

Сценарий ведущего Мафии: полный скрипт

Готовый скрипт для тех, кто впервые садится вести Мафию. Здесь — точные фразы для каждой фазы, порядок пробуждения ролей и шпаргалка, которую можно открыть на телефоне прямо во время партии.

Подготовка к игре

Прежде чем произнести первое слово — убедись, что всё готово:

- **Знаешь все роли в партии.** Если включил куртизанку — знай, как работает блокировка. Если есть маньяк — помни, что он действует отдельно от мафии.
- **Посчитал игроков.** Расстановка ролей зависит от числа людей за столом.
- **Подготовил раздачу.** Бумажки в шляпе, карты рубашкой вверх или приложение — главное, чтобы никто не видел чужую роль.
- **Есть чем записывать.** Блокнот или телефон — отслеживай, кого проверял шериф, кого лечил доктор, кого устраняла мафия. Приложение ведущего делает это автоматически.
- **Определил порядок рассадки.** Присвой каждому игроку номер — это упрощает ночные указания.

Открытие игры

Когда роли розданы и все на местах, начинай уверенно. Примерный текст:

Добро пожаловать в Мафию. Я ваш ведущий — я не играю, но управляю всем, что происходит. Каждый из вас получил роль. Не показывайте её никому. Если вы мафия — ночью вы узнаете друг друга. Если мирный — вам предстоит найти мафию через обсуждение и голосование. Готовы? Начинаем первую ночь.

Если за столом новички, добавь краткое объяснение:

Игра чередует ночь и день. Ночью мафия устраняет игроков, а спецроли действуют. Днём — обсуждение и голосование. Мирные побеждают, когда вся мафия выбыла. Мафия побеждает, когда мирных осталось столько же или меньше. Если в игре одиночки — маньяк или шут — у них свои условия победы, объясню перед стартом.

Скрипт ночной фазы

Это ядро работы ведущего. Порядок ролей всегда один и тот же — запомни его или держи перед глазами.



Засыпание

Город засыпает. Все закройте глаза. Руки уберите от лица — я должен видеть, что все спят.

Убедись, что глаза закрыты у каждого. Дай 3–5 секунд тишины перед первой ролью.

Мафия

Мафия, откройте глаза. Найдите друг друга. Укажите на жертву.

Дождись, пока мафиози договорятся жестами. Кивни, подтверждая выбор.

Мафия, закройте глаза.

Куртизанка НЕОБЯЗАТЕЛЬНО · ПРОПУСТИТЕ, ЕСЛИ РОЛИ НЕТ

Куртизанка, откройте глаза. Укажите, чьё действие вы блокируете.

Запиши выбор — заблокированное действие не сработает. При правиле «Куртизанка блокирует голос мафии» буди куртизанку *до* мафии, чтобы голос заблокированного мафиози можно было не учитывать.

Куртизанка, закройте глаза.

Дон НЕОБЯЗАТЕЛЬНО · ПРОПУСТИТЕ, ЕСЛИ РОЛИ НЕТ

Дон, откройте глаза. Укажите на игрока, которого хотите проверить.

Дон указывает. Если указанный игрок — шериф, кивни. Если нет — покачай головой.

Дон, закройте глаза.

Шериф НЕОБЯЗАТЕЛЬНО · ПРОПУСТИТЕ, ЕСЛИ РОЛИ НЕТ

Шериф, откройте глаза. Укажите на игрока, которого хотите проверить.

Шериф указывает. Если указанный — мафия (или дон), кивни. Если мирный — покачай головой.

Шериф, закройте глаза.

Доктор НЕОБЯЗАТЕЛЬНО · ПРОПУСТИТЕ, ЕСЛИ РОЛИ НЕТ

Доктор, откройте глаза. Укажите, кого вы хотите защитить этой ночью.

Доктор указывает. Запомни или запиши выбор.



Доктор, закройте глаза.

Ведьма НЕОБЯЗАТЕЛЬНО · ПРОПУСТИТЕ, ЕСЛИ РОЛИ НЕТ

Ведьма, откройте глаза.

Молча укажи на жертву, которую выбрала мафия, и спроси:

Используете зелье исцеления, чтобы её спасти? Кивните или покачайте головой.

Если зелье исцеления уже потрачено — или у мафии этой ночью нет жертвы (не договорились в слепом режиме, либо при правиле блокировки голоса заблокирован последний мафиози) — пропусти вопрос про исцеление, но продолжай:

Используете зелье смерти? Укажите на игрока или покачайте головой.

Каждое зелье срабатывает один раз за партию, а зелье смерти пробивает защиту доктора — запиши цель. Когда оба зелья потрачены, пропускай этот ход целиком.

Ведьма, закройте глаза.

Любовница НЕОБЯЗАТЕЛЬНО · ПРОПУСТИТЕ, ЕСЛИ РОЛИ НЕТ

Любовница, откройте глаза. Укажите, кого вы защищаете от дневного голосования.

Запиши выбор.

Любовница, закройте глаза.

Маньяк НЕОБЯЗАТЕЛЬНО · ПРОПУСТИТЕ, ЕСЛИ РОЛИ НЕТ

Маньяк, откройте глаза. Укажите, кого вы устраняете.

Запиши выбор — маньяк устраняет отдельно от мафии.

Маньяк, закройте глаза.

Охотник НЕТ ХОДА ПО РАСПИСАНИЮ НОЧИ

Охотник не действует ночью. Его способность срабатывает при гибели — он забирает одного игрока с собой.

Шут НЕТ ХОДА ПО РАСПИСАНИЮ НОЧИ

Шут не действует ночью. Его способность срабатывает только при выводе дневным голосованием; устранённый ночью шут проигрывает как обычно.



Пробуждение

Город просыпается. Все откройте глаза.

Пауза перед утренним объявлением — это момент драмы. Не торопись.

Утреннее объявление

Разбери ночные действия (ход мафии, ход маньяка, лечение доктора, зелья ведьмы, блокировка куртизанки) и объяви результат.

Кто-то выбыл:

Город просыпается. Этой ночью выбыл игрок номер [X].

Или с театральностью:

Тяжёлое утро для города. Игрок номер [X] не проснулся — мафия нанесла удар.

Никто не выбыл (доктор спас):

Город просыпается. Все живы — кому-то повезло этой ночью.

Или прямо:

Город просыпается. Доктор угадал — жертва мафии спасена!

Две жертвы (мафия + маньяк):

Страшная ночь. Город потерял двоих: игрок [X] и игрок [Y] не увидят нового дня.

Охотник выбыл:

Игрок [X] не проснулся этой ночью. Но [X] был охотником — и выводит с собой игрока [Y]!

Управление дневной фазой

Обсуждение

Дай столу 3–5 минут (для больших групп — до 7). Задай рамку:

У вас [X] минут на обсуждение. Кто хочет высказаться?

Следи, чтобы говорили не одни и те же. Если молчание затянулось:

Кто-то ещё хочет поделиться наблюдениями? У города мало времени.



Номинации

Время выдвигать кандидатов. Кого ставим на голосование?

Любой живой игрок может выдвинуть другого. Выдвинутый может сказать защитное слово (30 секунд — 1 минута).

Голосование

Голосуем. Кто за то, чтобы вывести игрока [X]? Поднимите руки.

Считай голоса вслух. Для нескольких кандидатов — голосуй по каждому.

За игрока [X] — [N] голосов. За игрока [Y] — [M] голосов.

Большинство голосов — игрок выбывает.

Ничья в голосовании

Несколько распространённых правил:

- **Повторное голосование** между лидерами
- **Никто не уходит** — переход к ночи
- **Оба выбывают** (жёсткий вариант, не рекомендуется для новичков)

Определись с правилом до начала партии и объяви его.

Спорные ситуации

Доктор и мафия выбрали одного игрока

Жертва спасена. Утром объяви, что все живы. Не говори, кого именно спасли — это информация.

Куртизанка заблокировала доктора

Лечение не срабатывает. Жертва мафии выбывает, даже если доктор выбрал её.

Куртизанка заблокировала шерифа

Проверка не состоялась. Шериф не получает информации за эту ночь.

Куртизанка заблокировала мафиози

По умолчанию ничего не меняется: блокировка одного мафиози не влияет на общий ход мафии. При включённом правиле «Куртизанка блокирует голос мафии» его голос не считается при выборе жертвы, а если он единственный оставшийся — устранения нет.

Маньяк и мафия выбрали одного

Жертва уходит из игры — одной ночной атаки достаточно, чтобы её забрать. Но если доктор лечил именно эту цель, приложение спасает её сразу от обоих ударов: утром она остаётся в игре.



Что если остался один мафиози против одного мирного

Мафия побеждает — количество мафии сравнялось с мирными. Но если жив маньяк или шут, игра продолжается: одиночки блокируют победу мафии.

Охотник устранён ночью

Охотник использует способность: называет игрока, которого выводит с собой. Некоторые столы разрешают охотнику стрелять только при дневном выводе голосованием — определись заранее.

Шут выведен голосованием

Шут побеждает — и в приложении партия на этом заканчивается. Если шут устранён ночью — он проигрывает, способность не срабатывает, игра идёт дальше.

Шпаргалка

Порядок ночи

1. Город засыпает
2. Мафия → выбор жертвы
3. Куртизанка → блокировка (при правиле «Куртизанка блокирует голос мафии» — просыпается до мафии)
4. Дон → проверка на шерифа
5. Шериф → проверка на мафию
6. Доктор → защита
7. Ведьма → зелья (если в игре)
8. Любовница → защита от голосования
9. Маньяк → устранение
10. Город просыпается

Разбор ночи

- Заблокированные действия отменяются
- Лечение доктора спасает его цель от всех ночных атак разом (и мафии, и маньяка) — но не от зелья смерти ведьмы, оно пробивает защиту
- Защита любовницы действует на следующий день
- Две жертвы (мафия + маньяк) объявляются вместе

Условия победы

- **Мирные:** вся мафия (и маньяк, если есть) выбыла
- **Мафия:** мафии $\geq$ мирных, а маньяк и шут уже выбыли
- **Маньяк:** мафия выбыла, рядом — не больше одного мирного, шут выбыл
- **Шут:** выведен дневным голосованием

Советы для ведущего

Нейтральность — главное. Не улыбайся, когда мафия промахивается. Не хмурься, когда голосуют за мирного. Твоё лицо — покер.



Театральность — второе. Хороший ведущий создаёт атмосферу. «Тёмная ночь опустилась на город... в тишине слышны шаги...» — это не обязательно, но это делает игру в три раза лучше.

Отслеживай всё. Записывай каждое ночное действие. Одна забытая проверка шерифа может сломать игру. [Приложение ведущего](#) отслеживает автоматически.

Держи темп. Ночная фаза — 30–60 секунд на роль. Если кто-то думает слишком долго — мягко поторопи. Дневное обсуждение — 3–5 минут. Затянутая игра теряет энергию.

Будь готов к вопросам. «А можно ли...?» — нормально. Отвечай кратко, не раскрывая лишнего. Если не уверен — прими решение и будь последователен.

Первая ночь — знакомство. Во многих вариантах первая ночь проходит без устранения: мафия видит друг друга, спецроли представляются. Это даёт столу одно утро для наблюдения до первого выбывания.

Смотрите также

- [Правила игры в Мафию](#)
- [Все роли в Мафии](#)
- [Расстановка ролей по игрокам](#)
- [Первая игра в Мафию](#)
- [Ошибки новичков](#)

Начать игру

Весь этот скрипт уже встроен в [приложение ведущего](#). Оно подсказывает, кого будить следующим, записывает выбор каждой роли и утром выдаёт готовое объявление. Ведущему не нужно ничего держать в голове — можно сосредоточиться на театре и темпе.

