

# МАФИЯ. ПРАВИЛА ИГРЫ

Игра представляет собой борьбу скоординированного меньшенства против нескоординированного большинства.

Смысл игры: в городе появилась мафия, которая по ночам убивает мирных жителей. Задача города – вычислить злодеев и вернуть мир в свое поселение. Но всем в достижении их целей мешает маньяк...

## РОЛИ

- Мирный житель – не может ничего, кроме как голосовать против того игрока, на которого пало его подозрение
- Мафия (25% игроков, округление согласно правилам арифметики) – один из клана мафии, включающего всех мафий и их Босса. Клан мафии знает друг друга с самого начала игры.
  - Мафия может стрелять в других игроков.
  - В первый день мафия не «знакомится», а стреляет сразу при количестве игроков больше 15
  - Заявка на выстрел должна быть получена от каждого члена клана, иначе мафии засчитывается промах с формулировкой «Мафия промахнулась» в текущие игровые сутки.
  - Кандидатура, указанная в заявке, должна совпадать у всех, иначе мафии засчитывается промах с формулировкой «Мафия промахнулась» в текущие игровые сутки.
  - Мафия не может стрелять друг в друга и в Босса мафии
  - Мафии засчитывается промах с формулировкой «Мафия промахнулась», в случае если у Босса мафии был один из блокирующих квестов (см. маньяк, гетера)
  - Мафии засчитывается промах с формулировкой «Мафия промахнулась» приумышленном согласии всех членов клана на тактический промах
- Босс мафии – формально возглавляет клан мафии
  - Несет ответственность за совершение хода мафии – выстрел будет удачным только в том случае, если Босс в эту ночь не был изнасилован маньяком и не предавался определенным занятиям с гетерой
- Комиссар – городской шериф. Выступает в клане мирных.
  - Имеет право запросить у ведущего роль любого игрока 1 раз в сутки и тайно получить на этот запрос верный ответ вместе с легендой следующего дня.
  - Если комиссар проверил (не) мафию, ответ в общей легенде будет выглядеть как «Комиссар проверил (не) мафию»

- Если комиссар промахнулся (не проголосовал, промахнулся умышленно, был заблокирован соответствующими квестами), либо был убит в общей легенде будет указано «Комиссар промахнулся»
- Доктор – городской врач. Выступает в клане мирных
  - Имеет право вылечить любого персонажа один раз в игровые сутки
  - Доктору засчитывается промах с формулировкой «Доктор промахнулся», если доктор сделал тактический промах, либо у доктора в эту ночь был один из блокирующих квестов, либо доктор был убит
  - Доктор не может лечить одного и того же игрока в течение двух идущих подряд игровых суток
  - Доктор не может лечить сам себя
- Маньяк – играет сам за себя
  - Раз в игровые сутки имеет право заблокировать любого игрока.
  - Маньяк не может убивать
  - Маньяк не может блокировать одного и того же игрока в течение двух идущих подряд игровых суток
  - Любой игрок, заблокированный маньяком, лишается права голоса на следующие игровые сутки
  - Любой квест, заблокированный маньяком, лишается права хода на следующие игровые сутки с формулировкой «Промах». В случае с Боссом мафии промахивается вся мафия.
  - Маньяк не может насиловать сам себя
- Гетера – девушка, не отягощенная лишними моральными и физическими обязательствами. Выступает в клане мирных
  - Раз в игровые сутки имеет право заблокировать любого игрока.
  - Гетера не может блокировать одного и того же игрока в течение двух идущих подряд игровых суток
  - Любой квест, кроме маньяка, заблокированный гетерой, лишается права хода на следующие игровые сутки с формулировкой «Промах». В случае с Боссом мафии промахивается вся мафия.
  - Гетера не может спать сама с собой

## ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1. Каждый квест обязан уведомить о своем решении до конца суток. В случае промаха он обязан сообщить ответ «промах». Если к концу игровых суток решение не будет дано, квесту публично засчитывается промах с формулировкой «Промах».
2. Каждый квест имеет право на промах.
3. Квесты могут ходить к игрокам, выбывшим из игры. Ход будет опубликован классически, но это не повлияет на расклад

4. Каждый игрок имеет право на самоубийство. В случае квеста его ход не засчитывается и публикуется как промах.
5. Каждый игрок обязан делать все возможное для победы своего клана. Запрещается умышленно сливать пароли и явки своих сообщников либо каким-то другим образом содействовать победе соперников. За нарушение этого пункта – дисквалификация.
6. Каждый игрок имеет право объединяться, создавать коалиции с любыми другими игроками.
7. Запрещается шантажировать либо угрожать игроку либо ведущему тем или иным образом для несанкционированного выяснения роли игрока. За нарушение этого пункта – дисквалификация.
8. Каждый игрок имеет право проголосовать против другого игрока один раз за игровые сутки. В конце игровых суток будут подведены итоги голосования и осуществлен расстрел
9. Участие в легенде и стилизованном под нее обсуждении на движке является необязательным, но желательным и будет поощряться бонусами
  - a. Лучшая легенда за прошедшие сутки по мнению игроков награждается 6 часами бонусного времени
  - b. Лучшая легенда по мнению ведущего может быть награждена 4 часами бонусного времени (опционально, действует только в случае действительно заслуживающих того ситуаций)
  - c. Каждая легенда, опубликованная за прошедшие сутки, награждается 30 минутами бонусного времени
10. Каждый игрок имеет право вбить в движок свой прогноз на расклад на следующий день в произвольном формате (естественно, появится надпись «Ответ или код неверный»; результаты будут обрабатываться после дня вручную). За полное совпадение бонус  $\max(24-2*i, 1)$  часов, где  $i$  – номер текущего игрового дня.
11. Лучший игрок по мнению ведущего может получить бонус в размере 4 часов. Возможность опциональная, будет действовать не всегда, а только в действительно заслуживающих этого ярких ситуациях
12. В течении каждого дня предусмотрен ряд бонусных вопросов по легенде (на общую сумму не более 6 часов)
13. Всего в течение дня игрок может получить до 20 часов бонусов (при самом идеальном раскладе и при максимальной активности) + до 24 часа бонусов за угадывание расклада следующего игрового дня
14. Игроки, выбывшие из игры тем или иным образом, не имеют доступа к распределению ролей вплоть до конца игры и могут выполнять доступные для них небольшие бонусы (для перетасовки мест внизу турнирной таблицы между собой и для участия в легенде и обсуждении)
15. Распределение ролей непредвзято и случайно, осуществляется специальной программой. Скриншот распределения публикуется после игры.

## ПОРЯДОК ХОДОВ

Порядок имеет значение при установлении «промахнулся ли квест или дошел до цели» в соответствии с описанием ролей. Например, расстрелянный мафией, но вылеченный доктором комиссар может проверить.

1. Маньяк
2. Гетера
3. Мафия
4. Доктор
5. Комиссар
6. Расстрел

## ПУБЛИКАЦИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ:

Формат:

«День 1:

Мафия убила #Игрок

Доктор промахнулся

Маньяк был у #Игрок

Гетера была у #Игрок

Комиссар проверил не мафию»

## РЕГЛАМЕНТ РАССТРЕЛА:

- Каждый живой игрок до конца суток уведомляет ведущего о своем голосе на расстрел
- Ведущий подводит итоги голосования и публикует его результаты вместе с ролью игрока, набравшего большее количество игроков
- Расстрелянный игрок считается выбывшим из игры
- Для расстрела необходимо не менее 25% голосов (округление согласно правилам арифметики)
- Голоса погибших в текущий ход учитываются
- Голосование является открытым, результаты – общедоступными
- Игрок, не уведомивший ведущего о своем решении до конца суток, считается самоубившимся; его роль публикуется вместе с легендой

## РЕГЛАМЕНТ ДНЯ:

1. Новые игровые сутки стартуют в 00:00 по московскому времени
2. Легенда и результаты прошедшего дня публикуются по мере обработки не позднее 9:00 следующего дня
3. Голосование и прием голосов завершается в 23:59:59 автопереходом с уровня – будьте внимательны!
4. Игровыми считаются будни (понедельник – пятница). Выходные не считаются игровыми. Игровые сутки, стартующие после пятницы, стартуют в 00:00 субботы, длятся все выходные и завершаются в 23:59 в понедельник следующей недели.

## УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

1. Мирные побеждают, если уничтожают всю мафию и маньяка
2. Маньяк побеждает, оставшись один на один с любым игроком
3. Мафия побеждает, оставшись в равных составах с мирными жителями при условии, что маньяк выбыл из игры.

## ТЕХНИЧЕСКИЙ ФОРМАТ НА ДВИЖКЕ

1. Никакой ответ, голос, решение квеста не может быть принято ведущим устно, по телефону, в личных сообщениях, посредством социальных сетей, электронной почты, равно как и ни в каком другом виде, кроме как в виде ответа, вбитого в движок.
2. Каждый новый день выжившим игрокам приходит код для бонуса на 24 часа за прошедший игровой день. Вбитие кода лежит на совести игроков, ручное начисление бонуса по просьбе «а я забыл» не будет являться возможным и приемлемым.
3. Кандидатуры для расстрела и для хода квеста считаются ответами на соответствующие бонусы
4. С 22:00 доступно голосование за лучшего игрока и за лучшую легенду в текущем игровом дне
5. Новый день начинается с помощью автоперехода. К этому моменту на уровне будет только заглушка. Все остальное появится в течении 40-50 минут после полуночи (при форс-мажорах не позднее 9:00 утра) по факту обработки результатов дня
6. В финишном протоколе игроки распределяются следующим образом:
  1. Игроки победившего клана, ранжированные по бонусному времени (которое зависит от количества пережитых ночей и количества накопленных бонусов за активность в игре)
  2. Игроки клана, который выбыл из игры последним, ранжированные аналогично
  3. Игроки клана, проигравшего в самом начале, ранжированные аналогично
7. Время между лидером предыдущего по списку клана и аутсайдером следующего составляет 24 часа относительно их чистого игрового времени (без учета бонусов). За счет бонусов могут возникать перестановки – наиболее активные игроки получают шанс подняться чуть выше