своих специальных возможностей игрок должен снова закрыть глаза по просьбе ведущего.

Знакомство и использование специальных возможностей в первую ночь происходят в следующей очередности, если эти роли присутствуют в игре (подробное описание ролей смотри в разделе «Игровые роли»):

1. Все волки + Овечка-Штирлиц (знакомятся между собой и с ведущим).
2. Овечка-Штирлиц отдельно от волков (знакомится с ведущим).
3. Волчонок (знакомится с ведущим).
4. Овечка-Паникерище (знакомится с ведущим).
5. Волк-Ниндзя (знакомится с ведущим).
6. Киберовечка (знакомится с ведущим).
7. Баран-Ромео и Овечка-Джульетта (знакомятся между собой и с ведущим).
8. Баран-Подрывник (знакомится с ведущим).
9. Овечка-Подозревака (не только знакомится, но и применяет свою способность).
10. Овечка-Ищейка (не только знакомится, но и применяет свою способность).
11. Вожак Стаи (не только знакомится, но и применяет свою способность).

НАСТУПАЕТ ДЕНЬ

Каждый день на ферме происходит следующая череда событий:

1. Не раскрывая ролей и деталей, ведущий объявляет итоги прошедшей ночи.
2. Устраивается обсуждение среди жителей фермы в течение 3 минут.
3. Каждый игрок отдельно выступает по 30 секунд.
4. Любой игрок в своем выступлении может номинировать другого игрока на голосование по изгнанию с фермы.
5. Проводится голосование между номинантами на изгнание.
6. Подводятся итоги голосования и проигравший игрок изгоняется с фермы.

ХОД ИГРЫ

Игра состоит из двух фаз: дня и ночи. Ночью волки охотятся и съедают овечек (кроме первой ночи). Также по ночам волки и овечки используют свои специальные возможности. Днем все жители фермы обсуждают, кто является волком, и изгоняют одного игрока (а иногда и двух, см. далее). Сразу после раздачи карт и знакомства игроков со своими ролями ведущий объявляет, что на ферме наступила ночь.

Игроки не должны показывать свои карты другим игрокам, равно как и называть свою роль или намекать на нее по ходу игры.

ИТАК НАСТУПАЕТ ПЕРВАЯ НОЧЬ

В этот момент все игроки должны закрыть глаза. В первую ночь волки никого не съедают, но некоторые игроки могут узнать роли других игроков благодаря своим специальным возможностям, описанным на их картах. Игроки открывают глаза по просьбе ведущего в последовательности, приведенной далее. Остальные сидят с закрытыми глазами. После знакомства с ведущим и использования своих специальных возможностей игрок должен снова закрыть глаза по просьбе ведущего.

Знакомство и использование специальных возможностей в первую ночь происходят в следующей очередности, если эти роли присутствуют в игре (подробное описание ролей смотри в разделе «Игровые роли»):

1. Все волки + Овечка-Штирлиц (знакомятся между собой и с ведущим).
2. Овечка-Штирлиц отдельно от волков (знакомится с ведущим).
3. Волчонок (знакомится с ведущим).
4. Овечка-Паникерище (знакомится с ведущим).
5. Волк-Ниндзя (знакомится с ведущим).
6. Киберовечка (знакомится с ведущим).
7. Баран-Ромео и Овечка-Джульетта (знакомятся между собой и с ведущим).
8. Баран-Подрывник (знакомится с ведущим).
9. Овечка-Подозревака (не только знакомится, но и применяет свою способность).
10. Овечка-Ищейка (не только знакомится, но и применяет свою способность).
11. Вожак Стаи (не только знакомится, но и применяет свою способность).

НАСТУПАЕТ ДЕНЬ

Каждый день на ферме происходит следующая череда событий:

1. Не раскрывая ролей и деталей, ведущий объявляет итоги прошедшей ночи.
2. Устраивается обсуждение среди жителей фермы в течение 3 минут.
3. Каждый игрок отдельно выступает по 30 секунд.
4. Любой игрок в своем выступлении может номинировать другого игрока на голосование по изгнанию с фермы.
5. Проводится голосование между номинантами на изгнание.
6. Подводятся итоги голосования и проигравший игрок изгоняется с фермы.

НАСТУПАЕТ ОЧЕРЕДНАЯ НОЧЬ...

Начиная со второй ночи игроки с со специальными ролями действуют, просыпаясь по команде ведущего в следующей последовательности (если какой-то роли нет в игре, пропустите этот пункт):

- | | |
|-------------------------------|------------------------|
| 1. Овечка-Бабуля | 5. Самый Голодный Волк |
| 2. Баран-Фокусник | 6. Волк-Шаман |
| 3. Баран-Копытан | 7. Вожак Стаи |
| 4. Все волки + Овечка-Штирлиц | 8. Овечка-Подозревака |
| | 9. Овечка-Ищейка |

Волки выбирают одну жертву большинством голосов. При равенстве голосов мнение Овечки-Штирлица не учитывается. Если Овечки-Штирлица нет в игре, голос Вожака стаи считается за два. Если съели Штирлица, волки могут выбрать вторую жертву на эту ночь.

До наступления дня ведущий должен проверить свои записи и убедиться, что понимает всю логику ночных событий и взаимные эффекты действий, совершенных в соответствии с имеющимися в данной игре специальными ролями. После этого он объявляет о наступлении очередного утра.

ВАЖНО:

Все ночные действия игроков совершаются путем невербального общения с ведущим, чтобы другие игроки ни о чем не догадались. В течение игры участники указывают ведущему на других игроков, если хотят применить по отношению к нему свои специальные навыки. При необходимости ведущий с помощью жестов отвечает игрокам на их вопросы (например, Овечке-Подозреваке о принадлежности игрока к стае волков).

Чтобы случайно не помочь одной из команд, раскрыв историю предыдущих событий, каждую ночь ведущий должен называть все роли, которые изначально участвовали в игре, и всячески способствовать подержанию ощущения, что игроки с этими ролями до сих пор в игре, даже если они съедены или изгнаны с фермы.

Игрок, съеденный ночью волками или изгнанный Бараном-Копытаном, не имеет права на последнее слово на следующее утро.

КОНЕЦ ИГРЫ

Ведущий объявляет окончание игры в следующих случаях:

- Победа овечек — овечки изгнали всех волков с фермы!
- Победа волков — волки остались в большинстве или в равном с овечками количестве, даже если к концу игры последней осталась Киберовечка против одного из волков.
- Баран-Подрывник взорвал ферму — проигрывают все.

ИГРА БЕЗ ВЕДУЩЕГО

Если не получилось назначить ведущего в начале игры, ее могут начать все участники. В этом случае игра начинается с дневной фазы, когда с фермы должен быть изгнан один из игроков. Этот игрок и становится ведущим. Ночью ведущий знакомится со всеми игроками со специальными ролями (первая ночь по стандартным правилам), а потом переходит к действиям второй ночи по стандартным правилам.

ИГРОВЫЕ РОЛИ



ОВЕЧКА

Маленькая, пушистая и очень вкусная овечка. Просыпаясь днем вместе с другими овечками, старается вычислить волков и прогнать одного из них днем.



ОВЕЧКА-ПАНИКЕРИЩЕ

(можно добавлять при игре от 7 человек)

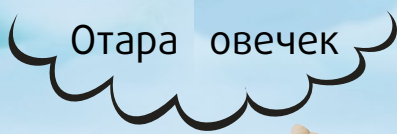
Не имея никаких специальных возможностей помогать другим овечкам или находить волков, впадает в панику. С первого дня ей мерещатся вокруг одни волки. Должна в течение дня как минимум два раза произнести слово «волк». Если не произносит, то ведущий изгоняет ее с фермы.



ОВЕЧКА-ПОДОЗРЕВАКА

(7+ игроков)

Просыпается раньше других овечек перед рассветом и может узнать у ведущего, является ли один конкретный игрок волком, указав ведущему в одну из ночей на кого-либо из игроков. Ведущий незаметно для других игроков подтверждает или отрицает подозрения Овечки-Подозреваки.



Отара овечек



БАРАН-ПОДРЫВНИК

(7+ игроков)

Диверсант, который может в любой момент игры подорвать всю ферму. В этом случае не выигрывает никто. Таким образом, этот игрок может сорвать назревающую, по его ощущениям, победу волков. Как и другие овцы, он выигрывает, если с фермы прогнали всех волков.



ОВЕЧКА-БАБУЛЯ

(10+ игроков)

Когда сумерки спускаются на ферму, надежно прячет одну из овечек в дальнем конце фермы или прячется сама (ночью она должна указать ведущему на любого игрока по своему выбору). Бабуля не может прятаться сама или укрывать одну и ту же овечку две ночи подряд. Если волки хотят съесть спрятанную овечку, то у них ничего не выходит.



БАРАН-КОПЫТАН

(10+ игроков)

Известен своим скверным характером, потому ночью может (но не обязан) выбрать одного из игроков и прогнать его, указав на него ведущему. Как и волки, не может найти игрока, укрытого Овечкой-Бабулей: если Баран-Копытан пытается прогнать такого жителя фермы, то он остается в игре. Если в течение нескольких ночей Баран-Копытан прогоняет двух овечек, то отара овечек проигрывает игру.



10+

КИБЕРОВЕЧКА

(10+ игроков)

Неуязвима для волчьих зубов овечка. Ее не могут загрызть ночью, но днем могут выгнать, как и любое другое животное на ферме.

10+

БАРАН-ФОКУСНИК

(10+ игроков)

В начале ночи может (но не обязан) выбрать одного из жителей фермы, указав на него ведущему (один раз можно выбрать себя). Данный игрок исчезает на текущую ночь и следующий день. В течение ночи этого игрока не могут съесть, а днем он не может участвовать в общем обсуждении и голосовании. Игрок возвращается в игру на следующую ночь.

10+

ОВЕЧКА-ИЩЕЙКА

(10+ игроков)

Ночью может узнать у ведущего, есть ли хотя бы один волк среди соседей, сидящих слева и справа. Ведущий отвечает утвердительно, если хотя бы один из них — волк, при этом не указывая, кто конкретно является волком. Если один из соседей съеден или выгнан с фермы, то в следующую ночь Овечка-Ищейка вновь узнает у ведущего, есть ли среди ее соседей волк. При этом соседями считаются те животные, которые находятся по левую и правую руку от игрока, не съедены волками и не выгнаны с фермы на одном из дневных голосований. Игрок, который исчез по желанию Барана-Фокусника, все равно считается соседом Овечки-Ищейки.

Отара овецек



13+

ОВЕЧКА-ШТИРЛИЦ

(13+ игроков)

Разведчик-нелегал в стае волков. Просыпается ночью вместе с волками и делает вид, что играет вместе с ними. Днем не может никого обвинять и номинировать на голосование — только поддакивать обвинениям других игроков.

В случае прямых обвинений ведущий выгоняет Овечку-Штирлица с фермы вне очереди по итогам следующей ночи. Если волки съели ночью Овечку-Штирлица, то они получают возможность сразу съесть вторую овечку.

13+

БАРАН-РОМЕО

(13+ игроков)

Влюблен в Овечку-Джульетту, не может жить без нее, потому если ее ночью съедают волки, то погибает вместе с ней, защищая ее. Если днем выгоняют Джульетту, покидает ферму вместе с ней.

13+

ОВЕЧКА-ДЖУЛЬЕТТА

(13+ игроков)

Без ума от Барана-Ромео, поэтому ночью погибает вместе с Бараном-Ромео, если его съедают волки. Если днем Барана-Ромео выгоняют с фермы, то Джульетта уходит вместе с ним.



ВОЛК

Каждую ночь вместе с другими волками может съесть одну овечку по выбору большинства стаи. Волки могут съесть одного из своей стаи, предполагая, что этот игрок — Овечка-Штирлиц. Если волки съедают Овечку-Штирлица, — они получают право выбрать вторую жертву в эту же ночь.



7+ ВОЖАК СТАИ (7+ игроков)

Каждую ночь проверяет одного из жителей фермы, указывая на него ведущему, чтобы определить Овечку-Ищейку, Овечку-Подозреваку или Овечку-Штирлица. Ведущий незаметно для других игроков подтверждает или отрицает подозрения Вожака Стаи.



7+ ВОЛЧОНОК (7+ игроков)

Каждый день при обсуждении должен как минимум два раза произнести слово «волк», иначе ведущий изгоняет его из игры на следующий день во время подведения итогов ночи.



10+ ВОЛК-НИНДЗЯ (10+ игроков)

Мастер маскировки. Ни Овечка-Ищейка, ни Овечка-Подозревака не могут выявить этого волка, всегда принимая его за своего. Если данного игрока проверяют на причастность к волчьей стае, ведущий всегда дает отрицательный ответ.



10+ САМЫЙ ГОЛОДНЫЙ ВОЛК (10+ игроков)

Один раз за игру может съесть еще одну овечку в дополнение к съеденным всей стаей, указав ведущему в одну из ночей на кого-либо из игроков.



10+ ВОЛК-ШАМАН (10+ игроков)

Каждую ночь может лишить голоса одну из овечек или волка, указав на этого игрока ведущему. При этом нельзя указывать на одного и того же игрока каждую ночь. Один раз за игру можно заколдовать себя. Выбранный игрок не может принимать участия в обсуждении и голосовании на следующий день, но его могут съесть этой же ночью или изгнать с фермы без права на какую-либо оправдательную речь, так как он лишен голоса. Чары Шамана проходят с наступлением следующей ночи, и игрок возвращается к активному участию в событиях на следующий день.

ПЕРЕХИТРИТЬ ВСЕХ!

На мирной и благополучной ферме появилась новая напасть — стая волков в овечьей шкуре. Каждую ночь от одной овечки остаются рожки да ножки. Волки скрытны, и фермер ничего не замечает. Отаре овечек предстоит постоять за себя самим, а волкам — съесть всех овечек до того, как их вычислят и выдворят с фермы.

Пусть победит хитрейший!

