



**ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ «ГОРОДСКАЯ МАФИЯ»
ФЕДЕРАЦИЯ ГОРОДСКОЙ МАФИИ СМА**

Утверждено СК СМА 15 июля 2025 года. v 1.2

1. Основные положения

1.1 В игре принимают участие 12 (двенадцать) человек. Игроки случайным образом делятся на 3 (три) команды: красные (мирные жители), чёрные (мафия), один из которых получает карту дона, и один игрок получает карту маньяка. Разыгрываются 8 красных карт, среди которых — Шериф, Доктор и Красотка.

1.2. Ведет игру, регламентирует ее начало, конец и все игровые фазы Судья. Ведению игры могут помогать боковые судьи. Игра имеет две фазы: фаза «день» и фаза «ночь в том числе - свободная посадка».

1.3. Победа команды красных наступает в тот момент, когда из игры выведены все представители чёрной команды и маньяк. Победа чёрной команды наступает в случае, когда за игровым столом остаётся равное количество игроков обеих команд или количество черных игроков больше, чем красных и за столом нет маньяка. Победа Маньяка наступает в случае, если за столом остается 1 или меньше игроков любой команды по итогам голосования или ночи вне зависимости от ролей.

2. Игровая площадка, инвентарь и официальный язык игры

2.1. Игровой стол должен быть таким, чтобы за ним комфортно разместились 12 игроков. Судья имеет право разместиться за игровым столом или рядом с игровым столом так, чтобы иметь возможность видеть и слышать всё, что происходит за игровым столом.

2.2. У каждого игрового бокса должна быть табличка с номером и игровая маска для игрока.

2.3. Игровая площадка должна быть обеспечена акустикой или иным музыкальным оборудованием для проведения игровой ночи.

2.4. Официальным языком игры является русский язык.



3. Игровые положения

3.1. За игровой стол приглашаются 12 (двенадцать) игроков. Место за игровым столом разыгрывается случайным образом судьёй стола непосредственно перед началом игры, либо распределяется заранее.

3.2. Судья представляет игроков и объявляет начало игры фразой «В городе ночь» или «Ночь». Наступает ночь. Все игроки принимают правильную посадку. Руки скрещены на плечах, голова опущена вниз таким образом, чтобы подбородок касался грудной клетки.

3.3. Игроки по команде судьи с закрытыми глазами показывают номер карты, снимают маску, знакомятся с игровой ролью и надевают маску, низко наклоняют головы

4. Первая игровая ночь

4.1. По команде Судьи игроки, получившие чёрные карты, снимают маски, знакомятся друг с другом и договариваются о своих действиях. Дон жестом показывает, что он является Доном. На ночную договорку у чёрной команды есть ровно 1 минута. Спустя 50 секунд после пробуждения чёрной команды судья обязан предупредить, что у них осталось 10 секунд. После этого по команде Судьи чёрные игроки надевают маски и засыпают.

4.1.1. В последующие ночи у чёрной команды будет ровно 40 секунд для того, чтобы обсудить план действий на следующий круг и обсудить отстрел. Спустя 30 секунд после пробуждения чёрной команды судья обязан предупредить, что у них осталось 10 секунд.

4.2. В качестве отстрела Судья принимает последнюю цифру, которую ему показал Дон и дублирует ее. Допустимо уточнение от судьи фразой «Я принимаю эту цифру». В случае, если Дона нет за столом, Судья принимает в качестве отстрела последнюю совместно показанную Судье цифру от оставшихся черных игроков. Если чёрные (ввиду отсутствия дона) так и не договорились или показали Судье разные цифры, Судья вправе засчитать ПРОМАХ. На протяжении всех ночей у чёрных игроков есть опция «Отказаться от действия», показав жест ПРОМАХ или КРЕСТ. В случае, если Дон за столом, то принимается такой жест от него. В случае, если Дона за столом нет, оставшиеся черные игроки должны вместе показать судье один и тот же жест.



- 4.3. По команде Судьи, Дон имеет право обозначить себя любым удобным жестом.
- 4.3.1. В последующие ночи Дон будет просыпаться, чтобы найти Шерифа игры. На проверку Дон имеет не более десяти секунд.
 - 4.3.2. На протяжении всех ночей Дон имеет право отказаться от своего действия, показав жест КРЕСТ или же не поднимая маску, то есть не просыпаясь.
- 4.4. По команде Судьи Маньяк может обозначить себя любым удобным жестом.
- 4.4.1. В последующие ночи Маньяк будет просыпаться, чтобы убить игрока. На это действие Маньяк имеет не более десяти секунд.
 - 4.4.2. На протяжении всех ночей Маньяк имеет право отказаться от своего действия, показав жест КРЕСТ, жест ПРОМАХ или же не поднимая маску, то есть не просыпаясь.
- 4.5. По команде Судьи Шериф может обозначить себя любым удобным жестом или повторно снять маску и осмотреть город, на это он имеет не более десяти секунд.
- 4.5.1. В последующие ночи Шериф будет просыпаться, чтобы найти чёрных игроков. На проверку Шериф имеет не более десяти секунд. Дон и Мафия показываются Шерифу Чёрной проверкой, Маньяк показывается Красной. После того, как все чёрные игроки покинули игру, Маньяк показывается при проверке чёрным игроком.
 - 4.5.2. На протяжении всех ночей Шериф имеет право отказаться от своего действия, показав жест КРЕСТ или же не поднимая маску, то есть не просыпаясь.
- 4.6. По команде Судьи Красотка может обозначить себя любым удобным жестом.
- 4.6.2. В последующие ночи Красотка будет просыпаться, чтобы забирать игроков. К одному и тому же игроку, Красотка не может ходить более 1 раза за ВСЮ игру.



4.6.2. Если произошел отстрел красотки - умирает она и игрок к которому она ходила. Если стреляют в игрока, к которому ходила красотка - он не умирает. Красотка и Доктор - могут гарантированно вылечить друг друга, если в одну из ночей идут друг к другу. Если красотку стреляют, а ее гостя вылечил доктор, умирает только красотка.

4.6.3. На протяжении всех ночей Красотка имеет право отказаться от своего действия, показав жест КРЕСТ или же не поднимая маску, то есть не просыпаясь. Если красотка показывает номер игрока, покинувшего игру или свой собственный номер, судья приравнивает данную цифру, как отказ от действия.

4.7. По команде Судьи Доктор может обозначить себя любым удобным жестом.

4.7.1 В последующие ночи Доктор будет просыпаться, чтобы Лечить игроков. К одному и тому же игроку, Доктор не может ходить более 1 раза за ВСЮ игру. Себя Доктор имеет право Лечить только 1 раз за игру.

4.7.2. На протяжении всех ночей Доктор имеет право отказаться от своего действия, показав жест КРЕСТ или же не поднимая маску, то есть не просыпаясь

Порядок просыпания ролей

Мафия - Дон - Манья - Шериф - Красотка - Доктор

UPD. Жестикуляция Судьи. Каждую роль во время раздачи карт Судья дублирует жестом:

Красный (мирный житель) - большой палец вверх

Чёрный (мафия) - большой палец вниз

Дон - Указание на безымянный палец (кольцо)

Шериф - Знак окей

Красотка - знак лайк, имитирующий человеческое сердце/либо знак сердца двумя руками

Доктор - скрещенные указательный и средний палец/скрещенные указательные пальцы 2 рук

Маньяк - перерезание шеи



5. Игровой День

5.1. Судья объявляет игровую фазу Дня. Допустимы любые формулировки, содержащие фразу «Утро». Например: «В городе утро» или просто «Утро». Игроки снимают маски. В фазу дня происходит обсуждение. В каждый игровой день игроку предоставляется 1 минута для высказывания и выставления кандидатур на голосование. Судья обязан предупредить за 10 секунд до конца минуты игрока о том, что у него осталось 10 секунд.

5.2. Игроки высказываются по очереди в порядке рассадки за игровым столом. Обсуждение первого игрового дня начинает игрок под номером 1. Обсуждение каждого последующего игрового дня начинается со следующего сидящего за столом игрока.

5.3. Игрок имеет право обращаться к другим игрокам по «игровому никнейму» или порядковому номеру игрока (Пример: «Игрок номер 5»).

5.4. Игрок имеет право обращаться к Судье фразой «Господин (-жа) Судья» или «Господин (-жа) Ведущий (-ая)».

5.5. Игроки заканчивают свое выступление словом «ПАС» или словом «СПАСИБО».

5.6. Игроки не имеют права надевать маску на глаза в фазе игрового дня и закрывать лицо

5.7. На голосование принимаются кандидатуры только в следующей формулировке: «Я выставляю игрока номер #». В случае корректного выставления, Судья озвучит в стол, что кандидатура игрока # была принята. Если игрок уже был выставлен, Судья может промолчать или уведомить игрока о том, что игрок был выставлен фразой «Поддержано».

5.8. Если кандидатура была принята Судьей, отозвать данную кандидатуру невозможно.

5.9. От одного игрока на голосование принимается только 1 кандидатура.



6. Голосование

6.1. По окончании дневного обсуждения происходит голосование. Голосование проводится только среди игроков, выставленных на голосование во время дневного обсуждения.

6.1.1. Игроки голосуются в том порядке, в котором они были выставлены на голосование во время дневного обсуждения. Перед тем как начать голосование, Судья озвучивает список выставленных кандидатур и, при необходимости, список фолов. Судья просит всех игроков убрать с игрового стола все части тела, а также предметы на столе, мешающие корректно подсчитать количество голосов.

6.1.2. Для того, чтобы проголосовать против того или иного игрока, игрок обязан после озвучивания кандидатуры незамедлительно поставить кулак с поднятым вверх большим пальцем в вертикальном положении на игровой стол до того момента, пока Судья не скажет: «Стоп» или «Спасибо». Время на голосование — около 1,5 секунды.

6.1.3. Игрок обязан держать руку на поверхности игрового стола до тех пор, пока Судья не объявит количество проголосовавших.

6.2. Игрок имеет право голосовать только против одного кандидата во время голосования.

6.3. Если игрок не проголосовал, то его голос отходит против игрока, выставленного на голосование последним

6.4. Если игрок отдёрнул руку при голосовании, то его голос засчитывается, а сам игрок получает ФОЛ.

6.5. Если в первый игровой день выставлена только одна кандидатура, то голосование не проводится. В течение следующих дней голосуется любое количество выставленных на голосование игроков.

6.6. Игрок, набравший большинство голосов на дневном голосовании, получает минуту на заключительную речь и покидает игру.



6.7. Если два или более игроков набирают одинаковое количество голосов на голосовании, то эти игроки получают дополнительные 30 секунд на дополнительные речи, после чего проводится повторное голосование между данными игроками.

6.8. Высказывания игроков и повторное голосование проходят в порядке их выставления.

6.9. Если при повторном голосовании голоса снова поделились поровну, но среди меньшего количества кандидатур, то игроки, поделившие между собой спорные голоса, снова получают дополнительные 30 секунд на высказывание, после чего среди них проводится повторное голосование.

6.10. Если при повторном голосовании голоса снова поделились поровну среди тех же самых кандидатур, то Судьёй ставится на голосование вопрос: «Кто за то, чтоб все голосуемые игроки покинули игровой стол?» Если большинство голосует за выбывание, игроки покидают игру. Если большинство игроков голосует против, либо голоса делятся поровну, то игроки остаются в игре.

6.10.1. В первый игровой день запрещено поднять со стола более 3 игроков.

6.11. Роль покинувшего игру игрока не раскрывается. Покинувший игру игрок имеет право на последнее слово продолжительностью в 1 минуту, затем молча опускает свой игровой номерок и покидает игровую локацию.

7. Вторая и последующие ночи

7.1. По окончании первого игрового дня Судья объявляет фазу ночи словами: «Наступает ночь», «В городе ночь» или «Ночь». Все игроки незамедлительно надевают игровые маски.

7.2. В течение этой и следующих ночей мафия имеет возможность стрелять.

7.3. Судья объявляет: «Мафия выходит на охоту» или «Просыпается команда мафии». Игроки чёрной команды договариваются в течение 40 секунд. Затем Дон показывает Судье номер игрока, в которого стреляет команда Мафии. Если этого игрока не забирает Красотка или не лечит Доктор, по окончании фазы действий Мафии, он покидает игровой стол. Роль покинувшего игру игрока не раскрывается. Покинувший игру игрок имеет право на последнее слово продолжительностью в 1 минуту.



7.4. Если Дон, а в его отсутствие один из игроков чёрной команды показывает жест ПРОМАХ или КРЕСТ, судья фиксирует ПРОМАХ и по итогам данной фазы от действий Мафии никто не покидает стол. Далее Судья объявляет: Мафия удаляется.

7.5. Судья объявляет: Просыпается Дон и ищет шерифа. Дон снимает игровую маску и показывает на пальцах рук Судье номер игрока, которого он считает Шерифом (желает проверить). Если Дон нашел Шерифа, Судья покажет Судья характерным кивком головы и жестами рук либо подтверждает его версию, либо отрицает. Судья объявляет: Дон засыпает. Дон надевает игровую маску.

7.6. Судья объявляет: Просыпается Маньяк. У игрока будет 10 секунд, чтобы показать номер игрока. Если этого игрока не забирает Красотка или не лечит Доктор, по истечении ночи жертва Маньяка покидает игровой стол. Роль покинувшего игровую игрок не раскрывается. Данный игрок имеет право на последнее слово продолжительностью в 1 минуту.

7.8. Если Маньяк показывает жест ПРОМАХ или КРЕСТ, Судья фиксирует ПРОМАХ и по итогам данной фазы от действий Маньяка никто не покинет игровой стол. Далее Судья объявляет: Маньяк удаляется.

7.9. Судья объявляет: Просыпается Шериф. Шериф снимает игровую маску и показывает пальцами рук Судье номер игрока, которого он хочет проверить на принадлежность к той или иной команде. В случае нахождения красного игрока, судья характерным поворотом головы и вытянутым вверх большим пальцем руки показывает игроку результат проверки. В случае нахождения чёрного игрока, судья показывает результат проверки характерным кивком головы и вытянутым вниз большим пальцем руки. Если Шериф проверяет Маньяка, а за столом присутствуют черные игроки (вне зависимости от того, были ли они убиты этой ночью), то маньяк показывается как красный игрок. Если по итогам последнего голосования за столом не осталось игроков чёрной команды, маньяк проверяется шерифом, как чёрный игрок. Судья объявляет: Шериф засыпает. Шериф надевает игровую маску.



7.10. Судья объявляет: Просыпается Красотка. Красотка снимает игровую маску и показывает пальцами рук Судье номер игрока, которого она хочет забрать к себе этой ночью. К одному и тому же игроку Красотка имеет право ходить не более одного раза за всю игру. Если красотка показывает свой номер это приравнивается к отказу от действия. Если чёрная команда или маньяк в эту ночь стреляли в игрока, которого забрала Красотка, этот игрок остаётся жив по итогам ночи. Если чёрная команда или маньяк в эту ночь стреляли в Красотку, а она забирала с собой какого-то игрока, то по итогам ночи игру покидают и Красотка и тот игрок, которого она забрала. Если Красотка показывает жест КРЕСТ, в эту ночь Красотка отказывается от своего действия. Красотка имеет возможность неограниченное количество раз за игру отказываться от действия. Судья объявляет: Красотка удаляется. Красотка надевает игровую маску.

7.11. Судья объявляет: Просыпается Доктор. Доктор снимает игровую маску и показывает пальцами рук Судье номер игрока, которого он хочет лечит этой ночью. К одному и тому же игроку Доктор имеет право ходить не более одного раза за всю игру. Самого себя Доктор может лечит также не более 1 раза за игру. Если чёрная команда или маньяк в эту ночь стреляли в игрока, которого лечил Доктор, этот игрок остаётся жив по итогам ночи. Если Доктор показывает жест КРЕСТ, в эту ночь Доктор отказывается от своего действия. Доктор имеет возможность неограниченное количество раз за игру отказываться от действия. Судья объявляет: Доктор удаляется. Доктор надевает игровую маску.

7.12. Игрок, убитый во вторую игровую ночь (первую ночь после договорки), имеет право во перед фазой «Утро» оставить лучший ход, если иное не предусмотрено правилами. Судья объявляет: Ночь продолжается, просыпается только первоубиенный игрок, игрок номер #, вас убили. Проснитесь, у вас есть 20 секунд, чтобы назвать четыре цифры лучшего хода. После завершения лучшего хода судья объявляет: Принято, наденьте маску!, повторяет названные игроком цифры лучшего хода, и игрок снова засыпает. Если в эту ночь было 2 или убийства, то судья предварительно озвучивает номера игроков, убитых в данную ночь. В таком случае, вслух озвучивает ЛХ последний изи убитых игроков. 1 (и 2) ПУ оставляют свой ЛХ пальцами. После слова «Утро» судья озвучивает ЛХ этих игроков. По итогам ночи, убитым игрокам предоставляется по минуте заключительного слова, после которой игрок незамедлительно покидает игровую локацию. Остальным игрокам запрещено жестикулировать во время того, как игрок покидает стол.



7.13. Во время ночи запрещено петь, танцевать, говорить, прикасаться к другим игрокам, есть или пить, курить, совершать иные действия, выходящие за рамки ночного поведения.

7.14. Игровая маска должна быть надета на резинку и плотно закрывать глаза, не создавая при этом просвета по периметру вокруг глаз. Не допускается использование маски, не подходящей по размеру. Держать маску руками или дополнительно прижимать её к лицу запрещено.

7.15. Перед наступлением ночи игроки должны снять в себя любые головные уборы (шляпы, кепки, капюшоны и т.п.), очки в случае их наличия, светоотражающие предметы (часы, браслеты и т.п.).

8. Нарушения

8.1. Нарушениями правил считаются:

8.1.1. Использование клятвы и/или пари в любой форме, а также их аналогов с целью доказывания своей роли и/или влияния на ход игры

8.1.2. Использование шантажа, угроз и/или подкупа с целью влияния на ход игры

8.1.3. Доказывание игроком, "вскрывшимся" ролью, своей роли с помощью уникальной "ночной" информации (действия игроков или события, которые можно было увидеть во время "ночного действия")

8.1.4. Сознательное подглядывание для получения информации, иные неигровые способы получения информации, например подсказки из зала

8.1.5. Нанесение оскорблений другим игрокам, Судьям или зрителям

8.1.6. Ночные подсказки знаками Ролевым картам

8.1.7. Непроизвольное подглядывание ночью



8.1.8 Ночные прикосновения

8.1.9. Ночные разговоры или выкрики, иные нарушения правил ночного поведения

8.1.10 Покидание игрового стола без видимых на то причин

8.1.11. Выкрики, речь, разборчивый шопот, условные знаки от игрока, покинувшего или покидающего игровой стол. (Например, игрок встает из-за стола и продолжает вести диалог с людьми за столом).

8.1.12. Апеллирование к неигровым этическим и/или религиозным ценностям или иные "неигровые апелляции" с целью доказывания своей роли прямым или косвенным образом или влияния на исход голосования ("Я умру завтра, если обманываю тебя, я красный", "видит Бог, я красный", "умоляю тебя, проголосуй со мной, я шериф")

8.1.13. Стуки по игровому столу, неэтичное поведение по отношению к другим игрокам и Судьям, споры с Судьёй

8.1.14. Дневные прикосновения, использование излишней жестикуляции

8.1.15. Речь не в свою игровую минуту, в том числе междометия, шёпот и понятная артикуляция

8.1.16. Отдёргивание руки при голосовании до подведения итогов голосования (слова Судьи "Стоп" или "Спасибо")

8.1.17. Жестикуляция и призывы во время фазы голосования

8.1.18. Слезы за игровым столом

8.1.19. Нарушение установленного порядка голосования (голосование против нескольких кандидатур, неголосование в случае, когда Судья требует поставить оставшиеся голоса против последней кандидатуры и т.п.)



- 8.1.20. Нарушение установленной формы голосования (голосование ладонью, пальцем, локтем и т.п.)
- 8.1.21. Апеллирование к влиянию на лучший ход с целью доказывания игровой роли или объяснения игровых действий
- 8.1.22. Попытка передачи уникальной дневной информации с помощью шёпота, явно скрываемого от судей и большинства игроков (т.е. совершаемого строго на ухо сидящему рядом игроку, чтобы никто не услышал)
- 8.1.23. Использование мата, нецензурной лексики
- 8.1.24. Жестикуляция/артикуляция с целью повлиять на лучший ход игрока
- 8.1.25 Апеллирование к таблице
- 8.1.26. Намеренный сброс номерка
- 8.1.27. Использование запрещенных в игре жестов, таких как: средний палец, стучание кулаком по лбу, вращающийся указательный палец у виска, сложенные вместе ладони (с последующим призывом к голосованию), использование любых религиозных жестов (перекрещивание, молитва и т.д.)

UPD. Нарушение данных пунктов влечет за собою разную степень наказания. Подробнее об этом далее. Каждое нарушение Судья рассматривает ситуативно. Игрок, не согласный с решением судьи, имеет право подать апелляцию после того, как игра закончилась. В случае, если ответ судьи не устроил игрока, игрок имеет право подать аналогичную апелляцию на имя главы СК - г-жа Берлускони. В случае, если решение главы СК не удовлетворяет игрока, он имеет право направить открытое письмо с претензией в президиум СМА. Вопрос будет рассмотрен коллективно членами президиума и членами СК. По итогам будет оглашено публичное рассмотрение и решение вопроса.



9. Дисциплинарный регламент

9.1. Нарушения правил фиксируются Судьёй.

9.2. Игроки, нарушившие правила, наказываются Судьёй игры или Главным Судьёй в соответствии с регламентом.

9.3. Игрок может быть устно предупреждён, наказан фолом, дисквалифицирован с игры или турнира, а также команде игрока, совершившего нарушение, может быть присуждено поражение.

9.4. При получении трёх фолов лишается полноценной минуты на ближайшую речь, и будет иметь лишь 30 секунд.

9.5. При получении четвёртого фола или дисквалифицирующего фола игрок немедленно покидает игру без последнего слова.

10. Фолы.

10.1. Речь не в свою игровую минуту, в том числе междометия, звуки и понятная артикуляция.

10.2. Использование излишней жестикуляции

10.3. Дневные прикосновения

10.4. Стуки по игровому столу, неэтичное поведение по отношению к другим игрокам и Судьям

10.5. Споры с Судьёй

10.6. Отдёргивание руки при голосовании до подведения итогов голосования (слова Судьи "Стоп" или "Спасибо"), постановка руки на стол до голосования

10.7. Жестикуляция и призывы во время фазы голосования



11. Дисквалифицирующий фол (удаление игрока).

11.1. Покидание игрового стола

11.2. Ночные прикосновения

11.3. Ночные подсказки знаками Ролевым картам

11.4. Нанесение оскорблений себе или другим игрокам, Судьям или зрителям

11.5. Непроизвольное подглядывание ночью

11.6. Ночные разговоры или выкрики, иные нарушения правил ночного поведения

11.7. Слёзы за игровым столом

11.8. Апеллирование к неигровым этическим и/или религиозным ценностям или иные "неигровые апелляции" с целью доказывания своей роли прямым или косвенным образом или влияния на исход голосования ("Я умру завтра, если обманываю тебя, я красный", "видит Бог, я красный", "умоляю тебя, проголосуй со мной, я шериф")

11.9. Сознательное подглядывание для получения информации, иные неигровые способы получения информации

11.10. Просьба назвать или не называть кого-либо в "лучший ход", выраженная вслух или с помощью жестикуляции

11.11. Апеллирование к влиянию на "лучший ход" с целью доказывания игровой роли или объяснения игровых действий

11.12. Попытка передачи уникальной дневной информации с помощью шёпота, явно скрываемого от судей и большинства игроков (т.е. совершаемого строго на ухо сидящему рядом игроку, чтобы никто не услышал)

11.13. Соккрытие речевой информации путём её озвучивания на иностранном языке



11.14. Использование мата, нецензурной лексики

11.15. Апеллирование к таблице с целью принуждения голосования с собой

11.16. Намеренный сброс номерка

11.17. Использование запрещенных в игре жестов, таких как: средний палец, стучание кулаком по лбу, вращающийся указательный палец у виска, сложенные вместе ладони (с последующим призывом к голосованию), использование любых религиозных жестов (перекрещивание, молитва и т.д.)

11.18. Выкрики, речь, разборчивый шопот, условные знаки от игрока, покинувшего или покидающего игровой стол. (Например, игрок встает из-за стола и продолжает вести диалог с людьми за столом).

12. Присуждение поражения команде. ППК

12.1. Использование клятвы и/или пари в любой форме, а также их аналогов с целью доказывания своей роли и/или влияния на ход игры

12.2. Использование шантажа, угроз и/или подкупа с целью влияния на ход игры

12.3. Подсказки из зрительного зала

12.4. Доказывание игроком, "вскрывшимся" ролью, своей роли с помощью уникальной "ночной" информации (действия игроков или события, которые можно было увидеть во время "ночного действия")

12.5. Совершение нарушения по любому из пунктов 10.1. - 11.8. игроком во время его заключительной минуты или после того, как он стал покидающим игру по результату голосования



13. Особые ситуации

13.1. Если игрок покидает игровой стол, получая 4-й или дисквалифицирующий фол, то ближайшее или текущее голосование не проводится, кроме случаев, когда этот игрок был убит ночью или является покинувшим игру по результату голосования.

13.2. За сознательное подглядывание для получения информации, иные неигровые способы получения информации, а также за оскорбление Судьи или Главного Судьи игрок удаляется с турнира

13.3. Игрок не имеет права получать у Судьи информацию о выставленных на голосование игрока

13.4. Если в игре прошло три “ночи” подряд и за этот период количество участников игры осталось неизменным, то после третьей “ночи” присуждается ничья

13.5. Голосование за подъем всех игроков, находящихся за столом, не проводится

13.6. При наступлении победы одной из команд в результате решающего голосования или “убийства”, уходящий игрок всегда имеет право на последнее слово продолжительностью в одну минуту. В случае дисквалификации любого игрока результат игры не меняется, а дисквалифицированный игрок получает штраф в соответствие с регламентом.

13.7. Игрок (или игроки), “убитый/ые” в первую ночь, не имеет/ют права на “лучший ход”, если по результату голосования в первый день игру покинули 2 или 3 игроков.



14. Регламент проведения турнира

14.1. На турнире применяется балловая система оценок.

14.2. По результатам каждой игры участникам автоматически начисляются очки рейтинга:

14.2.1. За победу каждый игрок красной команды получает 1 балл

14.2.2. За победу каждый игрок чёрной команды получает 1 балл

14.2.3. За победу на маньяке игрок получает 2 балла

14.2.4. За поражение или ничью игроки не получают рейтинговых баллов или штрафов

14.3. При дисквалификации с игрового стола игрок получает штраф - 0.5 баллов в свой итоговый рейтинг, при этом эти баллы считаются дополнительными.

14.4. Порядок получение баллов за ЛХ

14.4.1. Чёрные игроки не получают баллов за ЛХ

14.4.2. Маньяк получает 0.4 за 2 черных и 0.5 за 3 черных

14.4.3. Любой игрок красной команды получает 0.3 за 2 черных (включая маньяка) 0.4 за 3 и 0.5 за четырех соответственно

14.5. По окончании игры Судья или Судьи игры имеют право распределить дополнительные баллы между лучшими игроками игры

14.6. Судья может вознаградить дополнительными баллами до семи игроков, при этом вознаграждение более шести игроков допускается только по согласованию с Главным Судьей.



14.7. Общая сумма дополнительных баллов от Судьи не должна превышать 3 балла, при этом вознаграждение дополнительными баллами общей суммой более 3 баллов допускается только по согласованию с Главным Судьей

14.8. Игрок из победившей команды может получить от Судьи от + 0.1 до + 0.7 с шагом в 0.1, при этом получение игроком дополнительных баллов величиной + 0.7 за одну игру допускается только по согласованию с Главным Судьей;

14.9. Игрок из проигравшей команды может получить от Судьи от + 0.1 до + 0.4 с шагом в 0.1

14.10. Судья не обязан давать игрокам максимальное кол-во дополнительных баллов. Дополнительные баллы распределяются между игроками независимо от победы той или иной команды.

14.11. Дополнительные баллы от Судьи и баллы, полученные игроком за двух или трёх названных "чёрных" игроков в "лучшем ходе", не являются взаимоисключающими величинами. При наличии и того, и другого игрок получает в итоговый рейтинг общую сумму полученных баллов.

14.12. В случае присуждения ничьей игроки не получают дополнительные баллы от Судьи

14.13. По окончании игры Судья или Судьи игры должны присудить игрокам штрафные баллы в размере - 0.5 баллов за действия, негативно повлиявшие на ход игры, при этом эти баллы считаются дополнительными, а баллы за разные действия суммируются:

14.13.1. Игроку красной команды, сломавшему в другого игрока красной команды или в самого себя на голосовании в первый игровой день, после чего их команда проиграла

14.13.2. Игроку красной команды, сломавшему в игрока красной команды на голосовании при 4 игроках



14.13.3. Проверенный чёрный игрок, чья проверка не была названа, или была оставлена среди нескольких игроков, не покинул игру

14.13.4. Чёрный игрок, попавший в число игроков, среди которых была оставлена “красная” проверка, не покинул игру

14.13.5. Оставленная в качестве действительной информация о проверках, частично или полностью не соответствующая сделанным проверкам, привела к поражению красной команды

14.13.6. Шериф не получает штраф за сделанную им проверку, оставленную среди нескольких игроков, если версия второго шерифа появилась в игре после того, как он покинул игру

14.14. Игрок, убитый в первую ночь, получает компенсационные баллы

14.14.1. Игрок получает за каждый острел 0.1 балла с прогрессирующим шагом. (1 ПУ - 0.1, 2 ПУ - 0.2 и т.д.)

14.15. Итоговый рейтинг игрока определяется суммой основных и дополнительных баллов



Добавления в регламент

6.12. В случае дневного удаления игрока, голосование в этот игровой день не проводится. В случае удаления игрока после слова ночь, голосование не проводится в этот игровой день.

Ролевые карты могут совершать ночные действия без маски и в ней по их желанию

1. Победа маньяка 1,5 балла, дополнительные баллы Зависят от его вклада в победу
2. Если игрок не Записывает в ЛХ ни одного черного, он не получает компенсаций За отстрел
3. Все игроки, умершие в первую и последующую ночи, могут получать фолы и жестиковать на речи любого уходящего игрока