

# Вий МАФИЯ

Начало XVIII века. Английский картограф Джонатан Грин, преодолев Трансильванию и Карпатские горы, оказывается в затерянной казацкой деревушке где-то в Малороссии. Местные жители рассказывают Грину о нечисти, которая бесчинствует по ночам, о вернувшейся с того света ведьме-панночке, об ужасном Вие. Отважный путешественник ещё не знает, что совсем скоро ему придётся столкнуться с ними лицом к лицу...

В этой увлекательной игре вы станете героями кинофильма «Вий». Одни из вас будут играть за деревенских жителей и Джонатана Грина, а другие возьмут на себя роль нечисти. Какая из сторон победит?

## Состав игры

- 21 карта ролей:
- 10 казаков (мирные жители без умений)
- 6 чертей (нечисть без умений)
- Джонатан Грин
- Хома Брут
- Сотник
- Панночка
- Вий



## Подготовка к игре

Для игры вам понадобится компания из шести и более человек. Оптимальное число игроков — от восьми до двенадцати. Один из игроков становится ведущим. Вы можете разыграть это звание случайным образом или отдать его самому опытному игроку. Ведущий в самой игре не участвует, вместо этого он наблюдает за игроками, руководит их действиями и следит за исполнением правил.

**ИСКЛЮЧЕНИЕ** — игра шестером. В таком случае на первый ход выбирается временный ведущий, который получает игровую роль и ведёт себя в соответствии с ней. Как только кто-нибудь из игроков выбывает из игры, он становится полноценным ведущим и следит за действиями игроков до конца партии.

Теперь надо отобрать роли, которые будут использоваться в ходе игры. Для этого воспользуйтесь следующей таблицей:

Число игроков (без ведущего)	Казаки (мирные жители без умений)	Джонатан Грин	Хома Брут	Сотник	Черты (нечисть без умений)	Вий	Панночка
6	3	1	0	0	1	1	0
7	4	1	0	0	1	1	0
8	3	1	1	0	2	1	0
9	4	1	0	1	1	1	1
10	3	1	1	1	3	1	0
11	4	1	1	1	2	1	1
12	5	1	1	1	2	1	1
13	6	1	1	1	2	1	1
14	6	1	1	1	3	1	1
15	7	1	1	1	3	1	1
16	7	1	1	1	4	1	1
17	8	1	1	1	4	1	1
18	9	1	1	1	4	1	1
19	9	1	1	1	5	1	1
20	10	1	1	1	5	1	1

По желанию вы можете придумать свой набор ролей.

Определившись с составом ролей, перетасуйте выбранные карты (их должно быть столько же, сколько игроков, не считая ведущего) и в закрытую выдайте по одной роли каждому игроку (кроме ведущего). Каждый игрок смотрит, какая роль ему досталась, и прячет карту так, чтобы никто не мог её подсмотреть. Игрок может (и должен) открыть свою карту на всеобщее обозрение только в том случае, если он выбыл из игры. Пока этого не случилось, все карты ролей должны оставаться закрытыми.

Джонатан Грин, Хома Брут, сотник и казаки — это мирные жители. Их цель — вычислить и уничтожить всю нечисть. Нечистью считаются панночка, Вий, а также черты. Им надо сделать так, чтобы нечисти стало больше, чем мирных жителей, — тогда они захватывают деревню и побеждают. У Грина, Брута, сотника, панночки и Вия есть особые умения, этих персонажей мы будем называть именными.

## Ход игры

Игра состоит из периодов дня и ночи, которые по очереди сменяют друг друга. Днём игроки ведут открытое обсуждение, пытаются вывести прислужников тёмных сил на чистую воду и покарать их. Ночью нечисть убивает своих жертв, а также используются умения большинства именных персонажей.

В первую ночь никаких убийств не происходит. Вместо этого ведущий выясняет, кому из игроков какие роли достались. Делается это следующим образом. После того как все игроки получили свои роли и ознакомились с ними, ведущий объявляет: «Наступила ночь. Все заснули». Все должны закрыть глаза. Затем ведущий называет всех именных персонажей, которые участвуют в игре: панночку, Вия, Джонатана Грина, Хома Брута, сотника. Когда персонаж назван, он должен открыть глаза, убедиться, что ведущий его заметил, и после этого снова зажмуриться, чтобы случайно не подглядеть следующего персонажа. Обратите внимание, что именно в этот момент панночка может воспользоваться своим умением, поэтому её нужно вызывать первой (подробности — в описании роли панночки).

Узнав всех именных персонажей, ведущий говорит: «Вылезла нечисть». По этой команде все игроки, которым досталась роль нечисти (включая Вия и панночку), открывают глаза и молча знакомятся друг с другом. Затем ведущий командует «Шабаш прошёл, нечисть разбежалась» (нечисть закрывает глаза), и потом: «Наступил день. Все проснулись». Теперь все открывают глаза и начинают обсуждение, кто из игроков может быть нечистью.

«Ночь знакомств» происходит только в начале игры. Во время этой первой ночи никто никого не убивает и не пользуется своими умениями (кроме панночки). Когда вводная ночь закончена, наступает обычное чередование дня и ночи, как описано ниже.

## День

Днём игроки обсуждают, кто из них может быть нечистью. По итогам обсуждения им надо выдвинуть одну или несколько кандидатур, а затем провести голосование по каждой из них. Тот из игроков, за осуждение которого выскажется наибольшее число участников, будет казнён: он должен раскрыть свою роль и выбыть из игры.

Цель мирных жителей днём — вычислить нечисть. Они могут основываться на том, что слышали или ощущали прошлой ночью, а также на показаниях других игроков. Цель нечисти — остаться неизвестными и по возможности устранить кого-то из мирных жителей, желательно именного персонажа. Однако при этом им не стоит чрезмерно прикрывать своих: мирные жители могут что-нибудь заподозрить.

На обсуждение кандидатур обычно отводится не больше пяти-семи минут. По истечению этого времени игроки должны определиться с подозреваемыми и начать голосование. Ведущий по очереди называет каждого подозреваемого и считает, сколько рук поднято в его осуждение. Тот, кто наберёт больше всего голосов, будет казнён. От этого не могут спасти ни его роль, ни умения других игроков. Казнённый игрок объявляет свою роль, демонстрируя свою карту персонажа, и выходит из игры. Убитые не могут никаким образом участвовать в игре: ни обсуждать, ни голосовать, ни комментировать. Помните, что если вы играете шестером, то первый убитый становится ведущим игры.

Можно казнить не больше одного игрока в день. Если вы не можете договориться, кого казнить, значит, в этот день не казнят никого.

## Ночь

После казни наступает ночь. Ведущий объявляет: «Стемнело, все заснули». Затем он по очереди вызывает именных персонажей, те открывают глаза, пользуются своими умениями и закрывают глаза снова. Если именно персонаж убит, вызывать его ночью, разумеется, не нужно. Персонажи действуют в следующем порядке:

- Вий
- Сотник
- Джонатан Грин

После действий Грина происходит шабаш, на котором нечисть убивает одного из мирных жителей. Ведущий объявляет «Нечисть собралась на шабаш и выбирает жертву». Все черти, а также Вий и панночка открывают глаза и жестами договариваются, кого убить. Когда они договорились, ведущий объявляет, что шабаш закончен, и нечисть снова закрывает глаза.

После этого ведущий объявляет наступление нового дня. При этом он сообщает всем игрокам, кто был убит этой ночью: названные игроки демонстрируют свои карты и сразу же выбывают из игры. Они не успевают ничего сообщить остальным участникам игры. Кроме того, они не могут знать, кто их убил.

Затем начинается новое дневное обсуждение, и всё повторяется до тех пор, пока одна из сторон не победит.

## Победа в игре

Мирные жители побеждают, как только им удаётся вывести из игры всю нечисть.

Нечисть побеждает, если мирные жители не могут выиграть. При этом не обязательно дожидаться смерти последнего казака: если в какой-то момент нечисть оказывается в большинстве, то она выигрывает, поскольку и ночью, и на дневном голосовании мирные жители обречены.

## Усложнение игры

Перед началом игры участники могут договориться, что не будут открывать свои роли даже после того, как выбыли из игры. Таким образом, ни мирные жители, ни нечисть не будут твёрдо знать, кого именно они устранили. Ведущему при таком варианте следует внимательно следить за тем, кто вышел из игры, чтобы вовремя объявить победу той или иной стороны.



## Персонажи

### Джонатан Грин

*Ночью может вывести из игры одного игрока.*

Ночью, перед шабашом, ведущий объявляет: «Проснулся Джонатан Грин». Тот открывает глаза и указывает на того, кого хочет вывести из игры. Затем ведущий говорит: «Грин заснул».

Если Грин не хочет никого выводить из игры, он вправе отказаться от своей возможности.

Если в начале игры было меньше восьми игроков (не считая ведущего), Грин может пользоваться своим умением только через ночь (во вторую, четвёртую и т. д.). Если игроков было восемь или больше, то каждую ночь (кроме первой).

### Сотник

*Ночью выбирает игрока (можно и себя). Этот игрок не может быть убит этой ночью.*

Ночью, перед ходом Джонатана Грина ведущий объявляет: «Проснулся сотник». Тот открывает глаза и указывает на игрока, которого хочет защитить. Затем ведущий говорит: «Сотник заснул». Если в течение этой ночи выбранный игрок должен быть убит (нечистью или Джонатаном), он не умирает — однако ведущий никому не сообщает, что его пытались убить.

### Хома Брут

*Игнорирует первое ночное покушение, выходит из игры только после второго.*

Если Хома Брут впервые за игру стал целью ночного убийства (от рук Грина или от лап нечисти), он остаётся жив. При этом ведущий никому не должен сообщать, что его пытались убить. Однако второго ночного покушения Брут уже не переживёт.

Умение Брута не распространяется на дневную казнь. Если Брут защищён сотником, считается, что покушения на него не было.

### Вий

*Может выбрать одного игрока. Этот игрок не пользуется своим умением этой ночью.*

В начале ночи ведущий объявляет: «Проснулся Вий». Тот поднимает веки и указывает на игрока, которого хочет лишиться умения. Затем ведущий говорит: «Вий заснул». Выбранный игрок не пользуется своим умением этой ночью, хотя сам об этом не знает (ведущий вызывает этого игрока и даёт ему совершить действие, как положено, однако ни к каким последствиям это не приводит).

Если Вий выбрал Хому Брута, до конца ночи он может быть убит с первой попытки.



## Панночка

*В начале игры может выбрать одного игрока. Этот игрок становится нечистью.*

В начале первой ночи ведущий объявляет: «Проснулась панночка». Та открывает глаза и решает, кого хочет переманить на свою сторону. Ведущий, взяв запасную карту нечисти, движется вокруг стола, и когда он подходит к выбранному игроку, панночка кивает. Ведущий смотрит его карту роли и, если это мирный житель (неважно, казак или именно персонаж), заменяет её на карту нечисти, а потом трогает игрока за плечо, давая понять, что он стал нечистью. Если игрок и так был нечистью, ничего не происходит. Затем ведущий завершает обход стола, и панночка закрывает глаза.

Умение панночки используется только в начале игры. После этого она считается обычной нечистью без умений.

Авторы: Дмитрий Пальцев, Дарья Чурина, Алексей А. Петрухин

Художник: Артур Мирзоян

Дизайнер: Николай Бакулин

Издатель: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Вёрстка: Дарья Смирнова

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

По вопросам издания игр пишите на адрес [info@hobbyworld.ru](mailto:info@hobbyworld.ru) с темой письма «Издание игры».

Правообладатели:

Русская Фильм Группа (RFG) и Маринс Групп Интертеймент (MGE)



Производитель: ООО «Мир Хобби».



Играть интересно

Все права защищены. Перепечатка и публикация правил игры, компонентов игры и иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

[www.hobbyworld.ru](http://www.hobbyworld.ru)

