

УТВЕРЖДАЮ

Председатель ППОО ААК «ПРОГРЕСС»

А.Ю. Никулин

» _____ 2018 г.

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении серии игр «Мафия»

ППОО ААК «ПРОГРЕСС»

1. Цели и задачи

Психологическая игра «Мафия» проводится с целью:

- организации досуга работников – членов ППОО ААК «ПРОГРЕСС»;
- выработки командного духа и развития умения работать в команде;
- формирования корпоративной культуры;
- развития дружественных связей среди работников – членов ППОО ААК «ПРОГРЕСС»;
- привития соревновательного начала;
- привлечения новых членов ППОО ААК «ПРОГРЕСС»;
- развития у работников – членов ППОО ААК «ПРОГРЕСС» таких качеств, как:

- ✓ логическое мышление;
- ✓ эффекты ведения переговоров;
- ✓ лидерские качества;
- ✓ стрессоустойчивость;
- ✓ интуиция;
- ✓ память;
- ✓ навыки невербального влияния.

2. Сроки и место проведения

Дата и время проведения:

Игра проводится в несколько этапов (5 отборочных игровых дней, 2 полуфинала и финал), первая отборочная игра пройдет 21 июля 2018 г., начало игры - 17:00.

Место проведения:

г. Арсеньев, пл. Ленина 5.

Условия участия:

К участию допускаются работники - члены ППОО ААК «ПРОГРЕСС», работники – члены ППО АО «Камов» и работники 2230 ВП МО РФ. Заявки на участие подаются заранее в социальной сети «Вконтакте» - группе «МаФиЯ» <https://vk.com/club153052406> или по телефонам 89146978772; 89644522878.

Общее число участников до 16 человек.

Вступительный взнос в размере 50 рублей с каждого участника предоставляется непосредственно перед началом игры куратору мероприятия. Участники, не внесшие вступительный взнос, не допускаются к мероприятию.

3. Организаторы

Организация и проведение мероприятия осуществляется Молодёжной комиссией ППОО ААК «ПРОГРЕСС».

Куратор данного Мероприятия - Терехин Егор Владимирович.

4. Награждение

Команда, одержавшая победу в финале, игроки, занимающие по итогам всех игр первые 3 строчки рейтинга, а также лучший игрок финальной игры (выбирается голосованием) награждаются грамотами.

Призовой фонд формируется исходя из вступительных взносов участников мероприятия.

Команда, одержавшая победу в финале, награждается денежным призом в размере 50 % от общего призового фонда.

Игрок занимающий 1 строчку рейтинга, награждается денежным призом в размере 25 % от общего призового фонда.

Игрок занимающий 2 строчку рейтинга, награждается денежным призом в размере 15 % от общего призового фонда.

Игрок занимающий 3 строчку рейтинга, награждается денежным призом в размере 10 % от общего призового фонда.

Лучший игрок финальной игры награждается кубком.

5. Расходы

Расходы, связанные с проведением данного Мероприятия, несет Молодёжная комиссия ППОО ААК «ПРОГРЕСС».

6. Правила игры

Приложение №1.

7. Подведение итогов

По итогам игры игрокам будут назначаться баллы согласно системе подсчета очков.

В случае возникновения форс-мажорных обстоятельств, решение принимается ведущим.

- При одинаковом количестве очков, преимущество имеет игрок выигравший большее количество игр.
- Далее, преимущество имеет игрок, выигравший в роли Дона мафии большее количество раз, а затем в роли Комиссара.
- Далее, преимущество у игрока чаще убитого в первую ночь.

Система подсчёта очков:

Роль	Победа	Поражение
Мафия	+4	0
Доктор	+5	-1
Маньяк	+6	0
Дон мафии	+5	-1
Комиссар	+5	-1
Мирный житель	+3	0
Шериф	+5	-1
Бессмертный	+4	0
Адвокат	+4	0
Честный судья	+5	-1
Оборотень	+5	0

Другие баллы:

В случае, если Доктор своим первым ходом (учитывается только первая ночь) лечит игрока в которого в эту ночь стреляют, то игрок получает +1 балл

В случае если Комиссар/Судья в ходе своей первой проверки (учитывается только первая ночь) находит Дона мафии/Мафию, то игрок получает +1 балл.

8. Другое

По всем вопросам, связанным с Мероприятием, обращаться к куратору мероприятия:

Терехин Егор Владимирович: тел. 8 914 697 87 72, 8 964 452 28 78;

ПРАВИЛА ИГРЫ «МАФИЯ»**Состав. Роли**

В игре участвует от 12 до 16 человек, которые делятся на две группы: «красные» и «черные». «Красные» - честные жители, «черные» - мафия. А так же на игрока одиночку «Маньяк». Отношение Красные/(Черные+Маньяк) выдерживается примерно 3/1. Роли участников определяются картами. Одна из красных карт - карта «Комиссар» (так же могут быть введены другие роли лидеров) - определяет лидера честных жителей. Черные также имеют своего главу: им становится игрок, которому выпала карта «Дон мафии». Контролирует ход игры Ведущий. У каждого игрока за столом определен номер от 1 до 12(16). Игра состоит из двух основных фаз: ночь и день.

Начало игры

Ведущий объявляет наступление ночи. В течение ночи глаза игроков должны быть закрыты, поэтому все, кроме ведущего, надевают маски. Ведущий по очереди предлагает каждому проверить карту, лежащую перед ним. Игрок, смотрит ее значение и снова надевает маску. После того, как роли определены, Ведущий объявляет: «Просыпается мафия и знакомится». Игроки, получившие карты «Мафия», «Адвокат» или «Дон мафии», аккуратно снимают маски и знакомятся друг с другом, после чего снова надевают маски.

Далее ведущий объявляет: «Дон знакомится с ведущим». Игрок, получивший роль Дона, снимает маску, обозначая себя ведущему. Затем ведущий произносит: «Комиссар знакомится с ведущим». Игрок, вытащивший карту Комиссара, снимает маску и определяет свою роль перед ведущим. Также ведущий знакомится с другими ролями: «Доктор», «Адвокат», «Маньяк», «Шериф», «Честный судья», «Оборотень», «Бессмертный» (просыпается ночью только в ночь знакомства),

День

После знакомства с игроками, ведущий объявляет наступление дня: «Утро». Все участники снимают маски и приступают к обсуждению. Каждый игрок в течение 30 секунд высказывает свои предположения относительно других. Первый игрок, как правило, задает тон игры и его основная задача – продемонстрировать спокойствие, уверенность и готовность помогать честным жителям в поисках мафии независимо от своей истинной роли.

Этап обсуждения строго регламентируется ведущим. За высказывания вне своего времени игрок получает предупреждение. Запрещаются любые формулировки с использованием слова «честно» - «честное слово», и пр. Так же ведущий делает предупреждение за любое упоминание религиозных понятий, Бога, клятв, споров, пари и пр.

За три предупреждения игрок лишается права слова на следующий день, за четыре предупреждения игрок дисквалифицируется без права последнего слова.

Ночь

После того, как все игроки высказались, наступает ночь. Ведущий объявляет: «Ночь, все игроки надевают маски». Затем ведущий объявляет: «Просыпается мафия». Проснувшись мафия советуется и выбирает жертву, дон подтверждает, что он согласен с выбором и показывает ведущему пальцами номер игрока. Затем просыпаются по команде Ведущего остальные роли и совершают свои действия.

День второй

Ведущий объявляет: «Утро». И сообщает участникам, кто убит и предоставляет этому игроку последнее слово.

Далее каждый игрок снова в течение 30 секунд имеет возможность высказать свои предположения и наблюдения. Затем игрокам дается общая минута на обсуждение. Начиная со второго дня, игроки голосуют за

кандидатуры тех, кого считают мафией, фразой «Я голосую против...» Каждый имеет право проголосовать только за одну кандидатуру.

После завершения общей минуты проходит голосование. Ведущий объявляет: «Начинается голосование (путем поднятия пальцев)».

Воздержаться от голосования нельзя. Если игрок не проголосовал ни за одну кандидатуру, его голос уходит за последнего кандидата (в случае поднятия масок).

Игрок, набравший большинство голосов, выбывает из игры с правом последнего слова в течение 30 секунд. Ни выбывший, ни ведущий не определяют роль игрока. Даже если из игры выбывает черный игрок, он может говорить, что остальные совершили ошибку и уничтожили честного жителя. Снова наступает ночь.

Конец игры

Игра заканчивается победой Честных жителей, если за игровым столом не осталось ни одного черного игрока и победой Мафии при наступлении равенства количества игроков на любом этапе игры (дневное обсуждение, ночь, голосование и т.д.) (в случае если в игре нет Маньяка), победой Маньяка, если за игровым столом остался в живых лишь «Маньяк».

ЗНАЧЕНИЯ КАРТ

Честный житель – самая простая и в то же время самая сложная роль. Ночью игрок закрывает глаза, днем – участвует в обсуждении, пытаясь логически и психологически вычислить, кто является Мафией.

Комиссар – опора и надежда Честных жителей. Комиссар может ночью проверить любого игрока на принадлежность к криминальной группировке. Задача Комиссара – направлять обсуждение Честных жителей в нужное русло и при этом не открыться раньше времени – потеря Комиссара для Честных жителей равносильна катастрофе.

Доктор – играет за Честных, может спасти любого убитого ночью игрока (как Мафию, так и Честного). Днем пытается понять, кого из игроков захочет убить Мафия, ночью наугад выбирает человека, которого будет лечить, указывая на него Ведущему. Доктор может лечить себя, но не может лечить одного и того же человека (в том числе и себя) две ночи в подряд.

Бессмертный – играет за Честных жителей. Бессмертного нельзя убить ночью и он неуязвим для Мафии. Его задача – принимать удар на себя, защищая Комиссара и других Честных жителей. Главное – не перестараться, а то свои же повесят.

Честный судья – играет за Честных. Карта используется, когда число играющих велико и голосование затягивается. В случае игры с судьей при голосовании учитывается только голос судьи. Так же судья может проверить любого игрока на принадлежность к преступной группировке.

Шериф – играет за Честных. Может ночью убить любого игрока по своему выбору. Шериф должен быть внимателен – его пуля может поразить Честного.

Мафия – играет против Честных. Задача – захватить город, планомерно убивая Честных жителей. В первую ночь Мафия просыпается и знакомится. В последующие – убивает по одному человеку за ночь. Мафия побеждает, если их осталось больше, чем Честных жителей.

Дон Мафии – главный мафиози, играет против Честных. Роль Дона практически идентична роли Мафии за тем исключением, что Дон может ночью проверить любого игрока – и узнать у Ведущего, является ли он Комиссаром.

Маньяк – играет сам за себя. Ночью убивает любого игрока. Маньяк побеждает, когда остается последним живым игроком.

Оборотень – играет за мирных жителей, но в клане Мафии (просыпается вместе с Мафией). Он знает весь клан Мафии и его задача не накликав на себя беду дать понять Мирным кто есть кто. При проверке Комиссаром – Мирный.

Адвокат – играет за Мафию (просыпается вместе с Мафией). Ночью может выбрать одного из игроков (Красных) и при проверке Комиссаром или Судьей, при выборе ими этого игрока Ведущий должен будет показать что он играет за Черных.