



МОСИГРА

Российская сеть магазинов настольных игр

www.mosigra.ru

пережитый всех!

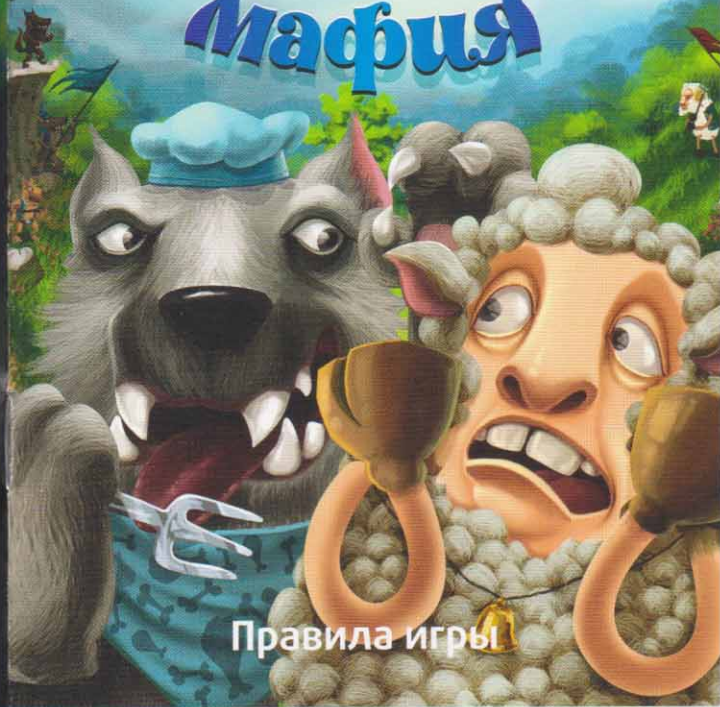
На мирной и благополучной ферме появилась новая напасть — стая волков в овечьей шкуре. Каждую ночь от одной овечки остаются рожки да ножки. Волки скрытны, и фермер ничего не замечает. Отаре овечек предстоит постоять за себя самим, а волкам — съесть всех овечек до того, как их вычислят и выдворят с фермы.

Пусть победит хитрейший!



кто на ферме всех хитрей?

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 жребию, 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-Джюльетта

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 овечек.

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 овец (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-Джюльетта (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

Подведение итогов ночных действий

Наступает день, просыпается вся ферма. В первый день ведущий объявляет, что на ферме среди овец завелись волки. Во второй и следующие дни ведущий подводит итоги ночных действий: объявляет о потерях в отаре овец, лишает голоса тех игроков, по отношению к кому были применены специальные действия Волком-Шаманом или Бараном-Фокусником. Кроме того, ведущим могут быть изгнаны Овечка-Штирлиц, Овечка-Паникерище или Волчонок, если они нарушили правила своего поведения в предыдущий день. Ведущий не должен раскрывать детали ночных событий, например: «Волки выбрали для съедения Овечку Ирину, но ее спасла Овечка-Бабуля Иван, и потому волки остались ни с чем»).

Обсуждение

Далее начинается общее обсуждение, на которое стоит отводить не более трех минут. После общего обсуждения каждый игрок по очереди в течение 30 секунд высказывает свои подозрения и по желанию выдвигает на голосование одну или две кандидатуры игроков, которых стоит изгнать с фермы. Игрок может не выдвигать ни одну кандидатуру на голосование. Ведущий должен записывать выдвинутые кандидатуры.

Голосование

После обсуждения ведущий по очереди называет тех игроков, которых выдвинули в качестве кандидатов на изгнание с фермы. Все игроки (кроме изгнанных и съеденных, а также исчезнувших по воле Барана-Фокусника и молчащих по желанию Волка-Шамана) голосуют за одну из кандидатур. Отдать свой голос можно только один раз. Ведущий подсчитывает количество

отданных голосов по каждой кандидатуре. Любой игрок может воздержаться от голосования. В этом случае его голос просто не учитывается и не влияет на ход событий. Скорее всего, этот игрок пожалеет о своей нерешительности ближе к концу игры!

Подведение итогов голосования

После голосования ведущий подводит итоги. Возможны три исхода голосования:

- Игрок, набравший половину и более голосов, изгоняется с фермы.
- Если такого игрока нет, проводится повторное голосование по двум игрокам с наибольшим количеством голосов. Перед повторным голосованием каждый из этих игроков имеет право на оправдательную речь в течение 30 секунд. Набравший большинство голосов после второго голосования покидает ферму.
- При равенстве голосов на повторном голосовании проводится третье голосование: за или против изгнания обоих игроков с фермы. В данном случае вопрос решается простым большинством голосов. При равенстве голосов все игроки остаются на ферме.

Важно! Ни ведущий, ни покидающие игру участники не должны раскрывать своих ролей. Изгнанный игрок имеет право на последнее слово. Исключение: если в первый день на голосование выставлена только одна кандидатура, с фермы никто не изгоняется. В последующие дни такой игрок изгоняется с фермы сразу, без голосования.

После окончания голосования наступает следующая ночь.

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

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 поддержанию 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.



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



7+

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.



7+

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.



7+

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.



10+

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.



10+

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.

Отара овечек



10+

Киберовечка (10+ игроков). Неуязвимая 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.



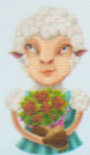
13+

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 в эту же ночь.



13+

Баран-Ромео (13+ игроков). Влюблен в Овечку-Джультету, не может жить без нее, потому если ее ночью съедают волки, то погибает вместе с ней, защищая ее. Если днем выгоняют Джультету, покидает ферму вместе с ней.



13+

Овечка-Джультета (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 Джультета 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-Штирлица. 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.