



Крупнейшая в Европе сеть
магазинов настольных игр.
Магазины в РФ, РБ,
Украине, Казахстане.

mosigra.ru



Магеллан — российский
производитель игр и подарков.

mglan.ru

Правила игры скачаны с **mosigra.ru**

IT MAFIA CARDS

6-13 игроков От 16 лет 45-90 минут

Об игре

Мафия — одна из самых известных психологических игр. В IT-мафии всё происходит в небольшой компании. Вы разрабатываете новый крутой проект. Всё засекречено, сотрудники под NDA. Малейшая утечка данных с вашего компьютера — и вы уволены.

За исходным кодом продукта охотятся многие, в том числе независимая команда хакеров. Они проникли в компанию под видом рядовых сотрудников, но на самом деле хотят внедрить в продукт вредоносный код и нажиться на этом после релиза.

В игре вы случайным образом разделитесь на две стороны — честные сотрудники и хакеры. Один раунд — один игровой день. Ночью хакеры взламывают корпоративную систему, чтобы слить данные и добиться увольнения кого-то из честных сотрудников. Днём сотрудники реагируют на подозрительную активность и проверяют друг друга. Если кто-то не заслуживает доверия, его тут же увольняют. С каждым днём напряжение нарастает.

Наблюдайте за другими игроками, угадывайте их эмоции, планируйте речь и будьте убедительными. Игра развивает социальный интеллект и прокачивает коммуникативные навыки. Две партии — и вот вы уже прошли тренинг на сплочение команды.

Как победить

Красной команде (честным сотрудникам) нужно уволить всех персонажей **чёрной команды** (хакеров). Чёрной команде нужно добиться, чтобы в компании не осталось никого из красной команды.

Состав

- Правила игры (вы их сейчас читаете).
- 18 карт персонажей. Из них 12 для красной команды (честных сотрудников):
 - 8 программистов
 - 1 офис-менеджер
 - 1 пентестер
 - 1 HR
 - 1 сисадмин
- 6 для чёрной команды (хакеров):
 - 3 хакера
 - 1 промышленный шпион
 - 1 главарь хакеров
 - 1 оптимизатор бизнес-процессов

Подготовка

1. Выберите ведущего игры и передайте ему правила. Если хотите играть без ведущего, то в конце правил есть такой режим — «Игра без ведущего».
2. Ведущий, эти правила написаны для вас. Зачитывайте их игрокам. Подготовьте смартфон с таймером, блокнот и ручку.
3. Составьте колоду персонажей по таблице ниже. Себя в число игроков не включайте.

Число игроков	Число карт			
	Программист	Пентестер	Хакер	Главарь хакеров
6	4	1	0	1
7	4	1	1	1
8	5	1	1	1
9	5	1	2	1
10	6	1	2	1
11	7	1	2	1
12	8	1	2	1
13	8	1	3	1

4. Перемешайте колоду и раздайте каждому игроку, кроме себя, по одной карте персонажа лицом вниз. Очень важно, чтобы никто не видел, что на чужих картах.
5. Решите, будете называть всех игроков по имени или присвоите им номера. Если номера, то игрок слева от вас становится игроком 1, слева от него — игроком 2 и так далее. Дальше в правилах игроки будут под номерами. Лучше засканировать в круг, чтобы каждый видел вас и других игроков.



6. Всё готово, можно начинать. Попутно заглядывая в правила, чтобы вести игру. У вас вся власть в игре: вы всегда правы и можете предостеречь игроков, перебить, отобрать слово.

- Пока вы говорите, все остальные молча слушают. Никто не может вас перебивать или добавлять что-то от себя. Кроме меня — я дам вам знать, что ваша минута подошла к концу.
- Когда закончите, можете объявить хакером любого игрока (кроме себя) или не делать этого. Кого-то из спорных сотрудников увольят.
- 3. Сначала дайте слово игроку 1. Засеките минуту.
- 4. После игрока 1 дайте слово игроку 2 и так далее, пока не выскажется каждый (кроме уволенных, их пропускайте).
- 5. Как только все высказались и выдвинули кандидатов на увольнение, начинается голосование. Если подозреваемых нет, сразу наступает вторая ночь.

Как вести голосование

1. Назовите подозреваемых в том порядке, в каком их выдвигали.
- Например: «Итак, у нас три возможных хакера. Игрок 3, против него игрок 1. Игрок 8 — его предложил игрок 3. И игрок 1, на его подозрительную активность указал игрок 6».
2. У каждого подозреваемого есть 30 секунд, чтобы оправдаться и снять с себя все обвинения. Они говорят по очереди в том порядке, в каком их выдвигали.
3. Пора голосовать! Называйте подозреваемых в том порядке, в каком их выдвигали. Остальные поднимают руку, когда звучит номер сотрудника, от которого они хотят избавиться. У каждого игрока только один голос. Можно воздержаться. Нельзя голосовать дважды.
4. Запишите и посчитайте голоса за каждого подозреваемого. Голоса всех, кто воздержался, достаются последнему подозреваемому. Если ничья, дайте им ещё раз право высказаться. Тоже в течение 30 секунд. Затем все снова голосуют. Если снова ничья, все голосуют: уволить обоих или оставить обоих в компании.

Исключение в первый день: если подозреваемый один, то голосование отменяется, все остаются на работе.

5. Объявите, кто набрал больше всего голосов. Он уволен. Дайте игроку 30 секунд на последние слова. После этого он покидает игру.

Важно: его карта остаётся на столе лицом вниз. Кого уволили — неизвестно.

Проверьте по своему списку, сколько осталось персонажей в красной и чёрной командах. Если поровну, или чёрных больше, или все в чёрной команде уволены, переходите к разделу «Конец игры».

Если нет, объявите новую ночь.

Вторая ночь и все следующие ночи

1. Объявите: «Наступила ночь». Все закрывают глаза.
2. Просыпаются все из чёрной команды и молча решают, кого взломать. Громко называйте по очереди номера игроков, которые ещё работают в компании. Хакеры указывают, вы записываете. Хакеры засыпают.
3. Просыпаются пентестер. Он с вашей помощью проверяет одного из игроков, как в первую ночь. После этого засыпает.
4. Просыпается главарь хакеров. Он с вашей помощью проверяет одного из игроков, как в первую ночь. После этого засыпает.

Важно: если пентестер или главарь хакеров уволены, ведите себя, как если бы они были в компании. То есть объявляйте и озвучивайте эти шаги как обычно. Это нужно, чтобы должности уволенных сотрудников оставались в тайне.

Второй день и все следующие дни

Расскажите, как прошла ночь, кого взломали — а значит, и уволили. У этого игрока нет права на последнее слово, он молча выходит из игры. Его карта остаётся на столе лицом вниз.

Как и в первый день проведите обсуждение, а потом голосование. Теперь с такими правилами:

- Уволенный игрок не может говорить, подавать знаки, использовать жесты или показывать свою карту персонажа.
- Обсуждение начинается с игрока 1, а со следующего — неуволенного игрока по часовой стрелке.
- Если кандидат на увольнение один, попрощайтесь с ним сразу, без голосования.

После этого — новая ночь, затем день и так далее. Играйте, пока не будет уволена вся хакерская команда или пока не станет поровну игроков в чёрной и красной командах.

Конец игры

Объявите конец игры, если:

- Все в чёрной команде уволены. Победила красная команда.
- В чёрной команде игроков стало столько же, сколько в красной, или больше. Победила чёрная команда.

Проигравшая сторона угощает пиццей!

Объясните игрокам, что ночью нельзя кричать, шуметь, покашливать. Уволенным нельзя говорить. Нельзя перебивать других игроков и говорить без очереди.

Персонажи

Попросите игроков посмотреть на свою карту персонажа. Осторожно, чтобы никто не подглядел. Зачитайте игрокам описания персонажей:



Программист. Днём вы кодите и общаетесь с другими, ночью спите (даже если в реальной жизни у вас всё наоборот). Наблюдайте за игроками и пытайтесь вычислить хакеров.



Пентестер. Вы проводите аудит системы и ночью можете проверить, не хакер ли один из сотрудников.



Хакер. Вы притворяетесь честным сотрудником. Ночью решаете с остальными хакерами, чей компьютер взломать и слить данные. После ваших действий такого сотрудника точно увольят.



Главарь хакеров. Вы основатель чёрной команды. Ночью вы можете проверить, не пентестер ли один из сотрудников. Пентестер — самый опасный для вашей команды сотрудник.

Теперь объявите: «Наступила ночь». В этот момент все, кроме вас, закрывают глаза.

Первая ночь

Ночь состоит из трёх шагов:

1. Просыпаются хакеры.
2. Просыпается пентестер.
3. Просыпается главарь хакеров.

Читайте игрокам каждый шаг, чтобы они знали, что нужно сделать.

1. Просыпаются хакеры

Откройте глаза, если у вас карты «хакер» или «главарь хакеров». Познакомьтесь друг с другом, но без звуков. Познакомьтесь с ведущим.

Хакеры засыпают: закройте глаза.

Важно: в первую ночь никого не взламывают!

2. Просыпается пентестер

Откройте глаза, если у вас карта «пентестер». Укажите на любого игрока, которого хотите проверить. Если этот игрок из чёрной команды, ведущий кивает. После этого пентестер засыпает: закройте глаза.

3. Просыпается главарь хакеров

Откройте глаза, если у вас карта «главарь хакеров». Укажите на любого игрока красной команды, которого хотите проверить. Кто играет за чёрную, вы уже знаете. Если этот игрок — пентестер, ведущий кивает. Главарь хакеров засыпает: закройте глаза.

Теперь вы знаете, кто за кого играет. Запишите для себя роли и игроков.

На этом ночь заканчивается и наступает день.

Первый день

День состоит из обсуждения и голосования, кого уволить.

Как вести обсуждение

1. Объявите: «Наступил день». Все игроки открывают глаза. Расскажите историю о том, что произошло этой ночью. В первую ночь никого не взламывают, так что: «Ночь была тихой».

Впоследствии, когда появятся жертвы атаки, можно так: «Игрок 6 поплатился за то, что запаролит свой ноут набором qwerty... Об утечке данных пишут все СМИ. Игрок уволен одним днём». Игрок, которого взломали ночью, остаётся без прощального слова и дальше не участвует в игре. Его карта остаётся на столе лицом вниз.

2. Объявите обсуждение. Зачитайте всем правила обсуждения:

- Можно говорить минуту или меньше.
- Говорите всё, что вам вздумается. Делитесь мнением, кто из игроков хакер. Отводите подозрения от самого себя. Можно заявить, что вы играете за определённого персонажа, если это вам как-то поможет. Главное, никому не показывайте свою карту.

Хардкорный режим

Попробуйте поиграть как в профессиональных маф-клубах. Будет чуть сложнее для хакеров. Изменения в правилах такие:

- В первую ночь чёрная команда просыпается, знакомится друг с другом и сразу планирует взлом на три ночи вперёд — жестами, взглядами, как угодно. Все в команде чётко должны понять, что вот этого игрока хакнем во вторую ночь, этого в третью, этого в четвёртую (в первую ночь никого не взламывают). На это есть две минуты, которые засекает ведущий. После этого хакеры засыпают.
- Если потом кто-то из хакеров передумает насчёт сотрудника или порядка взломов, придётся передоговариваться днём: подавать друг другу незаметные знаки взглядами, кивками.
- В следующие три ночи хакеры взламывают с закрытыми глазами. Как только ведущий называет игрока, которого планировали взломать в эту ночь, все в чёрной команде должны положить руки ладонями вверх. Если все преступники отметили так одного и того же игрока, он взломан и уволен. Если нет — попытка сорвалась.
- После четвёртой ночи и дальше мафия договаривается о следующих взломах скрытно днём: взглядами, кивками.

В остальном играйте по обычным правилам.

Расширенный режим с дополнительными персонажами

Подготовьте колоду по таблице:

Число игроков	Программист	Пентестер	HR	Офис-менеджер	Сисадмин	Хакер	Главарь хакеров	Оптимизатор бизнес-процессов	Промышленный шпион
6	4	1	—	—	—	—	1	—	—
7	4	1	—	—	—	1	1	—	—
8	5	1	—	—	—	1	1	—	—
9	5	1	—	—	—	1	1	1	—
10	6	1	—	—	—	2	1	—	—
11	5	1	1	—	1	2	1	—	—
12	5	1	1	1	—	2	1	1	—
13	5	1	1	1	1	2	1	—	1

Раздайте каждому игроку случайную карту роли лицом вниз. Зачитайте описания персонажей, которые участвуют в игре.

В красной команде:

Программист. Днём вы кодите и общаетесь с другими, ночью спите (даже если в реальной жизни у вас всё наоборот). Наблюдайте за игроками и пытайтесь вычислить хакеров.

Пентестер. Вы проводите аудит системы и ночью можете проверить, не хакер ли один из сотрудников.

Сисадмин. Ночью вы можете спасти одного сотрудника от взлома (включая себя самого). Но не можете защищать одного и того же сотрудника две ночи подряд.

Офис-менеджер. Вас невозможно взломать ночью, так как у вас нет доступа к секретным данным. Но если навлечете на себя подозрения, вас могут уволить днём общим голосованием.

HR. Конкурентная гонка сделала вас подозрительным. Ради спасения проекта вы готовы уволить сомнительного человека. Ночью можете уволить любого сотрудника.

В чёрной команде:

Хакер. Вы притворяетесь честным сотрудником. Ночью решаете с остальными хакерами, чей компьютер взломать и чьи украсть данные. После ваших действий такого сотрудника точно увольят.



Главарь хакеров. Вы основатель чёрной команды. Ночью вы можете проверить, не пентестер ли один из сотрудников.



Оптимизатор бизнес-процессов. Вы стараетесь уменьшить влияние человеческого фактора на отлаженные бизнес-процессы. Ночью вы можете тихоночь уволить любого сотрудника. Если к концу игры останетесь единственным человеком в компании, то победите.



Промышленный шпион. Вы работаете на конкурентов и хотите переманить крутых программистов. Поэтому вы помогаете хакерам увольнять программистов, чтобы сразу предложить честным ребятам работу у себя. Ночью вы можете взломать любого сотрудника, узнать, что он за персонаж, и уйти, не оставив следов, так что его не уволят наутро.

Первая ночь

- Просыпается сисадмин. Познакомьтесь с ним. Сисадмин засыпает.
- Просыпается промышленный шпион и беззвучно указывает на одного из игроков. Покажите шпиону карту персонажа этого игрока. После этого шпион засыпает.
- Просыпаются хакеры, включая главаря. Они беззвучно знакомятся друг с другом и планируют взломы на три следующие ночи. Засыпают.
- Просыпается оптимизатор бизнес-процессов. Познакомьтесь с ним. Оптимизатор засыпает.

Второй день и все следующие

Проведите обсуждение и голосование по базовым правилам.

Конец игры

Объявите конец игры, если:

- Все из чёрной команды уволены. Победила красная команда.
- Хакеров стало поровну с честными сотрудниками. Победили хакеры
- В компании остались двое, один из них оптимизатор бизнес-процессов. Победил оптимизатор бизнес-процессов.

Игра без ведущего

Вы можете играть без ведущего, если вас 12 и больше. Играйте по базовым правилам с такими изменениями:

- Самый опытный игрок временно становится ведущим. Он не открывает глаза ночью, но озвучивает каждый шаг.
- В первую ночь никто никого не проверяет (пентестер, главарь хакеров и все остальные).
- Как только кого-то увольняют, этот игрок становится постоянным ведущим до конца игры.

5. Просыпается пентестер. Он беззвучно указывает на любого игрока. Кивните, если этот игрок принадлежит к чёрной команде. После этого пентестер засыпает.

6. Просыпается главарь хакеров ещё раз и беззвучно указывает на любого игрока. Кивните, если этот игрок пентестер. Главарь засыпает.

7. Просыпается HR и знакомится с ведущим. После этого засыпает.

Первый день

Проведите обсуждение и голосование по базовым правилам.

Вторая ночь и все следующие

- Просыпается сисадмин и выбирает, кого из игроков защитить от взлома. Засыпает.
- Просыпается промышленный шпион и проверяет одного игрока. Засыпает.
- Хакеры, включая главаря, с закрытыми глазами отмечают общим жестом игрока, которого планировали взломать этой ночью. Взлом состоится, только если все отметили одного и того же игрока.
- Просыпается оптимизатор бизнес-процессов и увольняет одного игрока. Засыпает.
- Просыпается пентестер и проверяет одного игрока, принадлежит он или нет к чёрной команде. Засыпает.
- Просыпается главарь хакеров и проверяет одного игрока, не пентестер ли он. Засыпает.
- Просыпается HR и увольняет одного игрока. Засыпает.

Порядок хода персонажей ночью

- Сисадмин
- Промышленный шпион
- Хакеры
- Оптимизатор бизнес-процессов
- Пентестер
- Главарь хакеров
- HR



mosigra.ru



mglan.ru



corp.mail.ru

© ООО «Магеллан Производство», 2020.
111033, Россия, Москва, улица Золоторожский Вал, дом 11, строение 9, 2 этаж, комната 205.
Телефон +7 (926) 523-40-74.

Авторы: Д. Кибкало, Б. Солодухин.
Разработка игры: М. Половцев, А. Половцева, И. Гудзовский, А. Загребельная, П. Петухов.
Тексты А. Давыдова.
Дизайн и вёрстка О. Карпова.
Корректор К. Ларина.
Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателя запрещено.