

СПОКОЙСТВИЕ МИРНЫХ ПОНИ НАРУШЕНО: НА ТЕМНЫХ УЛИЦАХ ПОНИСИТИ ОРУДУЕТ РОГОМАФИЯ!



При дневном свете члены Рогомафии сливаются с толпой законопослушных пони и врут о своей причастности к грязным делишкам как сивые мерины. Но, с наступлением сумерек, чувствуя свою безнаказанность, мафия выходит из тьмы. Мирные пони устали терпеть этот беспредел и желают искоренить зло, творящееся в городе, но Рогомафия не сдает своих позиций и все ещё на коне.

Кто же победит в этой войне?

В состав игры входит 18 карт, среди которых:

- 5 карт Рогомафии;
- 4 карты «Мафия», 1 карта «Дон Мафии»;
- 10 карт мирных пони (по 2 карты 5 видов);
- 3 специальные карты мирных пони: 1 «Поницейский», 1 «Медпони», 1 «Красотка».



УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Мирные пони побеждают, как только они уничтожают всех мафиози. Рогомафия побеждает, если ее численность равна или превышает численность мирных игроков.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Участники рассаживаются так, чтобы хорошо друг друга видеть. Затем голосованием выбирается ведущий. Также вы можете договориться, что ведущим станет первый выбывший из игры участник.

Из колоды выберите карты таким образом, чтобы в игре было чуть меньше 1/3 Рогомафии и чуть больше 2/3 мирных пони. Среди мирных пони обязательно должен быть Поницейский. Соотношение карт может быть таким.

СООТНОШЕНИЕ КАРТ:

Кол-во игроков	Рогомафия	Мирные пони	Дон Мафии	Поницейский	Медпони	Красотка
6	1	4		1		
7	2	4		1		
8	2	5		1		
9	3	5		1		
10	3	5		1	1	
11	3	6		1	1	
12	4	6		1	1	
13	4	7		1	1	
14	4	7		1	1	1
15-18	4	7-10	1	1	1	1

Ведущий (или старший из игроков, если вы решили сделать ведущим первого выбывшего игрока) перетасовывает колоду и раздает по 1 карте каждому игроку рубашкой вверх. Игроки смотрят свои карты и кладут их рубашкой вверх перед собой, не показывая другим участникам на протяжении всей игры.

ХОД ИГРЫ

Вся игра делится на фазы дня и ночи, которые сменяют друг друга. Ночью промышляет только Рогомафия и специальные персонажи, днём же все изображают из себя честных мирных пони и пытаются по косвенным признакам вычислить Рогомафию и вывести её из игры голосованием. Первая ночь отличается от последующих порядком действий.

ПЕРВАЯ НОЧЬ

Ведущий (или старший из игроков) объявляет: «Солнце закатилось, и над Понисити взошла яркая луна. Мирные пони уютно устроились в своих кроватках, чтобы видеть волшебные сны», – все игроки закрывают глаза.

«Никто не знал, что за эту ночь город изменится до неузнаваемости. На улицы выходит Рогомафия, чтобы сеять страх и ужас и, конечно, убивать ни в чем не повинных пони», – открывают глаза игроки с мафиозными картами и запоминают, кто с ними в одной команде.

«С первым криком петухов Рогомафия отправляется вздремнуть», – мафия закрывает глаза.

«Солнце встает над Понисити, и город просыпается», – все игроки открывают глаза, и ведущий сообщает о том, что в городе появилась Рогомафия. Наступает фаза дня.

ДЕНЬ

Все игроки пытаются вычислить Рогомафию, поочередно озвучивая свои доводы. В первый день аргументы носят скорее эмоциональный, чем статистический характер: кто с особым взглядом смотрел на свою карту, кто ночью стучал копытами, кто сидит тихо при обсуждении, а кто, наоборот, слишком активен; кто неумело отнекивается от роли мафиози, а кто приводит аргументированные доводы.

В последующие фазы дня зацепок будет больше: игроки могут проанализировать обвинения и результаты голосований, «убийства» и роли «убитых».

Когда все доводы и оправдания выслушаны, ведущий объявляет голосование, в ходе которого будет выбран игрок, чей персонаж будет прилюдно казнен на центральной площади Понисити. Игроки могут выдвигать кандидатов для голосования или поддерживать выдвинутые кандидатуры. При голосовании каждый участник обязан отдать голос за одного кандидата, воздерживаться от голосования нельзя.

Равенство голосов означает повторное голосование. Игрок, получивший большинство голосов, выбывает из игры и показывает свою карту всем участникам.

После этого вновь наступает ночь. Если игра начиналась без ведущего, первый выбывший игрок становится им.

НОЧЬ (вторая и последующие)

Ведущий объявляет:

«Солнце вновь закатилось над Понисити, и мирные пони отправились в мир грез», – все игроки закрывают глаза.

«Но Рогомафия не спит. Бандиты рыщут по улицам спящего города в поисках жертв», – открывают глаза только игроки с мафиозными картами и жестами договариваются о выборе жертвы.

Ведущий запоминает жертву.

Задача ведущего – не выдать своим поведением игроков.

«Завершив свои грязные дела, Рогомафия отправляется отдохнуть», – мафия закрывает глаза.

Затем, если в игре участвуют специальные персонажи – Медпони, Поницейский, Красотка и Дон Рогомафии — ведущий поочередно «будит» их, запоминает результат их действий и снова просит их «заснуть».

Порядок, в котором вызываются персонажи, должен быть таким:

• Дон Рогомафии • Медпони • Поницейский • Красотка

Даже если один или несколько из специальных персонажей в предыдущие ночи были «убиты» (о чём игрокам не должно быть объявлено), ведущий продолжает их вызывать до конца игры. Если их, конечно, не казнили прилюдно среди белого дня.

«Понисити просыпается», – все игроки открывают глаза.

Ведущий сообщает игрокам только итоговые изменения за прошедшую ночь – называет выбывших участников, но не перечисляет их роли. Он не конкретизирует, кто виновен в том, что игроки «не проснулись». Ведущий не упоминает все стадии, которые могли происходить с игроком ночью. Игроки, убитые ночью, не показывают другим игрокам свои карты и не имеют права ничего говорить.

И снова наступает день... А потом ночь...

Издательство «Фабрика Игр», www.cpgames.ru. Эксклюзивный дистрибьютор на территории России, Казахстана, Украины, Республики Беларусь, Республики Молдовы, Республики Армении, Азербайджана, Киргизии, Таджикистана, Узбекистана: ООО «СР ПОСТАВКА».

Редактор: Майя Балабанова
Копирайтер: Полина Авдеева
Иллюстратор: Юлия Пузырькова

ФАБРИКА
ИГР