

Игра МАФИЯ рассчитана на самую широкую публику. Для взрослых, мужчин и женщин — всех, кто хочет на два часа стать знаменитым «Крестным отцом» или «комиссаром Катани», испытать головокружение от удачи, удовольствие от тонкого расчета, наслаждение от победы и, что поделаешь, — горечь поражения.

Каждый раз, играя в МАФИЮ — Вы увидите свой собственный «фильм», который создадите Вы и ваши партнеры.

Думаем, что игра Вам понравится.

Авторы

P.S. Больше юмора! Деньги, которые Вам предстоит выиграть, увы, — не настоящие, как и знак доллара на пластмассовых монетах.

(С) Паташинский И.А. 1992 г.

ЭЛЕМЕНТЫ ИГРЫ

Игра рассчитана на 4-х человек. В игре участвуют:

- два игровых поля
- колода из 32 карточек
- 16 фигур четырех цветов
- 20 монет достоинством в 100\$ (оранжевый цвет)
- 30 монет достоинством в 50\$ (серебристый цвет)
- 50 монет достоинством в 10\$ (красный цвет).

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игроки рассаживаются с четырех сторон вокруг первого игрового поля — *города*. На разноцветных квадратах — *улицах* этого города разворачиваются события игры. Каждому игроку принадлежит четыре *улицы*, выделенные одним цветом.

Рядом с первым полем располагается второе — *тюрьма*. Здесь, в зависимости от степени наказания, будут отбывать «срок» *арестованные* фигуры игроков.

В отдельном месте складываются деньги. Которые предстоит выиграть игрокам. Это *Банк*.

Перед началом игры колода с карточками тщательно тасуется и кладется в стороне от игрового поля. Игроки выбирают цвет своих *улиц*, и получают по четыре фигуры соответствующего цвета.

Розданные фигуры выставляются игроками у своего края *города*. Жеребьевкой выбирается игрок, который будет ходить первым.

С этого момента считается, что в *городе* образовались две *преступные* группировки: игроки, сидящие друг напротив друга представляют один «клан»*. (Это обстоятельство, впрочем, не помешает им сражаться между собой за первое место).

* Играющий желтыми фигурами находится в одном клане с зелеными, а играющий красными фигурами с синими.

ИГРА НА ПОЛЕ «ГОРОД»

В игре предусмотрено несколько «кругов». В начале первого круга игроку выдается из колоды четыре карточки (по одной на каждую его фигуру). Карточки выдаются по принципу игральных карт: колода лежит рубашкой вверх, и никто не должен знать, что получают другие игроки. Изучив свои карточки, каждый игрок имеет право на одну замену карточек. Он кладет от одной до четырех карточек рядом с колодой и получает из нее столько же карточек взамен. После того, как замена окончена, игроки раскладывают свои карточки на поле в закрытом виде — рубашками вверх.

При этом надо помнить три правила:

- 1) Игрок кладет карточки только на свои улицы (по одной карточке на каждую *улицу*).
- 2) Обязательно выставляются все имеющиеся на руках карточки.
- 3) Перемещать карточку или заглядывать в нее после выставления на поле запрещено.

Начинает раскладывать тот, кто ходит первым, остальные раскладывают следом за ним по часовой стрелке.

* * *

Когда карточки разложены, начинается игра: игроки по очереди делают ходы (ход передается по часовой стрелке). За один ход игрок имеет право открыть одну из своих карточек.

Игрок, не желающий в свой ход открывать карточку может сказать «пас». При этом он лишается права открывать свои карточки до конца круга (т. е. лишается оставшихся ходов).

Когда все карточки оказались открытыми, а владельцы неоткрытых карточек заявили «пас» — первый круг игры считается законченным.

Теперь каждый игрок может забрать деньги** с принадлежащих ему *улиц*. Все карточки с поля собираются в колоду. Колода тасуется, игроки получают новые карточки, производят обмен, раскладывают карточки на поле, и начинается новый круг. И т. д.

** Во время игры деньги кладутся на заработавшие их карточки. Перемещение денег с карточки на карточку, кроме перемещений, описанных в правилах запрещается.

(Примечание: право первого хода, на каждый новый круг, передается от игрока к игроку по часовой стрелке). Игра считается законченной, когда в *Банке* не останется денег.

ЦЕЛЬ ИГРЫ — набрать как можно больше денег. Этого можно достичь, умело действуя карточками на поле.

ДЕЙСТВИЯ КАРТОЧЕК НА ПОЛЕ

Состав колоды карточек (карточки делятся на три «масти»):

«Представители закона»: 1 карточка «Прокурор», 1 карточка «Комиссар», 3 карточки «Полиция».

«Легальные»: 4 карточки «Покупатель», 6 карточек «Товар», 2 карточки «Адвокат», 2 карточки «Свидетель».

«Преступные»: 4 карточки «Товар», 2 карточки «Путана», по 1 карточке «Кража», «Грабеж», «Побег».

Есть так же 4 карточки «Пистолет», которые могут быть как *преступными*, так и *легальными* в зависимости от желания игрока.

* * *

А теперь о том, что происходит в тот ход, когда вы открываете ту или иную карточку:

КРАЖА На карточку «Кража», кладется 100\$.
Деньги берутся из *Банка*.

ГРАБЕЖ На карточку «Грабеж» кладется 200\$.
Деньги берутся из *Банка*.

ТОВАР Если рядом*** с «Товаром» оказалась уже открытая карточка «Покупатель» — на карточку «Товар» кладется указанная (на «Товаре») сумма денег. Такая же сумма кладется на карточку «Покупатель». Деньги берутся из *Банка*. Если рядом с «Товаром» оказались два или более «Покупателя», деньги кладутся на «Товар» и на одного из «Покупателей» — по выбору владельца карточки «Товар».

*** «соседняя» или «находящаяся рядом» — Соседними или «находящимися рядом друг с другом» считаются карточки, которые лежат на квадратах, соприкасающихся сторонами или углами.

ПОКУПАТЕЛЬ	Если рядом с «Покупателем» оказались уже открытые карточки «Товар», на которых нет денег (и не выставлены игровые фигуры), — на каждый из этих «Товаров» кладется указанная на нем сумма. Такие же суммы кладутся на карточку «Покупатель». Деньги берутся из <i>Банка</i> .
ПУТАНА	Если рядом с «Путаной» оказались уже открытые карточки, на которых лежат деньги, — на «Путану» перекладываются по 20\$ с тех карточек, на которых лежит не менее 20\$.
ПИСТОЛЕТ	Вы сразу же говорите стреляет этот «пистолет» или нет. Если «нет», то Вы лишаетесь права выстрела, а «Пистолет» становится <i>легальной</i> карточкой. Если «да», то Вы убираете с поля любую из соседних с «Пистолетом» карточек (открытую или закрытую и выставляете на ее место свою игровую фигуру. Деньги с <i>убитой</i> карточки перекладываются на «Пистолет», а фигура остается на месте <i>преступления</i> до конца круга. С этого момента Ваш «Пистолет» становится <i>преступной</i> карточкой, и может быть <i>арестован</i> карточками <i>представитель закона</i> .
ПОЛИЦИЯ	Если рядом с «Полицией» оказались уже открытые <i>преступные</i> карточки — производится их арест: на каждую <i>арестованную</i> карточку выставляется игровая фигура ее владельца****. Деньги с <i>арестованных</i> карточек перекладываются на «полицию». На <i>арестованный</i> «Пистолет» фигура переставляется с места <i>преступления</i> ; на <i>арестованный</i> «Побег» фигура не выставляется, но карточка убирается с поля, а «побег» считается сорванным (см. «Побег»).
КОМИССАР	Если на поле оказались уже открытые <i>преступные</i> карточки, удаленные от «Комиссара» на ход шахматного коня, — производится их <i>арест</i> (см. «Полиция»). Деньги с них перекладываются на «Комиссара». «Комиссар» не может <i>арестовать преступные</i> карточки рядом с собой.

**** арестованная карточка — фигура остается на такой карточке до конца круга (если не будет вмешательства «Прокурора» или «Адвоката») и символизирует арест. Арестованная карточка никак не действует: с ней нельзя заключить сделку, она не может быть убита, на нее нельзя класть деньги.

ПРОКУРОР	Если рядом с «Прокурором» оказались уже открытые <i>преступные</i> карточки — производится их арест (см. «Полиция»). Деньги с них перекладываются на «Прокурора». В этот же ход фигуры со всех <i>арестованных</i> на поле карточек направляются в <i>тюрьму</i> (см. ИГРА В «ТЮРЬМЕ»), а эти карточки убираются с поля.
АДВОКАТ	Деньги с карточек «Полиция» и «Комиссар» перекладываются на карточку «Адвокат». Фигуры со всех <i>арестованных</i> карточек возвращаются своим владельцам, а эти карточки убираются с поля.
СВИДЕТЕЛЬ	Карточки <i>представитель закона</i> производят действия еще раз (см. «Полиция», «Комиссар», «Прокурор»). Деньги, изъятые при новых <i>арестах</i> , перекладываются на карточку «Свидетель». В этот ход <i>преступные</i> карточки владельца этого «Свидетеля» <i>аресту</i> не подвергаются.
ПОБЕГ	Игрок выставляет одну из «сидящих» в <i>тюрьме</i> фигур рядом с ее камерой. Если, до конца круга, «побег» не будет сорван (<i>арестован или убит</i>) — фигура возвращается своему владельцу. Если «побег» будет сорван — фигура возвращается в свою <i>камеру</i> , а карточка «Побег» убирается с поля. Если ни одна из фигур не «бежит» — карточка «Побег» убирается с поля.

ИГРА В «ТЮРЬМЕ»

По окончании круга фигура с *арестованной* карточки помещается в *тюрьму*.

В *тюрьме* фигура ставится в *камеру*, с тем же номером, что и число на карточке. Фигура с *арестованного* «Пистолета» помещается в *камеру* с номером 200, а если «Пистолет» оказался рядом с «Прокурором» — в *камеру смертников* (клетка с изображением «электрического стула»).

В начале круга, во время раздачи карточек, игрок получает на одну карточку меньше за каждую «сидящую» в *тюрьме* фигуру. (Таким образом, игрок выставляет на поле меньшее число карточек до тех пор, пока фигуры не будут ему возвращены).

Фигура может быть возвращена игроку тремя способами:

1. ОТБЫТЬ «СРОК»: Во время каждого круга, «сидящая» в *тюрьме* фигура передвигается на соседнюю *камеру* с меньшим номером, чем уменьшает срок заключения. Такое передвижение приравнивается к одному

ходу на поле *город*, и количество ходов, которые игрок делает за круг не сокращается: вместо хода недостающей карточкой — делается ход в *тюрьме*.

Если одна из фигур, после перемещения, попала в камеру, где находится другая фигура, то та из фигур, которая пришла из *камеры* с большим номером перемещается еще на одно деление вперед, тогда как другая фигура — отбрасывается на деление назад. Сделав ход с камеры номер 10, игрок возвращает фигуру себе.

2. ВЫКУПИТЬ ФИГУРУ: В конце каждого круга игрок может вернуть фигуру себе, заплатив сумму денег, равную номеру ее камеры. Деньги выплачиваются другому игроку:

(Желтый платит Красному; Красный — Зеленому; Зеленый — Синему; Синий — Желтому). Выкупить фигуру, за игрока, может и другой член клана.

3. БЕЖАТЬ ИЗ «ТЮРЬМЫ»: Для этого используется карточка «Побег». Если «побег» не будет сорван (арестован или убит) — фигура возвращается своему владельцу.

Фигура, помещенная в камеру смертников может быть выкуплена за 300\$. Отбывать срок или бежать из тюрьмы такой фигурой запрещено.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра считается законченной, когда в Банке не останется больше денег. Если деньги в банке кончились посреди круга, круг, тем не менее, должен быть закончен, но деньги на «заработавшие» их карточки выкладывают сами игроки (Желтый платит Синему; Синий — Зеленому; Зеленый — Красному; Красный — Желтому)****. Если игрок не в состоянии расплатится, за него обязан заплатить другой член клана.

По окончании последнего круга все фигуры, находящиеся в *тюрьме*, должны быть немедленно выкуплены своими владельцами. Если игрок не в состоянии расплатится, чтобы выкупить свои фигуры, недостающие деньги обязан доплатить другой член клана.

После этого игра закончена. Победил тот, кто набрал максимальную сумму денег.

**** Деньги, изъятые из *Банка* раскладывает тот игрок, чья карточка была вскрыта последней, недостающие деньги игроки докладывают по указанной выше схеме.

ПАМЯТКА ИГРОКАМ (КТО КОМУ ПЛАТИТ)

I. При выкупе фигуры из *тюрьмы*:

Желтый	—	платит Красному
Красный	—	платит Зеленому
Зеленый	—	платит Синему
Синий	—	платит Желтому.

II. При последнем круге, если у *Банка* нет средств, чтобы расплатиться с карточками игроки расплачиваются сами:

карточкам Желтого	—	платит Красный
карточкам Красного	—	платит Зеленый
карточкам Зеленого	—	платит Синий
карточкам Синего	—	платит Желтый.

* * *

Эту игру создали для Вас:

Авторы игрового сценария: Паташинский И., Пяткин Ф.

Художники: Куваков И., Томашевский Д., Шунько И., Шунько А.

В разработке игры принимали участие:

Меняйло П., Дураков И., Ловейко А., Касьянов Б., Алексеев Д.

Авторы выражают признательность:

Издательству «Советская Сибирь», ТОО «Дик», коллективу МП «ФАСТИ» и лично г-ну Перепелкину С.В., чье участие немало способствовало качественной реализации оригинальной разработки.

Все предложения по поставкам игры просьба направлять по адресу: 630058, Новосибирск, а/я 199, МП «Фасты», Отдел рекламы, т. (8–383–2) 33–17–88.

Опытный завод ПТСиС. Зак.519–10000–92 г.

Реставрация: Бойко И. С., Юлия_77. 2019 г.