

СОГЛАСОВАНО:

Президент КРОМО «Экосоюз»



Шулепова Н.А.

2025 г.

УТВЕРЖДАЮ:

Директор МБУ ДО «СЮТ»



Серебрякова Н.В.

марта 2025 г

## ПОЛОЖЕНИЕ

### о проведении муниципального чемпионата по командной пошаговой ролевой игре с детективным сюжетом «Мафия»

Апрель 2025 года, СЮТ.

#### 1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Настоящее Положение о проведении муниципального чемпионата по командной пошаговой ролевой игре с детективным сюжетом «Мафия» для учащихся 8-11 классов образовательных учреждений ЗАТО Железногорск (далее - Чемпионат) определяет порядок организации и проведения Чемпионата, состав участников, порядок награждения его победителей.

1.2. Чемпионат проводится МБУ ДО «Станция юных техников» совместно с Красноярской региональной общественной молодежной организацией «Экологический союз» в рамках проекта «НИ ГРАмма скуки», получившего президентский грант.

1.3. Чемпионат входит в перечень мероприятий Клуба интеллектуально-развлекательных игр «НИ ГРАМма скуки, организованного на базе Станции юных техников.

#### 2. ОСНОВНЫЕ ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ЧЕМПИОНАТА:

Целью Чемпионата является формирование у детей и подростков ценностного отношения к своему здоровью, популяризация интеллектуально-психологических игр, стимуляция личностного роста участников мероприятия.

2.1. Чемпионат направлен на решение следующих задач:

- пропаганда здорового досуга молодежи;
- развитие способностей и навыков, необходимых для эффективной коммуникации;
- оценка умения игроков распознавать ложь;
- развитие ораторского искусства;
- развитие наблюдательности, стрессоустойчивости, навыков принятия решений.

#### 3. УЧАСТНИКИ ЧЕМПИОНАТА

К участию в чемпионате приглашаются учащиеся 8-11 классов, представляющие государственные, негосударственные общеобразовательные

учреждения (школы, лицеи, гимназии) или учреждения дополнительного образования ЗАТО Железнодорожск.

Участники, направляемые на психологическую ролевую игру «Мафия» должны быть ознакомлены с правилами игры, иметь навыки общения с незнакомыми людьми.

#### 4. ПОРЯДОК И СРОКИ ПРОВЕДЕНИЯ

Мафия - салонная командная психологическая пошаговая ролевая игра с детективным сюжетом, моделирующая борьбу информированных друг о друге членов организованного меньшинства с неорганизованным большинством. Завязка сюжета: жители города, обессилевшие от разгула мафии, выносят решение пересажать в тюрьму всех мафиози до единого. В ответ мафия объявляет войну до полного уничтожения всех порядочных горожан...

Чемпионат по игре «Мафия» проводится в соответствии с правилами утвержденными оргкомитетом чемпионата (см. правила, Приложение 1).

Чемпионат по игре «Мафия» делится на этапы:

- **Отборочный.** Проводится в ОУ самостоятельно. По результатам отборочных игр должны быть определены 5 участников полуфинальных игр и 2 запасных игрока (по желанию запасные игроки могут быть включены в основной состав игроков по согласованию с оргкомитетом чемпионата). Имена участников полуфинала и запасных игроков должны быть внесены в регистрационную карточку (см. Приложение 3) и отправлены до **7 апреля 2025 г.** по адресу [knf09@rambler.ru](mailto:knf09@rambler.ru).
- **«Школа Мафии».** Серия тренировочных игр с участниками полуфинала. Участники полуфинала отбираются по итогам турниров, прошедших в ОУ ранее. Организуется на базе Станции юных техников.
- **Полуфинальный.** Серия игр, по результатам которой определяются участники финальных игр. Организуется на базе Станции юных техников.
- **Финальный.** Состоит из трех игр. Организуется на базе Станции юных техников. Победитель определяется путем подсчета индивидуального рейтинга участника.

##### Ключевые даты:

До 7 апреля 2025 года

9 апреля (15:30, СЮТ)

15 и 17 (15:30, СЮТ)

19 апреля (15:00, СЮТ)

- Отборочный этап чемпионата (в ОУ).

- «Школа Мафии».

- Полуфинальный этап.

- Финал чемпионата.

#### 5. НАГРАЖДЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ И ПРИЗЁРОВ

5.1. По итогам Чемпионата определяются победители Чемпионата.

5.2. Участник, набравший наибольшее количество баллов в серии финальных игр, признается Победителем Чемпионата. Участники, занявшие второе, третье места, являются Призерами Чемпионата.

5.3. Победители и призеры награждаются Дипломами и памятными подарками.

5.4. Каждый участник финального этапа Чемпионата получает «Сертификат участника» и сувенир.

## **6. РУКОВОДСТВО И КОНТРОЛЬ ЧЕМПИОНАТА**

6.1. Подготовку и проведение Чемпионата осуществляет оргкомитет.

6.2. Информация о Чемпионате, порядке участия в нем, формах проведения, результатах участия размещается на сайте МБУ ДО «СЮТ» <http://syt.ru>, в социальной сети «ВКонтакте» по адресу [https://vk.com/syt\\_k26.](https://vk.com/syt_k26), [https://vk.com/ni\\_gramma\\_skyki](https://vk.com/ni_gramma_skyki), а так же рассылается в образовательные учреждения по электронной почте.

6.3. По всем вопросам организации и проведения Турнира обращаться:

Ответственное лицо – Козырева Ирина Сергеевна.

Контактный телефон: 72-67-61, E-mail: [knf09@rambler.ru](mailto:knf09@rambler.ru)

## Правила игры с детективным сюжетом «Мафия»

*«Мафия» - это командная психологическая игра с детективным сюжетом: мирные жители, обессилевшие от разгула мафии в родном городе, принимают решение очистить его от криминала. В ответ мафия объявляет войну до полного уничтожения всех добропорядочных горожан!*

Обсуждение игрового положения проходит путём столкновения мнений в спорах, при этом одни игроки могут отмалчиваться, другие — наоборот, принимают активное и шумное участие в обсуждениях. Таким образом, игра максимально приближена к реальной жизни.

В игре участвуют **10 человек** (учащиеся ОУ). Игрой управляет **Ведущий** (в качестве ведущего должен выступить учитель). Игроки садятся за общий стол, места за игровым столом пронумерованы от 1 до 10, карточка с номером располагается на столе напротив игрока.

### Роли игроков:

- 7 красных игроков - МИРНЫЕ ЖИТЕЛИ (6 мирных горожан и Шериф);
- 3 черных игроков - МАФИЯ (2 мафии и Дон).

Задача мирных жителей понять, кто мафия, задача мафии играть так, чтобы никто из мирных жителей не догадался, что они мафия.

Цель игры — выжить своей командой (красной или черной).

Для распределения ролей необходимо использовать заранее подготовленные карты:

- 6 карт – Мирные жители,
- 1 карта – Шериф;
- 2 карты – Мафия;
- 1 карта – Дон.

**Если вам досталась роль мирного жителя:** Ваша цель: найти среди остальных игроков «мафию» и убить её. Мирный житель не может изначально никому доверять и вынужден верить только себе (так как вы не знаете достоверно точно, кто в игре принадлежит к команде противника).

Вы должны стараться, чтобы другие мирные жители за вас не проголосовали (т.к. вы знаете, что вы мирный житель, и выбывание из игры мирных – приближает вашу команду к проигрышу). Если мирные считают вас подозрительным и вы видите, что большинство голосует за вас - попытайтесь доказать свою «мирность».

**Если вы ШЕРИФ (вы тоже мирный житель):** Всё то же самое, что и у мирного жителя, но с бонусом. У вас есть возможность узнать роль любого игрока (одного за ночь) - т.е. вы можете проверить одного любого игрока ночью, который вам показался днем подозрительным. Вы должны стараться не раскрывать свою роль (так как в интересах мафии - убить именно вас в первую очередь, ибо вы можете их разоблачить). Если при проверке вы попали на мафию, вы должны помочь игрокам проголосовать верно. Точно также, если вы видите, что все голосуют за мирного, подозревая его в «черноте» - вам необходимо постараться его защитить, и привести аргументы в его защиту и сохранить мирного игрока за столом. Проверка вами игроков заключается в том, что ночью по команде ведущего «Просыпается Шериф!» вы просыпаетесь, бесшумно снимаете маску и показываете ведущему на игрока, которого вы хотите проверить. Ведущий жестаами отвечает вам на ваш вопрос: «да» или «нет». Если случилось так, что днем игроки проголосовали против вашей кандидатуры, и вы должны покинуть игру, то во время своей последней минуты назовите вслух игрокам результаты ваших ночных проверок, чтобы они могли знать, кто за столом мирный игрок, а кто мафия.

**Если вы МАФИЯ:** Цель мафии: убить мирных жителей, не разоблачив себя. По сути, мафия знает кто мирный, а кто нет (не знает мафия только кто из мирных жителей шериф). Мафия участвует в игре точно также как и другие игроки и делает вид, что она не мафия: маскируется под «мирного»

(помните игроки не должны догадаться о том, что вы мафия). Вы можете, как и любой мирный, спорить, доказывать свою невиновность, убеждать других жителей в ваших подозрениях, призывать жителей голосовать за «лже мафию» и т.д. А также провоцировать, обманывать и пр. Вы точно также голосуете в конце игрового дня (если видите, что голосуют за ваших - аккуратно пытаетесь их спасти и перевесить голоса за какого-либо мирного жителя; но старайтесь сделать так, чтобы жители по голосованию не догадались о ваших действиях; иногда, наоборот, лучше пожертвовать своим, чтобы втереться в чье-либо доверие). Вы должны стараться опознать и «убить» в первую очередь шерифа, так как он представляет для вас наибольшую угрозу.

**Если вы ДОН:** Вы черный игрок и играете так же, как и мафия. Но у Вас есть возможность каждую ночь проверить ваши подозрения и попытаться вычислить Шерифа, поскольку именно он представляет наибольшую угрозу для мафии. Проверка вами игроков заключается в том, что ночью по команде ведущего «Просыпается Дон!» вы просыпаетесь, бесшумно снимаете маску и показываете ведущему на игрока, которого вы считаете Шерифом. Ведущий жестами отвечает вам на ваш вопрос: «да» или «нет». Если вы ночью проверили игрока, и ведущий подтвердил, что это шериф, вы днем можете намекнуть остальным черным игрокам (с помощью жестов, двусмысленных фраз и т.д.) кто шериф и сообщая «стреляете» в него следующей ночью. Если случилось так, что днем игроки проголосовали против вашей кандидатуры, и вы должны покинуть игру, то во время своей последней минуты назовите вслух черным игрокам номер игрока-шерифа, чтобы они могли стрелять по нему ночью.

Игровой процесс разделён на две фазы — «день» и «ночь».

Когда Ведущий объявляет в городе фазу ночи, игроки закрывают глаза — «спят».

### **Первая ночь**

Все игроки закрывают глаза. Происходит раздача ролей. Ведущий раздаёт карты рубашкой вверх. По команде ведущего: «Просыпается игрок №1 и определяет свою роль». Игрок №1 снимает маску, выбирает одну из 10 предложенных ведущим карт. Игрок запоминает карту, ведущий забирает ее, карта больше в выборе не участвует. По команде ведущего «Игрок №1 засыпает» - игрок одевает маску и закрывает глаза.

По аналогии ведущий дает выбрать карту с ролью каждому игроку за столом.

В первую ночь ведущий позволяет игрокам с чёрными картами — «мафии» — открыть глаза и запомнить своих соратников — «познакомиться». Мафия и Дон снимают повязки и знакомятся. Черные жестами договариваются о порядке ночного устранения трех игроков (определяют три номера игроков в том порядке в каком они будут их убивать). Черные запоминают очередность выстрелов и номера игроков, мафия засыпает. После чего ведущий просит открыть глаза Шерифа, ведущий знакомится с Шерифом, Шериф оглядывает ночной город, затем «засыпает».

По объявлению **фазы дня** просыпаются все жители города (все 10 игроков).

**Первый день** - Все открывают глаза. Начинается дневное обсуждение. Каждому игроку дается одна минута на выражение вслух своих идей, мыслей, подозрений. Обсуждение начинается игрок под номером один и далее по кругу.

В первый день игрок может выставить кандидатуру другого одного игрока с целью вывести его из игры, но голосование не производится, если по окончании дневного обсуждения выставлено менее двух кандидатур.

**Вторая и последующие ночи** - Все игроки за столом одевают маски и закрывают глаза. Ведущий объявляет: «Город спит тихим и мирным сном, не дремлет только мафия. Мафия выходит на охоту». Мафия стреляет с **ЗАКРЫТЫМИ** глазами. Ведущий объявляет, что «Мафия выходит на охоту и проходит по игрокам. Номер 1, 2, 3...10». Ведущий перечисляет все номера игроков по очереди от 1 до 10. Если на текущем номере все черные стреляют одновременно (жест пальцами «спусковой крючок»), то объект поражен. Если мафия стреляет в разные номера, кто-то стреляет более 1 раза или не стреляет вообще — мафия промахивается, никто не покидает игру. Все игроки

находятся с закрытыми глазами. Мафия удаляется.

Ведущий объявляет «Просыпается Дон и ищет Шерифа». Дон просыпается, снимает маску как можно бесшумно и показывает на пальцах Ведущему номер игрока, за которым, по его мнению, скрывается Шериф. Ведущий кивком головы подтверждает его версию, либо отрицает. Дон засыпает. После того как Дон произвел проверку и заснул, аналогичные действия производит Шериф, в поисках мафии.

Просыпается Шериф. Он ищет черных игроков. Он показывает на пальцах Ведущему номер игрока, за которым, по его мнению, скрывается мафия. Ведущий кивком головы подтверждает его версию, либо отрицает. После ответа Ведущего Шериф засыпает.

**Второй и последующие дни** - Все открывают глаза. Ведущий объявляет о том, что ночью мафия стреляла. Если мафия стреляет без промаха, Ведущий объявляет, что этой ночью был убит житель города и предоставляет последнее слово пострадавшему (1 минута). После чего пострадавший игрок покидает игровой стол. Карточка с номером игрока на столе переворачивается. Если мафия промахнулась, Ведущий объявляет о промахе, никто не покидает игровой стол. Начинается дневное обсуждение.

Обсуждение второго дня начинается с игрока №2, третьего дня — с игрока №3 и так далее. Обсуждение второго дня начинается со следующего, после говорившего первым в предыдущий день, игрока. Каждому игроку дается одна минута на выражение вслух своих идей, мыслей, подозрений и выставление кандидатур. Обсуждение начинает игрок под номером два и далее по кругу.

Игрок может выставить кандидатуру другого одного игрока с целью вывести его из игры. Игрок должен произнести фразу: «Я выдвигаю кандидатуру игрока №...» Кандидатура принимается Ведущим, только если игрок произнес формулировку правильно. Подтверждением принятия кандидатуры к голосованию является слово Ведущего «Принято».

По окончании обсуждения за кандидатуры голосуют. Та кандидатура, которая набрала большинство голосов, выбывает из игры. Ведущий предоставляет последнее слово пострадавшему (1 минута), после чего пострадавший игрок покидает игровой стол. Карточка с номером игрока на столе переворачивается.

В течение этого и следующего кругов все происходит аналогично второму дню. Ночи и дни чередуются до победы той или иной команды.

### **Автокатастрофа**

Это ситуация, в которой два или более игроков набирают на дневном голосовании одинаковое количество голосов и нет кандидатуры, набравшей больше голосов. В этом случае голосуемым и набравшим равное количество голосов дается право говорить еще по 30 секунд по очереди.

Происходит переголосование. Если игроки вновь набирают равное количество голосов, то ставится на голосование вопрос: «Кто за то, чтобы все голосуемые покинули игру?». Если большинство голосует за выбывание, игроки покидают игру, если против - остаются, если голоса делятся поровну, игроки остаются в игре.

### **Условия победы**

- Игра заканчивается **ПОБЕДОЙ КРАСНЫХ**, когда устранены все черные игроки.
- **ЧЕРНЫЕ ПОБЕЖДАЮТ**, когда за столом остается равное количество красных и черных, или черных остается больше.

### **Тонкости правил игры в Мафию**

1. Игрок не имеет права произносить слово «Честно» или «Клянусь» в любой форме (включая прилагательные и производные, например «честный», «клятва»), заключать пари, ругаться матом, оскорблять игроков. За это он получает предупреждение.
2. Игрок не имеет права апеллировать к любой религии. Например, говорить «Господи», «Боже» и т.д. За это игрок получает предупреждение.

3. Игрок не имеет права подглядывать ночью. При обнаружении этого он удаляется из игры.
4. Игрок имеет право выставлять только одну кандидатуру на дневном голосовании.
5. Игрок имеет право отозвать выставленную им кандидатуру в рамках своей речи.
6. Игрок имеет право голосовать только за одну кандидатуру.
7. Голосуя, игрок должен коснуться рукой стола и удерживать ее на столе до окончания голосования. Окончание голосования происходит, когда Ведущий сообщает об этом. Голос, поставленный после, либо вместе со словом Ведущего «Спасибо» не принимается. Ведущий считает голос только в случае, если рука коснется стола.
8. Если игрок не проголосовал, его голос приписывается к последнему голосуемому.
9. Игрок ночью не имеет права показывать знаками Шерифу или Дону кого проверять. За это нарушение игрок получает предупреждение.
10. Игрок не имеет права ночью петь, танцевать, бить по столу, говорить и совершать прочие, не входящие в рамки ночного поведения игроков, действия. За это нарушение игрок получает предупреждение.
11. Дон и Шериф не имеют возможности проверять в первую ночь.
12. Дон и Шериф по ночам имеют право проверять не более одного игрока каждый.
13. Игрок не имеет права говорить не в свою очередь. За это нарушение он получает предупреждение.
14. Игрок имеет право говорить во время дневного обсуждения не более 1 минуты. За несоблюдение регламента игрок получает предупреждение.
15. Во время «Автокатастрофы» игрок имеет право говорить 30 секунд. За несоблюдение регламента игрок получает предупреждение.
16. После фразы Ведущего «Наступает ночь» игрок обязан незамедлительно закрыть глаза и опустить голову вниз. В случае задержки игрок получает предупреждение.
17. Ведущий имеет право давать предупреждения за: а) неэтичное поведение, б) излишнюю жестикуляцию, мешающую игре либо отвлекающую игроков, в) другие нарушения на усмотрение Ведущего.
18. Игрок, получивший три предупреждения, лишается слова на один круг. Если игрок получает третье предупреждение после или в момент своего выступления на круге, то он лишается слова на следующий круг.
19. Игрок, получивший четвертое предупреждение, удаляется из игры.
20. Игрок, выбывший из игры, немедленно покидает игровой стол.
21. При любом удалении из игры игрок не имеет права на последнее слово.

### **Внегласные правила**

1. Следует обращаться к игрокам, сидящим за столом, по их номеру. Например: «Игрок номер три».
2. Не принято выводить из игры в первую очередь игрока, севшего за стол впервые за вечер или покинувшего стол первым в предыдущей игре.
3. Если черные игроки сбились с договорки, и промахнулись по этой причине, принято стрелять далее по порядку, не пытаясь повторить неудачный выстрел.
4. Если за столом явно объявляется Шериф, принято следующей ночью нарушить договорку для того, чтобы устранить ночью вскрывшегося Шерифа.

**ЛИСТ ВЕДУЩЕГО**

(на 4 ночи и 4 дня, ночей и дней может быть больше или меньше)

**1. Ночь.**

Наступает ночь. Город спит. Просыпается игрок №1 и вытягивает карточку с ролью. Игрок №1 запоминает свою роль, отдает карточку и засыпает. Просыпается игрок №...

Все роли определены. Город спит. Просыпается Мафия и Дон, знакомятся. Дон показывает мафии договорку на последующие три ночи. Мафия и Дон засыпают.

Просыпается Шериф и знакомится с Ведущим и оглядывает ночной город.

**2. День.**

Доброе утро город. В городе появилась мафия. У каждого игрока есть 1 минута, чтобы представиться, высказать свои подозрения и предположения о том, кто из игроков мафия.

Начинает игрок №1. Речь игрока заканчивается, и слово передается следующему после того, как игрок сказал «Спасибо». В первый день голосование игроками не производится, если выставлено мене двух кандидатур.

**3. Ночь.**

Наступает ночь. Город спит. Мафия выходит на охоту. Ведущий перечисляет номера всех игроков по очереди (от 1 до 10). Мафия и Дон, **не снимая масок**, стреляют по игроку согласно договорке. Если на текущем номере все черные стреляют одновременно (жест пальцами «спусковой крючок»), то объект поражен. Мафия засыпает.

Просыпается Дон и ищет Шерифа. Дон засыпает.

Просыпается Шериф. Он ищет черных игроков. Шериф засыпает.

**4. День.**

Все открывают глаза. Ведущий объявляет, что ночью мафия убила игрока №... Или объявляет, что мафия промахнулась. Выбывший из игры произносит последнее слово (1 минута).

Начинается дневное обсуждение. Каждому игроку дается одна минута на выражение вслух своих идей, мыслей, подозрений и выставление кандидатур. Обсуждение начинается со следующего, после говорившего первым в предыдущий день, игрока.

На голосование выставлены кандидатуры игроков:

№										

Сначала голосуют за игрока, который был выставлен первым, затем за второго выставленного и т.д. Та кандидатура, которая набрала большинство голосов, выбывает из игры.

Последнее слово выбывшего из игры (1 минута).

**5. Ночь.**

Наступает ночь. Город спит. Мафия выходит на охоту. Ведущий перечисляет номера всех игроков по очереди (от 1 до 10). Мафия и Дон, **не снимая масок**, стреляют по игроку согласно договорке. Если на текущем номере все черные стреляют одновременно (жест пальцами «спусковой крючок»), то объект поражен. Мафия засыпает.

Просыпается Дон и ищет Шерифа. Дон засыпает.

Просыпается Шериф. Он ищет черных игроков. Шериф засыпает.

**6. День.**

Все открывают глаза. Ведущий объявляет, что ночью мафия убила игрока №... Или объявляет, что мафия промахнулась. Выбывший из игры произносит последнее слово (1 минута).

Дневное обсуждение. Каждому игроку дается одна минута на выражение вслух своих идей, мыслей, подозрений и выставление кандидатур. Обсуждение начинается со следующего, после говорившего первым в предыдущий день, игрока.

На голосование выставлены кандидатуры игроков:

№										

Сначала голосуют за игрока, который был выставлен первым, затем за второго

выставленного и т.д. Та кандидатура, которая набрала большинство голосов, выбывает из игры.  
Последнее слово выбывшего из игры (1 минута).

### **7. Ночь.**

Наступает ночь. Город спит. Мафия выходит на охоту. Мафия и Дон просыпаются и показывают на игрока, которого они хотят убить. Мафия засыпает.

Просыпается Дон и ищет Шерифа. Дон засыпает.

Просыпается Шериф. Он ищет черных игроков. Шериф засыпает.

### **8. День.**

Все открывают глаза. Ночью мафия убила игрока №... Выбывший из игры произносит последнее слово (1 минута).

Дневное обсуждение. Каждому игроку дается одна минута на выражение вслух своих идей, мыслей, подозрений и выставление кандидатур. Обсуждение начинается со следующего, после говорившего первым в предыдущий день, игрока.

На голосование выставлены кандидатуры игроков:

№										
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Сначала голосуют за игрока, который был выставлен первым, затем за второго выставленного и т.д. Та кандидатура, которая набрала большинство голосов, выбывает из игры.

Последнее слово выбывшего из игры (1 минута).

РЕГИСТРАЦИОННАЯ КАРТОЧКА  
ИГРОКОВ КОМАНДЫ  
В ИГРЕ С ДЕТЕКТИВНЫМ СЮЖЕТОМ «МАФИЯ»

№ п/п	Фамилия	Имя	Отчество (ОБЯЗАТЕЛЬНО!)	Школа	Класс	Контактный телефон!!! Указывается обязательно!!! <small>(сотовый телефон участника)</small>	Основной/запасной игрок
1.							Основной игрок
2.							Основной игрок
3.							Основной игрок
4.							Основной игрок
5.							Основной игрок
6.							Запасной игрок
7.							Запасной игрок

Ф.И.О. ответственного за составление заявки, телефон.

---