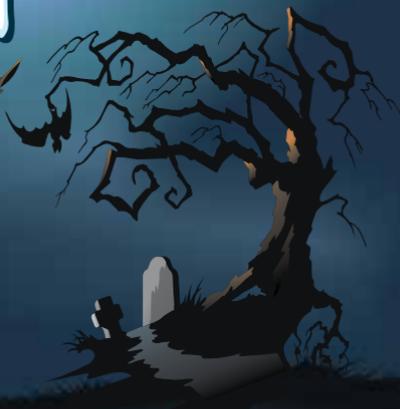




детская командная игра

Зловещая Маски



ЗЛОВЕЩАЯ МАФИЯ

Этот детский вариант всем известной игры «Мафия» сделает вас участниками увлекательной и таинственной истории. Сыграйте и узнаете, удастся ли вам разоблачить и обезвредить настоящих монстров, пробравшихся на костюмированный детский праздник, происходящий на Хэллоуин в доме с привидениями.

Игра рассчитана на 3–15 участников и предназначена для детей в возрасте от 6 до 12 лет и их родителей.

ИГРА ДЛЯ 5-14 ИГРОКОВ И ВЕДУЩЕГО.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Ведущим на первых порах должен быть взрослый или ребенок, хорошо умеющий читать. Он выступает в роли рассказчика истории, действующими лицами которой являются остальные. Если участников (не считая ведущего) меньше 14, то из колоды следует удалить лишние карточки персонажей, приведя количество героев в соответствие с таблицей.

Количество игроков	Нежить	Дети	Владелец дома
14	4	9	1
13	4	8	1
12	3	8	1
11	3	7	1
10	3	6	1
9	3	5	1
8	2	5	1
7	2	4	1
6	2	3	1
5	1	3	1

Среди карточек нежити обязательно должен быть главарь (отмечен красным кружком). Лишние карточки в игре не используют.

Ведущий забирает отобранные карточки, складывает их в одну стопку и тщательно перемешивает. После этого участники по очереди подходят к нему и ведущий выдает им по одной карточке роли из стопки. Доставшуюся роль знают только сам игрок и ведущий. Карточку роли без распоряжения ведущего нельзя показывать другим. Для удобства ведущему, не обладающему феноменальной памятью, рекомендуется запастись бумагой и карандашом, чтобы записывать роли игроков и важные события игры. Это поможет избежать путаницы.

Получив карточки ролей, игроки рассаживаются на достаточном расстоянии, чтобы не соприкоснуться друг с другом. Желательно использовать отдельные стулья, поставленные в один ряд или по кругу. Во время игры только ведущему разрешается по собственной инициативе вставать с места и ходить по комнате. Остальные должны сидеть на своих местах и делать то, что говорит им ведущий.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель нежити – превратить всех гостей праздника в привидений.
Цель владельца дома – обезвредить всю нежить.

ХОД ИГРЫ

После того как игроки расселись, ведущий начинает рассказывать историю. На этапе освоения правил читает ее с листа. В левом столбце таблицы написан сценарий, а в правом столбце курсивом указаны действия участников. Проговаривать их нужно, пока все игроки не запомнят, что в какой момент надо делать.

ИТАК, ИСТОРИЯ НАЧИНАЕТСЯ

<p>Однажды владелец дома, где, по городским легендам, водились привидения, устроил в нем на Хэллоуин большой праздник для соседских ребятишек.</p>	<p><i>Владелец дома встает, показывает всем свою карточку и раскладывается.</i></p>
<p>Дети надели веселые и страшные костюмы и пришли к нему в гости. Никто не подозревал, что на карнавал, помимо обычных гостей, пробрались и самые настоящие чудовища. И только владелец дома не терял бдительности, поэтому на всякий случай держал при себе пистолет с серебряными пулями.</p>	<p><i>Игроки по очереди называют свои имена, представляясь.</i></p>
<p>До полуночи все пели, плясали и веселились.</p>	<p><i>Игроки дурачатся и размахивают руками.</i></p>
<p>→ Как вдруг во всем здании погас свет. Его выключил один из злодеев.</p>	<p><i>Все закрывают глаза.</i></p>

Привидения тут же вылетели из всех темных углов и подвалов, спустились с чердака и стали летать вокруг перепуганных детей с жуткими криками и воем.

Если уже появились игроки-привидения, то они встанут со своих мест и начинают ходить вокруг остальных, издавая устрашающие звуки и пугая их прикосновениями. Но говорить привидениям с детьми и друг другом запрещено. Если привидений в игре еще нет, то их роль берет на себя ведущий и сам обходит сидящих, пугая их звуками и прикосновениями.

А вся нежить, которая прекрасно видит в темноте, тут же собралась вместе

Вся нежить открывает глаза. Главарь нежити показывает остальным кулак, заявляя о своем статусе.

и стала выбирать себе жертву.

Нежить совещается жестами. А главарь нежити делает окончательный выбор и указывает на любого, чьи глаза закрыты, кроме владельца дома, у которого есть пистолет с серебряными пулями.

Выбрав одного из малышей, чудовища набросились на него и устроили кровавый пир.

Ведущий подходит к жертве и забирает у нее карточку. С этого момента игрок становится привидением.

<p>Вскоре снова включился свет, и привидения исчезли.</p>	<p><i>Привидения садятся на свои места и закрывают глаза. Они могут подглядывать сквозь пальцы, но не могут общаться ни с кем словами или жестами.</i></p>
<p>Увидев, что один из гостей пропал, а вместо него осталось только большое мокрое пятно, все стали обсуждать, кто мог совершить столь ужасное злодеяние.</p>	<p><i>Все, кроме привидений, обсуждают, что видели и слышали, когда выключился свет. При этом нежить старается отвести от себя подозрения.</i></p>
<p>И каждый назвал того, кого считает виновным.</p>	<p><i>Все игроки, кроме привидений, называют подозреваемых.</i></p>
<p>После этого владелец дома взял пистолет, заряженный серебряной пулей, и застрелил...</p>	<p><i>Владелец дома указывает на одного из гостей. А ведущий забирает у него карточку, но не показывает остальным. Теперь этот игрок становится привидением и закрывает глаза.</i></p>
<p>Подумав, что проблема решена, все продолжили петь, плясать и веселиться.</p>	<p><i>Игроки дурачатся и размахивают руками.</i></p>
<p>→</p>	<p><i>Дальше ведущий продолжает читать рассказ, вернувшись к значку → в тексте выше.</i></p>

Если главарь нежити застрелен владельцем дома, то его призрак во время следующей встречи нежити указывает на своего преемника.

Игра продолжается до тех пор, пока либо владелец дома не убьет всю нежить, тогда он и гости, помогавшие ему, выигрывают, либо нежить не истребит всех гостей, тогда выигрывает она.

ИГРА ДЛЯ 3-5 ИГРОКОВ

Если участников мало, а поиграть всё равно хочется, то для малюсенькой компании подойдет упрощенный вариант без ведущего. Колода ролей формируется из гостей и одного привидения. Остальные гости дома и нежить по этому сюжету уже убиты. Фазы с выключенным светом нет. Игроки сразу обсуждают ситуацию в доме, при этом привидение старается отвести от себя подозрения, а гости – догадаться, кто настоящее чудовище. Потом путем голосования выбирают подозреваемого. То есть на раз-два-три каждый указывает пальцем, кого считает привидением. Если мнения разделились (нет перевеса голосов обвиняющих), то обсуждение продолжается и голосование повторяется. После того как большинство подозрений падет на одного из игроков, его обезвреживают (исключают из игры), а его карточку роли показывают всем. Если это был не настоящий монстр, то снова происходит обсуждение и голосование. Привидение победит, если останется один на один с последним гостем, а гости победят, если истребят привидение.

Желаем удачи!

© Разработчик варианта игры Олеся Емельянова.

детская командная игра

Зловещая Мажия



СОСТАВ ИГРЫ

Карточки нежити – 4 шт.

Карточки гостей – 9 шт.

Карточка владельца дома – 1 шт.

Правила

