

Рекомендации по сборкам ролей для Городской Мафии и наш вариант правил игры (клуб УНАВ)

Приложение для ведущего Мафии Mafia-Moderator.com

Друзья! Ниже я приведу рекомендации по сборкам и составам ролей на разное количество игроков в Городскую Мафию.

Эти рекомендации основаны на правилах, по которым играет наш клуб. Эти роли будут загружены по умолчанию в сборку по Городской мафии при регистрации в приложении. При желании Вы можете поменять роли и сделать любые конфигурации более привычные для Вас)

Для начала, давайте расскажу с какими ролями мы играем и по каким правилам.

Правила нашего клуба и роли

Базовые правила и механика нашей игры:

Стандартная игра с дневным и ночным периодом.

Днем игроки по очереди (по часовой стрелке, начиная с первого игрока, который начинает день) обсуждают, кого они подозревают и, при желании, номинируют других игроков на голосование. В зависимости от количества игроков за столом на речь каждого игрока дается от 30 до 60 секунд. Диалоги запрещены.

После круга номинации, номинированные игроки могут что-то добавить в свою защиту, обычно 30 секунд на оправдание для каждого игрока. Оправдание идет в той последовательности, в которой игроки были номинированы на голосование.

Голосование идет по очереди среди номинированных игроков, в той последовательности, в которой они были номинированы. Ведущий говорит кто считает что Мафия игрок такой-то (обычно играем с игровыми никами без номеров), игроки поднимают руки, ведущий указывает в приложении кто проголосовал, и переходит к голосованию за следующего игрока. Игроки каждый день могут голосовать только один раз. Игроки имеют право не голосовать, в отличии от Спортивной Мафии, оставшиеся голоса не проголосовавших игроков не уходят в последнего номинированного игрока. Если днем никто не голосовал, соответственно никто не умирает в результате голосования.

Если при голосовании 2 или более игроков получили одинаковое количество голосов, они могут снова что-то сказать в свое оправдание, после этого голосование повторяется среди игроков с равным количеством голосов. Если при повторном голосовании количество игроков в номинации не изменилось — никто не умирает и город засыпает.

Ночью все активные роли просыпаются по очереди и совершают свои механики.

Далее цикл дня/ночи повторяется до победы одной из сторон.

У меня в баре ([UHAB – art hub & wine bar | Tbilisi](#)) мы играем без Фолов и жестких правил, моя Мафия скорее про расслабленную веселую игру, но при этом с структурой и логикой, игра где-то посередине между эмпатией и математикой.

Роли Мирных жителей:

Мирный житель. Базовая роль. Не имеет ночной активности. Участвует в дневном обсуждении и голосовании. Задача: устранение всех негативных ролей путем голосования для победы Города.

Комиссар. Проверяющая роль. Каждую ночь узнает у Ведущего статус игрока (Мафия или нет), может найти только Мафию и Дона, не может найти остальные негативные роли. Задача: поиск членов мафиозной группировки и скрытая (или явная) координация Города днем.

Шериф. Тот же Комиссар, но который может убивать ночью. Каждую ночь может либо проверить игрока на принадлежность к Мафии, либо совершить выстрел. За одну ночь разрешено только одно действие. Не может присутствовать в игре одновременно с Комиссаром.

Доктор. Защитная роль. Каждую ночь выбирает игрока для лечения. Цель не может быть убита в эту ночь. Себя и одного и того же игрока можно лечить не более одного раза за игру. Приоритет — защита ключевых активных ролей Города.

Бармен. Блокирующая роль. Просыпается первым. Выбранный им игрок лишается возможности использовать свою роль в эту ночь. При блокировке последнего представителя Мафии выстрел команды не происходит. Должен быть аккуратен в выборе, так как может случайно заблокировать, например, Шерифа или Доктора.

Священник. Специализированная проверяющая роль. Ночью проверяет игрока на принадлежность к Одиночкам (Маньяк, Серийный убийца, Фанат), но не может найти Коррупированного мэра. Не видит Мафию.

Мститель. Роль с отложенным действием. В случае смерти (ночью от рук убийц или днем по итогам голосования) совершает предсмертный выстрел в любого игрока.

Журналист. Информационная роль. Просыпается последним. Проверяет одного игрока: Ведущий сообщает, совершал ли этот игрок какие-либо действия ночью. Позволяет отличить активные роли от пассивных.

Mad Bomber (Безумный подрывник). Роль массового поражения. При смерти ночью забирает с собой двух живых соседей по столу. При смерти днем (голосование, выстрел Мстителя) сам выбирает две цели для уничтожения.

Любовница. Вариативная роль, с одной стороны может спасти как Доктор, с другой вывести из игры одного игрока при смерти, а так же заставляет замолчать выбранного игрока на следующий день, может в определенных ситуациях подсветить негативного игрока.

Выбранный ею игрок получает иммунитет к убийству ночью (уходит из дома), но лишается права речи на следующий день (голосовать может). В случае смерти Любовницы выбранный игрок погибает вместе с ней (кроме случая, если он сам ее убил). К каждому игроку может приходиться только один раз за игру, не может выбрать сама себя в качестве цели.

Судья. Роль контроля. Ночью может либо поместить игрока в Тюрьму, либо выпустить. Заключенный не может быть убит и не голосует, но участвует в обсуждении. Если все негативные роли в тюрьме — Мирные побеждают. Если Судью убивают, все посаженные в Тюрьму игроки из нее выходят и снова становятся активными.

Мэр. Сильный голос за мирных. На дневном голосовании его голос засчитывается как два. Должен быть аккуратен при голосовании. Его легко вычислить если в нескольких игроках «ушло» по одному голосу, но ведущий объявил что кто-то умер в результате голосования, все игроки понимаю что голосовавший против этого игрока мэр.

Команда Мафии

Мафия. Командная роль. Каждую ночь совместно выбирают жертву и убивают. Задача: устранение конкурентов и достижение численного преимущества над Городом.

Дон Мафии. Глава группировки. Просыпается вместе с Мафией для выстрела, затем отдельно — для поиска Комиссара/Шерифа. Ведущий подтверждает или отрицает наличие искомой роли у выбранного игрока.

Адвокат. Роль поддержки. Ночью выбирает цель. Если эту цель проверяет Комиссар или Шериф, Ведущий обязан дать ложный результат (инверсия статуса Мирный/Мафия). Адвокат не может убивать, если остальная Мафия уже убита, все еще может выиграть за Мафию путем дневных голосований, если останется один (например при наличии Мстителя, 3 игрока голосуют против Мстителя, он убивает второго Мирного, или например, осталось 2 игрока, Адвокат и Мирный игрок, который был лишен голоса Любовницей, в этой ситуации Адвокат может номинировать на голосование второго игрока, а его номинировать не могут, и убивает противника одним голосом). В случае если остается Адвокат и один Мирный игрок, игра считается сыгранной вничью.

Одиночки (играют за себя)

Маньяк. Самостоятельная роль. Каждую ночь совершает одно убийство. Для победы должен остаться последним выжившим игроком.

Фанат. Помощник Маньяка. Просыпается с Маньяком, знает его личность и цели. Если Маньяк выбывает, Фанат перенимает его функции и начинает убивать самостоятельно. Побеждает вместе с Маньяком.

Серийный убийца. Аналог Маньяка. Действует независимо. В случае присутствия обоих в игре — являются врагами друг друга.

Коррупированный мэр. Накопительная роль. Каждую ночь крадет голос у одного игрока. Кража действует до конца игры. При голосовании ведущий не учитывает при подсчете голоса игроков, у которых украли голос, и добавляет их «к руке» Коррупированного мэра, если тот голосует. В случае смерти Коррупированного мэра все голоса мгновенно возвращаются владельцам. Побеждает сам за себя, должен путем голосования убить всех и остаться один. Самая сложная роль для победы.

Рекомендации по набору ролей в зависимости от количества человек в игре

Для каждой сборки подсчитан процент вероятности победы для каждой команды. Это математический расчет, но учитывайте что в реальных играх все очень сильно зависит от самих игроков, их логики, эмоций и случайности выпадения ролей игрокам.

8 игроков

Вариант №1:

Город и мафия в чистом противостоянии. Минимум хаоса, максимум ясности — проверки и голосование решают всё.

Мафия (3): **Дон, Адвокат, Мафия.**

Мирные Активы (2): **Шериф, Доктор.**

Мирные жители (3): Обычные горожане.

Вероятность победы:

Мирные: 45%

Мафия: 55%

Вариант №2:

Маньяк вносит перемешивание сторон: ночные убийства идут параллельно мафии, что заставляет всех думать быстрее и точнее.

Мафия (2): **Дон, Мафия.**

Одиночка (1): **Маньяк.**

Мирные Активы (3): **Шериф, Доктор, Бармен.**

Мирные жители (2): Обычные горожане.

Вероятность победы:

Мирные: 45%

Мафия: 35%

Маньяк: 20%

Вариант №3:

Ночные действия накладываются друг на друга, убийства и блокировки могут сработать неожиданно. Игра ломает привычные сценарии и наказывает за шаблонное мышление.

Мафия (2): **Дон, Мафия.**

Одиночка (1): **Маньяк.**

Мирные Активы (3): **Шериф, Доктор, Любовьница.**

Мирные жители (2): Обычные горожане.

Вероятность победы:

Мирные: 38-40%

Мафия: 35%

Маньяк: 25-27%

9 игроков

Вариант №1:

Прямое противостояние без лишнего хаоса. Мафия защищена Адвокатом, а город полагается на проверки Комиссара.

Мафия (3): **Дон, Адвокат, Мафия.**

Мирные Активы (3): **Комиссар, Доктор, Мститель.**

Мирные жители (3): Обычные горожане.

Вероятность победы:

Мирные: 50%

Мафия: 50%

Вариант №2:

В этой сборке нет Шерифа и Комиссара, поэтому роль Дона не используется. Город борется с преступностью через закон (Мэр) и изоляцию (Судья).

Мафия (2): **Мафия (x2).**

Одиночка (1): **Маньяк.**

Мирные Активы (3): **Судья, Мэр, Доктор.**

Мирные жители (3): Обычные горожане.

Вероятность победы:

Мирные: 35-38%

Мафия: 42-45%

Маньяк: 20%

Вариант №3:

Сборка для тех, кто любит динамику. Шериф — единственная проверка для Дона, а Бармен и Любовница добавляют непредсказуемости каждой ночи.

Мафия (2): **Дон, Мафия.**

Одиночка (1): **Маньяк.**

Мирные Активы (4): **Шериф, Доктор, Бармен, Любовница.**

Мирные жители (2): Обычные горожане.

Вероятность победы:

Мирные: 45%

Мафия: 35%

Маньяк: 20%

10 игроков

Вариант №1:

Классическая дуэль Города и Мафии. Мафии здесь 3 человека — это сильный блок, но у Города есть Комиссар и Журналист для перекрестной проверки подозреваемых.

Мафия (3): **Дон, Адвокат, Мафия.**

Мирные Активы (4): **Комиссар, Доктор, Журналист, Мститель.**

Мирные жители (3): Обычные горожане.

Вероятность победы:

Мирные: 50%

Мафия: 50%

Вариант №2:

Сборка с высоким уровнем хаоса. Mad Bomber становится «защитой» города: Мафии и Маньяку опасно убивать тех, кто сидит рядом с ними.

Мафия (3): **Дон, Мафия (x2).**

Одиночка (1): **Маньяк.**

Мирные Активы (4): **Шериф, Доктор, Mad Bomber, Любовница.**

Мирные жители (2): Обычные горожане.

Вероятность победы:

Мирные: 40%

Мафия: 40%

Маньяк: 20%

Вариант №3:

Сборка без проверок Шерифа/Комиссара, ориентированная на социальное взаимодействие. Роль Дона здесь не используется.

Мафия (3): **Мафия** (x3).

Одиночка (1): **Маньяк**.

Мирные Активы (4): **Судья, Мэр, Бармен, Доктор**.

Мирные жители (2): Обычные горожане.

Вероятность победы:

Мирные: 47%

Мафия: 41%

Маньяк: 12%

11 игроков

Вариант №1:

Сборка с максимальным уровнем ночного противостояния. Мафия защищена Адвокатом, а Шериф и Мститель представляют силовое крыло города. Маньяк здесь — третья сторона, которой выгодно убирать самых активных игроков.

Мафия (3): **Дон, Адвокат, Мафия**.

Одиночка (1): **Маньяк**.

Мирные Активы (4): **Шериф, Доктор, Мститель, Журналист**.

Мирные жители (3): Обычные горожане.

Вероятность победы:

Мирные: 45%

Мафия: 40%

Маньяк: 15%

Вариант №2:

Вот этот вариант мы сделаем именно про поиск маньяков и контроль за скрытыми угрозами. Священник и Комиссар работают в паре, разделяя сферы влияния.

Мафия (3): **Дон, Мафия** (x2).

Одиночка (1): **Маньяк**.

Мирные Активы (4): **Комиссар, Священник, Доктор, Бармен**.

Мирные жители (3): Обычные горожане.

Вероятность победы:

Мирные: 50%

Мафия: 35%

Маньяк: 15%

Вариант №3:

Сборка без ночных убийств со стороны города (нет Шерифа/Мстителя). Город полагается на Судью и Мэра. Одиночка здесь – Серийный убийца, который действует скрытно.

Мафия (3): **Мафия** (x3) (Дона нет, так как нет Шерифа/Комиссара).

Одиночка (1): **Серийный убийца**.

Мирные Активы (4): **Судья, Мэр, Любовница, Доктор**.

Мирные жители (3): Обычные горожане.

Вероятность победы:

Мирные: 40%

Мафия: 40%

Серийный убийца: 20%

12-13 игроков

Вариант №1:

Эта сборка ориентирована на чистое противостояние без лишнего хаоса. Здесь важны проверки Комиссара и слаженная работа Мафии.

Мафия (4): **Дон, Адвокат, Мафия** (x2).

Одиночка (1): **Маньяк**.

Мирные Активы (4): **Комиссар, Доктор, Мэр, Бармен**.

Мирные жители: 3 (для 12 игроков) или 4 (для 13 игроков).

Вероятность победы:

Мирные: 50%

Мафия: 35%

Маньяк: 15%

Вариант №2:

Сценарий с очень высокой скоростью выбывания игроков. Здесь много выстрелов и взрывов. Быстрая и кровавая игра.

Мафия (4): **Дон, Мафия** (x3).

Одиночки (2): **Маньяк, Серийный убийца**.

Мирные Активы (4): **Шериф, Мститель, Mad Bomber, Доктор**.

Мирные жители: 2 (для 12 игроков) или 3 (для 13 игроков).

Вероятность победы:

Мирные: 30%

Мафия: 40%

Одиночки: 30%

Вариант №3:

Сборка, где почти у каждого игрока есть какая-то роль. Здесь используется связка Маньяка и Фаната.

Мафия (3): **Дон, Адвокат, Мафия.**

Одиночки (2): **Маньяк + Фанат** (действуют вместе).

Мирные Активы (6): **Шериф, Доктор, Бармен, Журналист, Любовница, Мститель.**

Мирные жители: 1 (для 12 игроков) или 2 (для 13 игроков).

Вероятность победы:

Мирные: 40-44%

Мафия: 30-34%

Маньяк+Фанат: 26%

Вариант №4:

Игра без прямых убийств со стороны города. Здесь побеждают хитростью, блокировками и воровством голосов.

Мафия (4): **Мафия** (x4, без Дона, так как нет Шерифа/Комиссара).

Одиночка (1): **Коррупцированный мэр.**

Мирные Активы (5): **Судья, Мститель, Доктор, Журналист, Любовница.**

Мирные жители: 2 (для 12 игроков) или 3 (для 13 игроков).

Вероятность победы:

Мирные: 40%

Мафия: 45%

Корр. Мэр: 15%

14-15 игроков

Вариант №1:

Чистая городская мафия с понятной логикой. Комиссар + Журналист дают инфу, Мэр держит голосование, Адвокат мешает вскрытиям.

Мафия (4): **Дон, Адвокат, Мафия** (x2).

Одиночка (1): **Маньяк.**

Мирные Активы (5): **Комиссар, Доктор, Мэр, Журналист, Мститель.**

Мирные жители: 4 (для 14 игроков) или 5 (для 15 игроков).

Вероятность победы:

Мирные: 48-50%

Мафия: 38-40%

Маньяк: 10-12%

Вариант №2:

Почти все играют с ролями. Информации много, но она противоречивая. Ошибки стоят дорого.

Мафия (4): **Дон, Адвокат, Мафия** (x2).

Одиночки (2): **Маньяк, Серийный убийца.**

Мирные Активы (7): **Шериф, Доктор, Бармен, Журналист, Любовница, Священник,**

Мститель.

Мирные жители: 1 (для 14 игроков) или 2 (для 15 игроков).

Вероятность победы:

Мирные: 42-45%

Мафия: 30-33%

Одиночки (суммарно): 22-25%

Вариант №3:

Максимум смертей. Шериф и одиночки стреляют, Подрывник держит всех в страхе.

Партии короткие и жёсткие.

Мафия (5): **Дон, Мафия** (x4).

Одиночки (2): **Маньяк, Серийный убийца.**

Мирные Активы (5): **Шериф, Доктор, Mad Bomber, Мститель, Любовница.**

Мирные жители: 2 (для 14 игроков) или 3 (для 15 игроков).

Вероятность победы:

Мирные: 30-32%

Мафия: 38-40%

Одиночки (суммарно): 28-30%

Вариант №4:

Нет Шерифа и Комиссара. Всё решает логика, голоса и изоляция. Очень «городская» игра, без проверок.

Мафия (4): **Мафия** (x4, без Дона, так как нет Шерифа/Комиссара).

Одиночки (3): **Маньяк, Фанат, Коррупированный мэр.**

Мирные Активы (6): **Судья, Мэр, Доктор, Бармен, Журналист, Любовница.**

Мирные жители: 1 (для 14 игроков) или 2 (для 15 игроков).

Вероятность победы:

Мирные: 38-42%

Мафия: 32-35%

Маньяк + Фанат: 15-18%

Корр. Мэр: 8-10%

16-17 игроков

Вариант №1:

Большой классический стол. Комиссар — ключевая фигура, Адвокат обязан активно мешать. Мэр стабилизирует голосование.

Мафия (5): **Дон, Адвокат, Мафия** (x3).

Одиночка (1): **Маньяк.**

Мирные Активы (6): **Комиссар, Доктор, Мэр, Журналист, Мститель, Бармен.**

Мирные жители: 4 (для 16 игроков) или 5 (для 17 игроков).

Вероятность победы:

Мирные: 48-50%

Мафия: 38-40%

Маньяк: 10-12%

Вариант №2:

Почти каждый игрок активен. Информации много, но она конфликтует. Отличная сборка для опытных игроков.

Мафия (5): **Дон, Адвокат, Мафия** (x3).

Одиночки (2): **Маньяк, Серийный убийца.**

Мирные Активы (8): **Шериф, Доктор, Бармен, Журналист, Любовница, Священник, Мститель, Мэр.**

Мирные жители: 1 (для 16 игроков) или 2 (для 17 игроков).

Вероятность победы:

Мирные: 44-46%

Мафия: 30-32%

Одиночки (суммарно): 22-24%

Вариант №3:

Каждая ночь — потери. Mad Bomber и Мститель держат мафию в напряжении, но ошибки Шерифа могут похоронить город.

Мафия (5): **Дон, Мафия** (x5).

Одиночки (2): **Маньяк, Серийный убийца.**

Мирные Активы (6): **Шериф, Доктор, Mad Bomber, Мститель, Любовница, Бармен.**

Мирные жители: 2 (для 16 игроков) или 3 (для 17 игроков).

Вероятность победы:

Мирные: 30-33%

Мафия: 38-40%

Одиночки (суммарно): 27-30%

Вариант №4:

Нет Комиссара и Шерифа. Всё решают социальные навыки, голоса и изоляция. Очень напряженная, взрослая игра.

Мафия (5): **Мафия** (x5, без Дона).

Одиночки (3): **Маньяк, Фанат, Коррупированный мэр.**

Мирные Активы (7): **Судья, Мэр, Доктор, Бармен, Журналист, Любовница, Мститель.**

Мирные жители: 1 (для 16 игроков) или 2 (для 17 игроков).

Вероятность победы:

Мирные: 40-43%

Мафия: 33-36%

Маньяк + Фанат: 14-17%
Коррупцированный мэ́р: 7-9%

18-20 игроков

Вариант №1:

Чистая классика для большого стола. Много информации, но мафия численно опасна.
Адвокат обязателен.

Мафия (6): **Дон, Адвокат, Мафия** (x4).

Одиночка (1): **Маньяк**.

Мирные Активы (7): **Комиссар, Доктор, Мэр, Журналист, Мститель, Бармен, Священник**.

Мирные жители: 4 (18) / 5 (19) / 6 (20).

Вероятность победы:

Мирные: 48-50%

Мафия: 40-42%

Маньяк: 8-10%

Вариант №2:

Почти нет «пустых» ролей. Очень сложная для новичков, отличная для опытного клуба.

Мафия (6): **Дон, Адвокат, Мафия** (x4).

Одиночки (2): **Маньяк, Серийный убийца**.

Мирные Активы (9): **Шериф, Доктор, Бармен, Журналист, Любовница, Священник, Мститель, Мэр, Судья**.

Мирные жители: 1 (18) / 2 (19) / 3 (20).

Вероятность победы:

Мирные: 45-47%

Мафия: 30-32%

Одиночки (суммарно): 21-23%

Вариант №3:

Каждую ночь 2-4 смерти. Ошибки Шерифа и взрывы Подrywника могут мгновенно перевернуть игру.

Мафия (7): **Дон, Мафия** (x6).

Одиночки (2): **Маньяк, Серийный убийца**.

Мирные Активы (7): **Шериф, Доктор, Mad Bomber, Мститель, Любовница, Бармен, Журналист**.

Мирные жители: 2 (18) / 3 (19) / 4 (20).

Вероятность победы:

Мирные: 28-32%

Мафия: 40-42%

Одиночки (суммарно): 26-30%

Вариант №4:

Нет Шерифа и Комиссара. Всё решают голоса, тюрьма и блокировки. Очень напряженная и «взрослая» мафия.

Мафия (6): **Мафия** (х6, без Дона).

Одиночки (3): **Маньяк, Фанат, Коррупированный мэр.**

Мирные Активы (8): **Судья, Мэр, Доктор, Бармен, Журналист, Любовница, Мститель, Священник.**

Мирные жители: 1 (18) / 2 (19) / 3 (20).

Вероятность победы:

Мирные: 40-43%

Мафия: 34-36%

Маньяк + Фанат: 13-16%

Коррупированный мэр: 6-8%