В игре 10 участников. Игроки случайным образом делятся на две команды - красные (6 мирных жителей, 1 шериф) и чёрные (2 мафии, 1 дон).

Победа красных наступает, когда из игры выведены чёрные игроки. Победа чёрных наступает, когда в игре остаётся равное кол-во участников обеих команд или черных больше, чем красных.  
  
**Фаза “ночь”**

По команде ведущего чёрные просыпаются, знакомятся друг с другом и с ведущим. Дон обозначает себя жестом, впоследствии каждую ночь, он будет выбирать жертву среди красных игроков. После убийства, дон просыпается отдельно от своей команды и ищет шерифа.

По команде ведущего просыпается шериф и знакомится с ведущим. Впоследствии, каждую ночь, шериф будет искать чёрных игроков.

**Фаза “день”**

По команде ведущего просыпаются все игроки, после чего у каждого по 1 минуте на то, чтобы высказаться; игрок заканчивает речь фразой “спасибо” или “пас”. Задача чёрных замаскироваться и настроить игроков друг против друга, задача красных – собраться и путём голосования вывести чёрных из игры.   
  
**Фаза “голосование”**  
Начиная со второго дня, игроки могут выставлять по одной кандидатуре на голосование, фразой “выставляю №”, подкреплённой специальным жестом руки; затем происходит голосование, в ходе которого выбывает кандидатура, набравшая большинство голосов. Ведущий озвучивает выставленную кандидатуру и в течение 3 секунд предлагает проголосовать в игрока – опустив руку на игровой стол. Голосовать можно только в одну кандидатуру и обязательно, если игрок не голосует, то его голос отходит игроку, последнему в списке. В случае, если игроки набирают равное кол-во голосов, то данные кандидатуры попадают в ситуацию автокатастрофы – тогда каждому из них, предлагается высказаться по 30 секунд и голосование продолжается уже между ними (в случае, если голоса снова разделились в равном кол-ве, ведущий предложит поднять или оставить выбранные кандидатуры).  
Прежде чем покинуть стол, игроку даётся 1 минута на заключительную речь, затем он покидает игровую локацию и вскрывает карту.  
  
*Затем наступает “ночь” и этапы “ночь-день” меняются друг с другом, пока одна из сторон не победит.*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Штрафная система  
Cлова ведущего – закон. При обращении ведущего к игрокам, разговоры прекращаются. В некоторых случаях ведущий может применять штрафные санкции. Правило также актуально и во время речи игроков – не перебивайте и не встревайте в их монолог. При первом и втором нарушениях игроку выносится предупреждение, при третьем нарушении лишается права разговаривать в следующем раунде игры. В случае четвертого нарушения игрок покидает игровой стол.  
• Игрок получает предупреждение: за разговор не в свою минуту  
• Игрок покидает игровой стол: вскрытие своей игровой карты, ночная жестикуляция, неэтичное поведение, нецензурная лексика, подъём из-за стола  
• Игрок покидает игровой стол и противоположная команда получает победу: за подсказки участникам, подглядывание, клятвы и пари (в некоторых случаях возможна дисквалификация всей команды)  
  
  
Советы  
• Перед вами лежат ваши карты-роли. Не переверните их случайно!  
• Шерифу следует обозначить себя городу и назвать свои проверки в ситуации, когда он покидает игровой стол, в ситуации когда чёрных за игровым столом больше на 1 кандидатуру. Так же шерифу можно обозначить себя в ситуациях, когда его хотят заголосовать (да – он обозначит себя для чёрных, но таким способом шериф сможет продержаться ещё одну ночь, а значит сделать проверку). Обозначение происходит без вскрытия карты (иначе игрок покидает игровой стол).  
• В случае, если шериф нашёл красного игрока, подмигните ему незаметно – обозначьтесь и играйте вместе. Чёрные (особенно дон) делайте тоже самое.  
• Чёрные игроки могут так же обозначать себя шерифом. Главное, запоминайте кол-во ночей, т.е. проверок!  
• В мафии очень важно запоминать кто в кого голосует. Так вы можете сложить свои команды. Т.к. это командная игра – чаще всего можно считать, что мафия не голосует друг в друга на определённом этапе.  
• На каждом этапе игры понимайте кто в кого голосует, чтобы купить голос и понимать с кем и против кого играть.  
• Выговаривайте всю свою минуту и старайтесь всегда помочь своей команде по максимум!  
• Покидая игровой стол, всегда оставляйте завещания, свою позицию. Другим игрокам следует к ней прислушиваться.  
• Считайте кол-во голосов. Часто бывают случаи, когда при 7х игроках, чёрным нужно лишь добавить 3 своих голоса к потерявшемуся красному игроку – не упускайте такой шанс.