

## Förord

Första reglerna lär vara skapade 1986 av en psykologstudent i Moskva. Spelet är ett partyspel och förs således vidare mun till mun och förändras, även om det finns utgivna spel som skrivit ner sin version av regler. Nedan följer föreningen Maffia Sveriges regler så som de såg ut ungefär innan covid-19-pandemin, regler som inte är mer rätt än några andra, som bygger på traditioner från svenska spelkonvent, och som är en bra bit från ursprunget. Det finns inget definierat designmål. Det svaga temat i vår version innehåller orden 'hängning' och 'skjuta' så ändra på dem ifall någon är obekvämd.

## Premiss

Alla är en del av byn. En minoritet av spelarna känner till varandra och är i maffialaget; resten av spelarna är i bybolaget. Spelet spelas i dag- och nattfaser där spelare elimineras tills dess att ett av lagen vunnit.

## Mål

Maffian vinner när de är lika många eller fler än de i bybo-laget. Bybo-laget vinner när de fått ut alla utom en maffia ("organisationsregeln"), såvida inte spelet började med tio eller färre spelare för då vinner bybo-laget när de fått ut alla maffior. Man vinner och förlorar med sitt lag även om man dött.

## Spelldare

Skaffa en spelldare. Spelldaren håller koll på allt omkring spelet: nomineringar, extratid, sistsnomineringen, röstningen, vad som händer på natten, och har yttersta ansvar att alla mår bra under och efter spelet. Alla är skyldiga att ta hand om varandra.

Innan regelgenomgång, säg till alla som är nya att endast spela ifall de har tid för hela partiet. Säg till alla som kan reglerna att nu är en bra tid att ta toalettpaus. Undvik annars pauser, och om det behövs rekommenderar vi den till efter nattfas innan deklaration av vad som hänt.

Sätt alla spelare i en cirkel kollandes inåt.

Se till så alla har en namnlapp framför sig på marken. Den får helst ha ett påhittat namn, gärna med pronomen inkluderat.

Spelare	maffior	org.-regel
7	2	nej
8	2	nej
9	2	nej
10	2	nej
11	3	ja
12	3	ja
13	3	ja
14	3	ja
15	4	ja
16	4	ja
17	4	ja
18	4	ja
19	5	ja
20	5	ja
21	5	ja
22	5	ja

Fastställ vilka roller som är med, följ helst diagrammet. Visa tydligt vilka som är med så att ingen luras. Utöver maffia och bybo är det fritt val vilka roller som är med. Läkaren är nästan alltid med, och kör med antingen sheriff *eller* frimurare om ni är fler än nio spelare, hämnare vid 18 eller fler spelare.

**Maffian** vaknar natt noll för att känna till varandra, och alla andra nätter ska de vakna för att peka (eller hålla tumme upp för att hålla med) och enas om en spelare att eliminera ("skjuta"). Kan de inte enas så skjuts ingen.

**Läkaren** får i en egen del av nattfasen (inte natt noll) säkra någon från att dö, och måste byta person varje natt såvida hen inte lyckats föregående natt.

**Frimurarna** är två spelare som väcks samtidigt under setup ("natt noll") för att se varandra.

**Sheriffen** får i en egen del av nattfasen (inte natt noll) reda på valfri persons lagtillhörighet.

**Hämnaren** får i en egen del av nattfasen (inte natt noll) skjuta någon, och med den här rollen måste maffian vinna efter en nattfas.

Ha en regelgenomgång.

Om man mår dåligt utanför spelet kan man signalera spelledaren under nattfasen så deklarerar man som skjuten när dagen kommer. Det är okej att spelledaren utlyser paus mitt i en dagfas ifall hen misstänker att någon mår illa på riktigt, utanför sin roll, och även att avbryta spelet.

Tilldela alla en hemlig roll. Gör så förslagsvis med en kortlek av roller och såhär: Be alla i cirkeln blunda ("somna"); i tur och ordning läs upp ett namn i taget som får kolla ("vakna") och visa dem ett av korten och stoppa sedan undan det. Kontrollera att alla roller som ska vara med är det, att de vet vad de ska veta, och anteckna vem som inte är bybo genom att spelledaren väcker de berörda rollerna och skriver ner.

För att få ett djupare spel där alla mår bra, påpeka att:

- Alla agerar utifrån den roll de fick. Allt är på låtsas. Prata ut efteråt.
- Enda sättet för byn att vinna är att rösta.
- En fungerande diskussion gynnar byn eller maffian, kaos gynnar endast ett fåtal.

## Tid

Nu startar spelet, och alla får prata så mycket de vill tills tiden för dagen är slut. Första dagen är 15 minuter, alla andra dagar är 10 minuter, och spelledaren ska när tiden är slut fråga om någon i gruppen - vem som helst - vill använda ett av tidstilläggen (se diagram) *[lägg in]*. Endast ett tidstillägg per dag.

## Nominering

Under dagfasen får man nominera andra spelare för eliminering (hängning) genom att säga det så att spelledaren hör och kan anteckna den nominerades namn.

Varje enskild spelare får ha endast en nominerad i taget och endast den som nominerade en viss person får avnominera samma person och är åter fri att nominera vem som helst igen. Är man nominerad ska man putta in sin namnskyld närmre mitten av ringen så att det är tydligt vem som för närvarande är nominerad.

När dagen är slut inklusive eventuellt tidstillägg så ska alla vara tysta och spelledaren fråga om någon vill nominera eller avnominera någon, och då får spelarna ungefär tre sekunder efter tidigare talare på sig att göra det. Efter denna sista nominering och avnominering ska spelledaren stryka från listan de som inte längre är nominerade och bekräfta med spelarna vilka som fortfarande är nominerade i den ordning de blev det.

## Tal

De nominerade ska ha var sitt tal i samma ordning som de först blev nominerade, oavsett om de blev avnominerade och nominerade igen. Talet får pågå upp till ungefär två minuter och ingen annan får prata inklusive svara på frågor från den nominerade.

## Röstning

När talen är över ska spelledaren deklarerera att spelet går till röstning samt de nominerades namn i ordning. Alla spelare har högst en röst per dag att spendera. Spelledaren ska för varje nominerad spelare tydligt säga ungefär "De som vill rösta på [nominerad person i ordningen] ska: räcka. upp. sin hand. NU!" och på "nu" så ska alla som vill rösta på den personen räcka upp sin hand.

Ingen ska basera sin egen röst på någon annans uppräckning så om någon var sen med sin röst enligt spelledaren så räknas den inte och personen har inte spenderat sin röst.

Spelaren som får högst antal röster hängs och får därefter inte påverka spelet, sedan blir det nattfas.

Blir det lika mellan de med högst antal röster så sker en omröstning mellan enbart dem, och alla får åter rösta på högst en av dem. Blir det lika igen hängs ingen.

## Natt

Spelledaren ber alla att somna, sedan väcker hen de aktiva rollerna i tur och ordning så att de inte påverkar varandra och på ett sätt som påverkar spelet så lite som möjligt, och antecknar vem som skjuts och räddas. Sedan väcker hen byn, deklarerar vem som dött eller att det blivit mordförsök (inte på vem), och startar timern.

## Rekapitulering

På dagen: prata och nominera; ha tal; rösta.

På natten: rollerna gör sitt.

Spelledaren har ansvar och koll.

## Bli en deltagare

Discord <https://discord.gg/zXjVF6rDVX>

Facebook <https://www.facebook.com/groups/268182706610158>

## Tack till:

Alla nuvarande spelare

Alla som någonsin bidragit

Alla tidigare designers och spelare inom den svenska konventsscenen, inklusive  
SARZ-spelbar och speciellt Maffia Sverige  
Alla organisatörer av event/konvent/läger