

ПИРАТСКАЯ  
МАСОЦЯ



## **ПИРАТСКАЯ МАФИЯ**

Этот детский вариант всем известной игры «Мафия» сделает вас участниками увлекательной и таинственной истории. Сыграйте и узнайте, удастся ли пиратам разрушить проклятие клада и не стать командой корабля-призрака, обреченного на вечное скитание по океану.

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. Карточки разделите на две стопки – карточки персонажей и карточки предметов.

Если участников (не считая ведущего) меньше 14, то из колоды персонажей следует удалить лишние карточки, приведя количество героев в соответствие с таблицей.

<b>Количество игроков</b>	<b>Пираты</b>	<b>Капитан</b>
14	13	1
13	12	1
12	11	1
11	10	1
10	9	1
9	8	1
8	7	1
7	6	1
6	5	1
5	4	1

Из предметов клада изымите проклятую монету. Остальные карточки предметов тщательно перемешайте, а потом добавьте

к проклятой монете столько, чтобы вместе с ней их количество равнялось числу игроков. Например, на 12 человек нужно взять проклятую монету и 11 случайных предметов из клада, а остальные карточки предметов отложить.

Ведущий забирает отобранные для игры карточки предметов и персонажей и тщательно перемешивает каждую стопку. После этого участники подходят и он выдает им по одной карточке из каждой стопки. Доставшуюся карточку предмета знают только обладатель и ведущий, и без распоряжения ведущего ее нельзя показывать другим. Для удобства ведущему, не обладающему феноменальной памятью, рекомендуется записать бумагой и карандашом, чтобы записывать роли, предметы и важные события игры. Это поможет избежать путаницы.

Получив карточки ролей, игроки рассаживаются на достаточном расстоянии, чтобы не соприкасаться друг с другом. Желательно ис-



пользовать 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 местах и делать то, что говорит им ведущий.

### **Цель игры**

Цель пиратов – избавиться от проклятия.

### **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 до тех пор, пока все не запомнят, что в какой момент надо делать.

## ИТАК, ИСТОРИЯ НАЧИНАЕТСЯ

Под командованием старого капитана Флинта плыли по морю пираты. Обычно пираты долго не живут, но Флинт владел старинным амулетом, который спасал от любых неприятностей. Поэтому его корабль ни разу не тонул и пираты считали за большую удачу попасть в его команду.

*Капитан показывает всем свою карточку роли. Остальные пираты тоже представляются.*

И вот однажды после сильного шторма пираты высадились на необитаемый остров и нашли там клад. Они очень обрадовались, поделили его между собой, снова сели на корабль и поплыли дальше. Но они не знали, что в том кладе была проклятая монета, принадлежавшая самому капитану Летучего Голландца.

И вот → наступила ночь. Все на корабле уснули.

*Пираты и капитан закрывают глаза*

Слышался только шум волн,

*Ведущий изображает шум моря.*

громкий храп пиратов

*Пираты и капитан громко храпят.*

да тоскливые завывания и горестные стелания корабельных привидений.

*Если среди игроков уже появились привидения, они просыпаются и до самого утра ходят вокруг спящих, трогая их и сбивая с толку всякими стеланиями, вздохами и другими зловещими звуками, но не словами, – говорить привидениям запрещено.*

*Если привидений в игре еще нет, то их звуки и вой изображает ведущий.*



Но ровно в полночь проклятие начало действовать. Владелец проклятой монеты проснулся

*Игрок, у которого на руках карточка проклятой монеты, открывает глаза.*

и убил одного из членов команды.

*Владелец проклятой монеты указывает на любого живого игрока, кроме капитана, у которого есть защитный амулет. Ведущий подходит к жертве и забирает у нее карточки. Теперь этот игрок становится корабельным привидением.*

*Ведущий отправляет в сброс карточку роли убитого пирата, а его карточки предметов отдает владельцу проклятой монеты.*

После этого владелец проклятой монеты потерял сознание.

*Владелец проклятой монеты закрывает глаза до пробуждения всех игроков утром.*

А проклятие перешло на другого члена команды.

*Ведущий забирает карточку проклятой монеты и отдает ее привидению убитого. Привидение со стонами и завываниями обходит спящих и вручает проклятую монету любому из них по своему выбору. Таким образом, роль владельца проклятой монеты каждую ночь переходит.*

Наступило утро, и корабельные привидения попрятались по темным углам трюма.

*Привидения садятся на места и закрывают глаза. Они могут подглядывать сквозь пальцы, но не способны общаться словами или жестами.*

Пираты проснулись,

*Пираты зевают и потягиваются.*



кроме...

*Ведущий называет  
имя убитого.*

Это сильно обеспокоило команду, и все начали обсуждать ночные события.

*Все, кроме привидений, обсуждают, что видели и слышали прошлой ночью. При этом проклятый старается отвести от себя подозрения.*

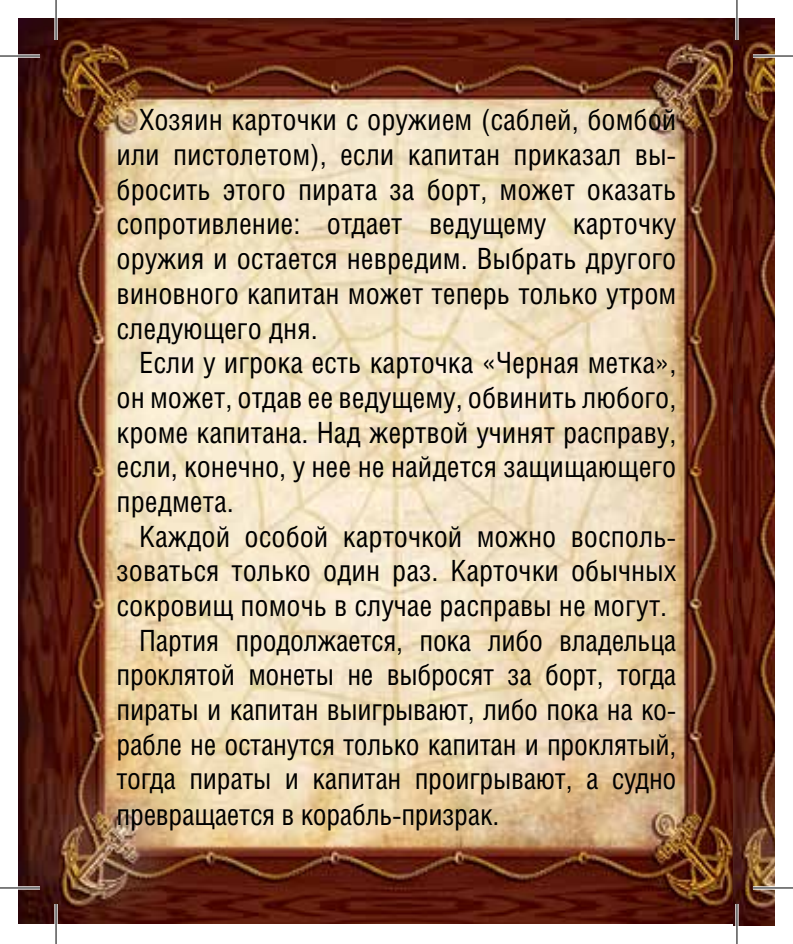
Затем капитан всё обдумал и велел выбросить за борт на съедение акулам...

*Капитан называет имя пирата.*

*Если у названного есть карточка с особыми свойствами, которая поможет избежать такой участи, то игрок может ею воспользоваться. Правила использования карточек описаны ниже, после таблицы. Если нет карточек, способных спасти, то ведущий забирает все карточки изгоняемого, а тот превращается в корабельное привидение.*

Потихоньку страсти  
улеглись, и до самого  
вечера происшествий  
не было.  
И вот опять →

*Ведущий продолжает  
читать рассказ, вер-  
нувшись к значку →  
в тексте выше.*



Хозяин карточки с оружием (саблей, бомбой или пистолетом), если капитан приказал выбросить этого пирата за борт, может оказать сопротивление: отдает ведущему карточку оружия и остается невредим. Выбрать другого виновного капитан может теперь только утром следующего дня.

Если у игрока есть карточка «Черная метка», он может, отдав ее ведущему, обвинить любого, кроме капитана. Над жертвой учинят расправу, если, конечно, у нее не найдется защищающего предмета.


Каждой особой карточкой можно воспользоваться только один раз. Карточки обычных сокровищ помочь в случае расправы не могут.

Партия продолжается, пока либо владельца проклятой монеты не выбросят за борт, тогда пираты и капитан выигрывают, либо пока на корабле не останутся только капитан и проклятый, тогда пираты и капитан проигрывают, а судно превращается в корабль-призрак.



## ИГРА ДЛЯ 3-5 ИГРОКОВ

Если участников мало, а поиграть всё равно хочется, то для малюсенькой компании подойдет упрощенный вариант без ведущего. Колоду ролей формируют из пиратов без капитана, и каждому выдают один предмет, включая проклятую монету. Остальные пираты и капитан по этому сюжету уже стали призраками. Ночной фазы нет. Игроки сразу обсуждают ситуацию на корабле, при этом владелец проклятой монеты старается отвести от себя подозрения, а остальные – догадаться, на ком сейчас проклятие. Потом игроки путем голосования выбирают подозреваемого. То есть на раз-два-три каждый указывает пальцем, кого считает проклятым. Если мнения разделились (нет перевеса голосов обвиняющих), то обсуждение продолжается и голосование повторяется. После того как большинство подозрений падет на кого-то одного, если он не сможет сопротив-



дяться с помощью карточки предмета по описанным выше правилам, его выбрасывают за борт (исключают из игры), а карточку предмета показывают всем. Если это был не владелец проклятой монеты, то снова происходит обсуждение и голосование.

Владелец проклятой монеты победит, если останется один на один с последним пиратом, а пираты победят, если выбросят за борт проклятого.

Если хочется играть подольше, то можно после каждого голосования брать из колоды по одной карточке предмета, но проклятая монета обязательно должна быть среди карточек, которые розданы в самом начале.

**Желаем удачи!**

## Состав игры

Карточки персонажей – 14 шт.

Карточки предметов – 14 шт.

Правила



© Разработчик варианта игры Олеся Емельянова

