



Игры

Рекомендуемый возраст: 6-8 лет

Автор занятия: Коржевская Майя, Гальперина Александра



Пуримская мафия

«Пуримская мафия» — это праздничная версия классической игры «Мафия», стилизованная под события еврейского праздника Пурим.

Сюжет обыгрывает противостояние героев и коварного Амана. Атмосфера дополняется костюмами, юмором и пуримским настроением — это делает игру особенно весёлой и тематической для праздника Пурим.

Правила игры:

1. В начале игры игроки случайным образом получают карточки.
Для 7 игроков: Аман, стражник, Ахашверош, Эстер, Мордехай, Вашти, еврей. Для 10 игроков: Аман, два стражника, Ахашверош, Эстер, Мордехай, Вашти, три еврея.
2. Каждый раунд игры состоит из ночи и дня. Игра начинается с первой ночи.
3. Ночью все жители засыпают (закрывают глаза, молчат, не шевелятся). По команде ведущего просыпаются (открывают глаза) те, кого он называет. Если кто-то из персонажей уже убит, ведущий всё равно называет его имя и выдерживает паузу, чтобы не раскрывать роли раньше конца игры.
 - 3.1 Первой просыпается Вашти. Она указывает на игрока, который получит иммунитет от убийства в эту ночь и лишится права голоса в наступающий день. Вашти не может указать сама на себя.
 - 3.2 После Вашти просыпаются Аман и стражники. Они указывают на игрока, который будет убит в эту ночь. При равенстве голосов Аман имеет решающий голос. При равенстве голосов в отсутствие Амана стражники обязаны договориться между собой.
 - 3.3 После Амана и стражников просыпается Эстер. Она указывает на игрока, который выживет в эту ночь, если именно на него совершено нападение злодеев. Эстер может указать сама на себя, но не может указать на одного и того же игрока два раза подряд.
 - 3.4 После Эстер просыпается Мордехай. Он указывает на игрока и ведущий жестом сообщает ему, является выбранный игрок злодеем или мирным жителем.

3.5 После Мордехая просыпается Ахашверош. Он указывает на игрока, которому ведущий днём вручит **царский перстень**. Ахашверош может указать сам на себя, но не может указать на одного и того же игрока два раза подряд.

4. После того, как ночью отыграли все персонажи, наступает день и просыпаются все жители. Ведущий сообщает, кого увела Вашти и кто погиб ночью, если это произошло.

5. Ведущий выбирает первого участника дискуссии. Игроку даётся одна минута на высказывание своей версии и выдвижение кандидатуры на казнь. Выдвинуть можно только одного кандидата. Через минуту право высказывания переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

6. При равенстве голосов решающим голосом является голос игрока с царским перстнем. Также игрок с царским перстнем имеет право проголосовать два раза за одного или двух кандидатов, но без права решающего голоса. При равенстве голосов и отсутствии решающего голоса проводится второй круг обсуждения и голосования, но у каждого игрока есть только 30 секунд. В результате второго круга обязательно должен быть выбран игрок, которого казнят.

7. Игрок, которого обрели на казнь, имеет право на последнее слово не более одной минуты.

8. Роли игроков раскрываются только в конце игры после окончательной победы мирных жителей или злодеев.

ВАШТИ

Бывшая жена царя. Ночью просыпается первой и указывает на игрока, который понесёт ей еду за город. Этот игрок получает иммунитет на эту ночь и лишается права голоса следующим днём.

АХАШВЕРОШ

Царь. Обладает царским перстнем. Просыпается последним и указывает на игрока (допустимо указать на себя), который получит царский перстень и днём будет иметь право решающего голоса (при равенстве голосов) или дополнительного голоса (в любой ситуации, когда это будет позволено правилами).

СТРАЖНИК

Просыпается вместе с Аманом. Помогает ему убить одного мирного жителя-еврея.

СТРАЖНИК

Просыпается вместе с Аманом. Помогает ему убить одного мирного жителя-еврея.

ЕВРЕЙ

Мирный житель, еврей. Спит всю ночь, днём помогает в поимке Амана и его сообщников.

ЕВРЕЙ

Мирный житель, еврей. Спит всю ночь, днём помогает в поимке Амана и его сообщников.

ЕВРЕЙ

Мирный житель, еврей. Спит всю ночь, днём помогает в поимке Амана и его сообщников.

ЕВРЕЙ

Мирный житель, еврей. Спит всю ночь, днём помогает в поимке Амана и его сообщников.

ЦЕЛИТЕЛЬ

Просыпается вместе с Эстер. Помогает выбрать игрока, которого нужно спасти. Не знает, кто Аман.