

## КОНФЕТНАЯ МАФИЯ

 Количество игроков: 6-16+
 Возраст: 14+
 Длительность: 30 мин.

Действие игры происходит во вселенной «Конфетные истории». В этом мире конфеты на вес золота — ведь их больше не производят, а осталось совсем немного! Каждый хочет заполучить себе побольше конфет или найти способ создать их самостоятельно.

На дворе тёмные времена. В некогда спокойном городке Мисти-таун что-то неладно. Оказалось, что город был построен в необычном месте: под ним обнаружилось подземное озеро с высоким содержанием сахара. Тайной завладела небольшая группа жителей и начала своё производство конфет, которые приносят хорошую, но нелегальную прибыль. Так некогда добрые соседи превратились в преступников. Остальные жители, по мнению преступников, не заслуживают права пользоваться этим богатством, и тайну от них нужно скрыть любой ценой. Мирные граждане обеспокоены, ведь каждую ночь преступники убивают простых жителей, чтобы те не узнали тайну города.

## СОСТАВ ИГРЫ

•**50 карт ролей:**

- 1 карта роли ведущего;
- 49 карт игровых ролей (в том числе 5 карт особых ролей);

•**правила игры.**

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Мирные жители выигрывают, если среди игроков не останется ни одного преступника.

Преступники выигрывают, если их станет столько же или больше, чем остальных игроков.

Одиночка выигрывает, если выполнено его персональное условие победы.

## КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

Оптимальное количество игроков в игре — 8-14. Вы можете играть как меньшим, так и большим количеством и добавлять в игру любые роли по своему желанию.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЁ

**А. Выберите, в каком режиме вы будете играть.**

В игре доступно несколько комплектов карт для разных режимов, каждый добавляет в игру больше интересных и необычных ролей. Вы можете выбрать базовый (самый «сухой») режим или, например, самый весёлый режим «Конфетный фестиваль». Для начинающих игроков мы рекомендуем базовый режим. На режим указывают значки в углу карт  И и  II.

**Режимы игры**

**Базовый режим** — используйте для игры только роли, на которых есть значок  И. Обратите внимание, что у большинства этих ролей способности будут работать, только если вы будете играть в режиме «Конфетный фестиваль», у остальных ролей способности работают в любом режиме игры.

*Чтобы заработать больше, приходится привлекать всё больше «коллег» и расширять бизнес.*

**Режим «Бизнес расширяется»** — используйте для игры только роли, на которых есть значки  И и  II.

*Сплетни расходятся быстро, в городок наведываются новые гости со своими особенными целями.*

**Режим «Нежданные гости»** — используйте для игры только роли, на которых есть значки  И,  II и  III.

*В городке проходит невероятный конфетный фестиваль! Много событий, суматоха — идеальное время для тех, кто скрывает своё истинное лицо!*

**Режим «Конфетный фестиваль»** — используйте для игры все роли со всеми способностями. В этом режиме у всех ролей работают способности — игнорируйте ограничение в таблице ниже.

**Б. Выберите ведущего.**

Вы можете выбрать на роль ведущего самого опытного игрока — отдайте ему карту ведущего.

Также можете выбрать ведущего случайным образом: на этапе раздачи карт замешайте его карту к картам ролей и раздайте вместе с остальными взакрытую.

*Если вы играете вшестером, то карту ведущего отдайте первому выбывшему игроку, а до этого времени роль временно­го ведущего в качестве дополнительной роли будет исполнять один из игроков. Временный ведущий не должен узнавать роли игроков, должен произносить все реплики ведущего с закрытыми глазами и следить за тем, чтобы у каждого игрока была возможность высказаться на голосовании, даже если это может помешать победить ему как игроку.*

**В. Подберите необходимое количество карт ролей (см. таблицу).**

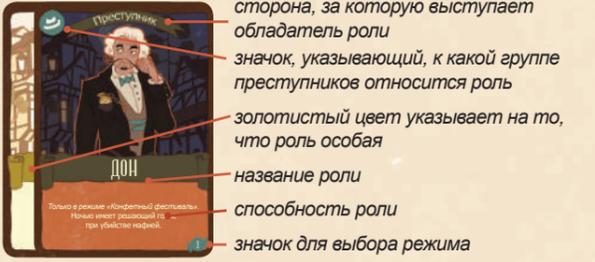
**Основные правила подбора ролей:**

- мирных должно быть примерно в два раза больше, чем преступников;
- ролей со способностями, которые будут использоваться в игре, может быть около трети с каждой стороны (исключение — режим «Конфетный фестиваль»);
- если вы добавляете в игру одиночку, то он занимает место одной из ролей-преступников — одиночка играет против всех и обладает достаточно сильной способностью. В режиме «Конфетный фестиваль» вы можете добавить несколько одиночек;
- особая роль (название роли золотистого цвета) может быть всего одна в игре — эти роли обладают сильными способностями и помогают мирным жителям увереннее противостоять преступникам;
- обратите внимание, что для мирных важно наличие «проверяющих» и «выгоняющих» ролей, так как их отсутствие усложнит победу.

*Если вы играете большим, чем 16, количеством игроков, старайтесь соблюдать правила подбора ролей.*

*Вы можете сделать любую подборку ролей для игры по своему желанию, особенно в режиме «Конфетный фестиваль», но помните, что это может сказаться на интересности игры для одной из сторон.*

**Г. Определите роли. Перемешайте все подобранные карты и раздайте игрокам по одной взакрытую.**



Каждый игрок, не показывая другим игрокам, смотрит полученную карту роли и кладёт её перед собой лицом вниз. Игрок должен показывать свою карту только в случае, если он выбывает из игры.

## ХОД ИГРЫ

Игра делится на раунды. Каждый раунд состоит из двух фаз: «День» и «Ночь».

Днём игроки ведут обсуждение и ищут преступников, чтобы затем казнить их и пресечь их нелегальную деятельность. Ночью преступники выбирают жертву — игрока, который будет убит, а «одиночки» и роли со способностями идут к своим целям.

## ПЕРВАЯ НОЧЬ

Первый раунд всегда начинается с ночи, когда преступники знакомятся, а роли со способностями показывают себя ведущему. Дальнейшие раунды идут по обычным правилам.

Ведущий произносит «Наступает ночь. Все засыпают» — остальные игроки должны закрыть глаза.

Далее ведущий будит преступников, чтобы те молча познакомились с друг другом и снова закрыли глаза, а затем по очереди будит все роли со способностями (если такие есть в игре), чтобы они открыли глаза и тем самым показали себя ему.

Затем ведущий произносит «Наступает день. Все просыпаются» — все игроки должны открыть глаза. Теперь они могут обсуждать, кто является преступником: наступает фаза «День».

## ДЕНЬ

Днём мирные стараются вычислить преступников. Догадки могут основываться на том, как ведут себя и что говорят другие игроки, что было услышано ночью, а также на том, кого убили преступники предыдущей ночью.

В начале дня ведущий объявляет, какие игроки выбывают из игры: их ночью убили преступники или они были убиты в результате использования способностей других ролей. Игроки, названные ведущим, считаются выбывшими, должны показать карты своих ролей и больше не могут участвовать в обсуждении и использовать способности своих ролей. Ведущий не раскрывает, как и почему игроки выбыли: эта информация должна оставаться скрытой до конца игры.

Оставшиеся в игре игроки могут в свободной форме обсуждать кандидатов на казнь в течение 5 минут (ведущий должен следить за временем). У каждого игрока должна быть возможность кратко высказаться. После обсуждения начинается голосование за того игрока, который будет казнён. Ведущий по очереди называет игроков (становятся подозреваемыми), а остальные игроки голосуют за казнь подозреваемых поднятием рук. Тот подозреваемый, который наберёт больше всего голосов, будет казнён. Если в результате голосования несколько игроков набрали равное количество голосов, каждый из них получает возможность высказаться, а затем проводится ещё один круг голосования. Если и по итогу второго голосования ничья, в этот день не казнят никого.

*Вы можете изменить формат голосования на другой. Например, выбирать только одного кандидата и казнить его только в том случае, если за его кандидатуру выскажется больше половины игроков, а в противном случае выбрать нового кандидата и так далее, пока кандидатами не побывают все игроки.*

Обязательные правила голосования:

- каждый день только один игрок может быть казнён
- за один день нельзя голосовать несколько раз за одного игрока, за исключением ничьей
- в процессе голосования игроки не могут показывать свои карты ролей

Казнённый игрок считается выбывшим. Игрок показывает карту своей роли и больше не может участвовать в обсуждениях, голосовать и использовать способность своей роли.

После окончания голосования наступает фаза «Ночь».

## НОЧЬ

Ведущий произносит «Наступает ночь. Все засыпают» — все игроки должны закрыть глаза.

Затем ведущий по очереди будит игроков, способности ролей которых должны быть использованы ночью, и преступников, чтобы игроки могли использовать их способности (способности применяются только на невыбывших игроков). Будить игроков нужно в определённой последовательности, указанной ниже.

**Роли, которые просыпаются только в первую ночь:**

**Лунатик** → **Вампир** → **Кузнец** → **Пьяница** → **Оборотень** → **Сводник** → **Палач** → **Дон** → **Дракон** → **Дилер** → **Здоровяк** → **Спаситель** → **Мститель** → **Сын старосты** → **Дворянин** → **Странник**

**Роли, которые просыпаются каждую ночь:**

**Похититель** → **Полицейский** → **Караульный** → **Врач** → **Пасквильянт** → **Любовница** → **Фокусник** → **Адвокат** → **Староста** → **Ищейка** → **Гадалка** → **Сластёна** → **Конфетный барон** → **Красотка** → **Поклонница** → **Телохранитель** → **Дровосек** → **Преступники** (Мафия

→ **Триада**) → **Учитель** → **Колдун** → **Инквизитор** → **Сыщик** → **Наёмник** → **Тюремщик** → **Маньяк** → **Каратель**

→ **Дудочник** → **Ведьма** → **Ясновидец** → **Судья** → **Пекарь** → **Стоматолог** → **Зачинщик** → **Реаниматор**

*Подсказка по цветам: базовый режим, режим «Бизнес расширяется», режим «Нежданные гости», режим «Конфетный фестиваль».*

Выбывшие игроки не просыпаются ночью.

Если игрок был убит ночью до того, как его должен назвать ведущий, ведущий всё равно называет роль игрока, ожидает несколько секунд и переходит к объявлению следующей роли, как будто будил его.

Если настала очередь просыпаться преступникам, ведущий произносит «Преступники просыпаются и выбирают жертву» — все игроки-преступники открывают глаза и должны жестами договориться, кто будет убит этой ночью. После того, как жертва выбрана, они жестами сообщают ведущему, кто это будет, после чего ведущий произносит «Преступники засыпают», и игроки-преступники закрывают глаза.

После того, как ночью последний игрок использовал способность своей роли, наступает день, и далее фазы повторяются до тех пор, пока не будет достигнуто одно из условий победы (см. «Цель игры»).

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Вы можете воспользоваться представленными ниже дополнительными правилами, чтобы разнообразить игру.

**Преступные группы**

В городке могут промышленлять несколько конкурирующих групп преступников. Отличить их можно по значкам  И и  II на картах.

Если вы играете в составе из 12 игроков или более, вы можете разделить игроков-преступников на 2 группы пополам поровну (2 игрока на одну группу). При этом ролей-«одиночек» в игре быть не должно.

Группы преступников ходят по очереди — ведущий объявляет, что сначала ходит «Мафия» ( И), а затем «Триада» ( II), при этом, считайте, что убийства происходят одновременно. Если игрок, играющий за «Триаду», должен быть убит, то он всё равно голосует и его голос учитывается.

Для победы у преступных групп имеются свои условия (обязательно должны быть выполнены оба):

- добиться того, чтобы мирных было столько же, сколько и членов группы, или меньше
- вывести из игры всех игроков преступной группы-конкурента

**Духи**

Недаром о городке ходят странные слухи — в нём действительно есть мистические силы.

В этом варианте игры все выбывшие игроки становятся духами и получают возможность общаться с другими игроками, но только с помощью записей и рисунков.

Ночью каждый выбывший игрок по очереди может написать на листе бумаги одну букву или символ (ведущий передаёт лист по своему усмотрению), чтобы помочь другим игрокам. Днём игроки могут смотреть на записи, оставленные духами, и делать на их основе выводы.

## РОЛИ

### БАЗОВЫЙ РЕЖИМ

#### Ведущий

Задача ведущего — следить за соблюдением и выполнением правил игры и давать игрокам информацию, когда это требуется.

Если игрок проверяет другого игрока на принадлежность преступникам, мирным жителям или одиночкам, ведущий показывает жестами: большой палец вверх — мирный, большой палец вниз — преступник, большой палец горизонтально — одиночка.

Если игрок проверяет игрока и должен получить ответ «да» или «нет», ведущий показывает жестами: большой палец вверх — «да», большой палец вниз — «нет».

Если игрок проверяет игрока на роль, ведущий указывает на нужную роль в списке, который есть в правилах.

#### Староста

Ночью проверяет любого игрока: является ли он преступником или одиночкой.

### РЕЖИМ «НЕЖДАННЫЕ ГОСТИ»

#### Ведьма

Ночью проклиная любого игрока. Игроку не сообщают, что он проклят. Если Ведьму убивают или казнят, с ней игру покидают все проклятые. Побеждает, когда остается одна, вдвоём с любым игроком или если все остальные живые игроки прокляты.

#### Дровосек

Ночью выбирает любого другого игрока: если этой ночью его пытаются убить, то он выживает, а Дровосек погибает и забирает с собой одного из убийц (ведущий выбирает случайным образом). Защищает только от первого убийства.

#### Дудочник

Ночью Дудочник вербует одного любого другого игрока, ведущий незаметно будит игрока и сообщает ему, что он завербован: завербованный теряет свои особые способности, если они у него были, и становится одиночкой для последующих проверок. Вместе с Дудочником просыпаются все завербованные игроки. Если Дудочника убивают или казнят, завербованные остаются завербованными. Побеждает, когда остается один или все остальные живые игроки завербованы.

#### Инквизитор

Ночью может проверить любого игрока: узнать его роль или убить его. Если проверяет, проверяемый игрок узнаёт личность Инквизитора (ведущий незаметно будит игрока вне очереди и показывает ему игрока с ролью Инквизитора).

#### Каратель

Ночью выбирает любого игрока: если этого игрока убьют этой ночью, то на следующую ночь Каратель убивает любого игрока.

#### Караульный

Ночью выбирает любого игрока: убивает первого, кто будет проверять или пытаться убить его.

#### Колдун

Ночью вместо убийства любого другого персонажа преступниками может пожертвовать собой и сделать

преступником одного из мирных жителей. Ведущий незаметно будит игрока и сообщает ему, что теперь он является преступником. Колдун не обязан согласовывать это действие с преступниками.

#### Кузнец

Может быть убит только со второй попытки. Если ночью только один игрок пытался убить Кузнеца, то придётся ждать следующей ночи для того, чтобы ещё раз какой-либо игрок выбрал убийство этого игрока, чтобы убийство произошло. Если за одну ночь два или более игроков пытаются убить Кузнеца, то убийство происходит.

#### Маньяк

Ночью убивает любого другого игрока. Не может быть убит ночью. Побеждает, когда остается один или вдвоём с любым игроком.

#### Оборотень

Просыпается ночью с преступниками. Если его проверяют, то он считается мирным жителем.

#### Палач

В первую ночь выбирает любого другого игрока и побеждает, если этого игрока казнили днём. Если же выбранного игрока убили ночью, а не казнили, Палач побеждает, если будет казнён сам.

#### Поклонница

Ночью выбирает любого игрока и либо уходит к нему, либо забирает к себе. Если игрока, который так переместился, пытаются убить — он выживает и наоборот могут убить обоих, если выбрали игрока, у которого «гостит» второй.

#### Полицейский

Ночью выбирает любого игрока. Выбранного игрока нельзя убить, но ночью он не просыпается, а если он один из преступников, то преступники не голосуют ночью за убийство.

#### Пьяница

При игре с Пьяницей перед игрой ведущему нужно приготовить ещё одну роль, помимо тех, которые уже отобраны для игры. До третьей ночи Пьяница не знает своей роли и выигрывает с любой командой. На третью ночь он получает роль, заранее заготовленную ведущим: ведущий объявляет, какая роль добавилась в игру.

#### Сводник

В первую ночь выбирает двух любых игроков — связывает их любовными чарами. Если из игры выбывает один из выбранных игроков, выбывает и второй. Если Сводника убивают или казнят, чары продолжают действовать. Побеждает, когда остается один или вдвоём с любым игроком.

#### Тюремщик

Ночью проверяет любого игрока: узнаёт его роль. Если этот игрок преступник, он становится заключённым: он не просыпается ночью, теряет право голоса, однако может участвовать в обсуждении, а утром ведущий объявляет, кто стал заключённым. На одиночку действие Тюремщика не распространяется, однако Тюремщик всё равно узнаёт его роль.

После смерти Тюремщика все заключённые выходят из тюрьмы.

#### Фокусник

Может парализовать любого игрока (ночью выбранный игрок не просыпается, его нельзя убить и он не участвует в обсуждении и не голосует днём) на раунд. Нельзя выбирать одного и того же игрока две ночи подряд.

#### Ясновидец

Ночью выбирает любого игрока: если игрока убили или пытались убить, ведущий показывает Ясновидцу на одного из убийц.

### РЕЖИМ «БИЗНЕС РАСШИРЯЕТСЯ»

#### Адвокат

Играет за преступников, но не просыпается вместе с ними. Если его проверяют, то он считается мирным жителем. Ночью может проверить любого игрока: узнаёт его роль.

#### Вампир

Вампира нельзя убить ночью — он неуязвим для преступников. Если преступники решили, что жертвой станет Вампир, при наступлении дня ведущий сообщает, что преступники никого не убили.

#### Врач

Ночью выбирает любого игрока, которого будет лечить (игрок не будет убит). Может лечить себя, но не может лечить одного и того же игрока (в том числе и себя) две ночи подряд.

#### Гадалка

Ночью проверяет двух любых игроков: ведущий даёт ответ «да», если оба преступники (в том числе одиночка) или оба мирные жители, или «нет», если роли разные.

#### Ищейка

Ночью проверяет любого игрока: является ли он мирным жителем или одиночкой.

#### Конфетный барон

Ночью проверяет любого игрока: является ли он Старостой или Лунатиком.

#### Красотка

Ночью может парализовать любого игрока (ночью выбранный игрок не просыпается, его нельзя убить и он не участвует в обсуждении и не голосует днём) на раунд. Нельзя выбирать одного и того же игрока две ночи подряд.

#### Лунатик

Играет за мирных жителей, но ночью открывает глаза и голосует, как и преступники. Если преступники решают убить одного из своих и это Лунатик, он показывает свою карту, и преступники выбирают новую жертву. Его не может спасти Врач.

#### Наёмник

Ночью может убить любого игрока по своему выбору. Выбирать нужно аккуратно, можно убить мирного жителя.

#### Похититель

Ночью выбирает любого игрока. Ведущий не будит его ночью. Нельзя выбирать одного и того же игрока две ночи подряд.

#### Реаниматор

Ночью раз за игру может воскресить любого выбывшего игрока. Игрок возвращается в игру.

#### Судья

Ночью проверяет любого игрока: является ли он мирным жителем. Даёт ему иммунитет (не может быть казнён днём), если он мирный житель.

#### Сыщик

Ночью может проверить, является ли выбранный игрок мирным жителем, или убить его.

#### Телохранитель

Ночью выбирает любого игрока. Если его должны убить этой ночью, то Телохранитель умирает вместо него. Действует всю ночь.

### РЕЖИМ «КОНФЕТНЫЙ ФЕСТИВАЛЬ»

#### Дворянин

Если его казнят, он открывает роль и выживает.

#### Дилер

Если преступники убивают его, то в следующую ночь преступники не убивают никого — ведущий не будит преступников.

#### Дон

Ночью имеет решающий голос при убийстве мафией. Если голоса за убийство разделились, выбор падает на того, за кого голосовал Дон.

#### Дракон

Ночью имеет решающий голос при убийстве триадой. Если голоса за убийство разделились, выбор падает на того, за кого голосовал Дракон.

#### Зачинщик

Один раз за игру ночью даёт знак ведущему, что должно быть две казни. После окончания первой казни ведущий сообщает, что сразу же должно быть ещё одно голосование.

#### Здоровяк

При убийстве преступниками умирает только через день. Ведущий сообщает, что игрок был убит преступниками, только через раунд после того, как преступники решили его убить.

#### Любовница

Ночью прикрывает любого игрока от проверки: если его проверяют, то он считается мирным жителем.

#### Мститель

Если его убили или казнили, может сразу объявить одного любого игрока убитым — этот игрок выходит из игры.

#### Пасквильянт

Ночью выбирает любого игрока: если его проверяют, то он считается преступником.

#### Пекарь

Ночью проверяет любого игрока: узнаёт его роль. Если Пекаря убивают или казнят, то через три дня мирные жители проигрывают. Ведущий объявляет проигрыш, если по итогам третьего дня после выхода Пекаря из игры не выполнено условие победы мирных жителей.

#### Сластёна

Ночью проверяет любого игрока: узнаёт его роль. Не может раскрывать результаты своих проверок преступникам и свою роль.

#### Спаситель

Может пожертвовать собой ради спасения казнённого игрока — выбывает из игры вместо него. Игрок, которого должны были казнить, не показывает свою карту роли.

#### Стоматолог

Ночью лишает любого игрока возможности говорить днём.

#### Странник

В первую ночь выбирает любого игрока: если он выходит из игры, в следующую ночь получает его роль. Ведущий тайно меняет карты игроков местами, не объявляя об этом. Если игрока, роль которого забрал Странник, воскрешают, то он сам становится Странником и в следующую ночь использует свою способность.

#### Сын старосты

Не просыпается ночью, пока жив Староста. После его смерти занимает его место. Полностью копирует способности Старосты (см. Староста).

#### Учитель

Если вся триада, кроме Учителя, повержена, ночью может убить одного любого игрока. Ведущий даёт Учителю право действия после того, как он уже выбрал одну жертву для триады.



Развитие игры: Артём Чистяков.

Иллюстратор: Дмитрий Дубровин.

Верстка и дизайн: Мария Немова.

Редактура: Константин Пономарёв.

Производство: Анна Чистякова.

Muravey Games благодарит всех, кто помогал на разных стадиях подготовки игры, и лично: Алексея Шмакова, Антона Немирова, Владимира Домбровского, Дмитрия Бегунова, Евгения Сенкевича, Олега Раптовского и многих других.

Все права на издание и использование изображений принадлежат ООО «Тонна Картона». Все права защищены © 2019