

7-11 лет

№ 26

Еженедельный

КЛАССНЫЙ

ЖУРНАЛ

КУСАЮ



ВРУНОВ!

ЛЮБИТЕЛИ



МАКАРОН

ТАНЕЦ



В ЧЕСТЬ ПАУКА

www.classmag.ru

ISSN 1562-3335



13026



9 771562 333011

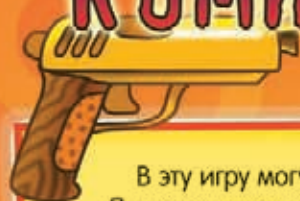
+ ИГРА «МАФИЯ»



Disney
**ОДИНОКИИ
РЕЙНДЖЕР**

КОМИССАР ПРОТИВ МАФИИ

настольная игра



В эту игру могут играть от 5 до 12 человек. Для игры нужна карточка КОМИССАР, карточки мирных жителей и мафии. При 10–12 участниках – берут 3 карточки МАФИЯ. При 7–9 участниках – 2 карточки МАФИЯ. При 5 или 6 игроках – одну.

Кроме игроков нужен ведущий. В начале игры он перемешивает карточки и раздаёт их игрокам. Тайно ознакомившись со своей карточкой, лучше спрятать её в карман. Игра начинается.

ПЕРВАЯ НОЧЬ

Ведущий объявляет: «Наступила ночь, все жители закрыли глаза и спят. Мафия просыпается и знакомится». Ведущий должен запомнить, кто из игроков – мафия.

Играть надо честно: мирные жители ночью спят и не подглядывают (можно использовать повязки на глаза). Те, кому выпало играть за мафию, стараются знакомиться тихо и незаметно – только взглядами.

Ведущий объявляет: «Мафия познакомилась и тоже засыпает». Мафия закрывает глаза.

ПЕРВЫЙ ДЕНЬ

Ведущий объявляет: «Наступило утро, все проснулись». Все открывают глаза. Игроки должны решить, кто кажется им самым подозрительным, – и отправить мафию в тюрьму. Игроки по очереди голосуют за каждого жителя, поднимая руку. Набравший больше голосов «отправляется в тюрьму» – выбывает из игры и показывает свою карточку.

Дальше в игре чередуются ночь и день.

НОЧЬ Ведущий: «Все заснули. Мафия проснулась и выбирает жертву». Проснувшаяся мафия тихо указывает ведущему на одного из жителей.

Ведущий: «Мафия выбрала жертву. Мафия засыпает. Просыпается комиссар». (Если он ещё не убит мафией.) Комиссар указывает ведущему на одного из игроков, а ведущий молча кивает, если это мафия, или машет головой, если нет. Комиссар засыпает.

ДЕНЬ

Ведущий объявляет день, все просыпаются. Ведущий сообщает: «Один из жителей этой ночью стал жертвой мафии». Он указывает на выбранного ночью мафией игрока, тот показывает всем свою карту и выбывает из игры.

Игроки обсуждают произошедшее и снова голосованием решают, кого посадить в тюрьму.

Если вся мафия оказывается в тюрьме – значит, мирные жители победили. Если же все мирные жители стали жертвами мафии – победила мафия.

Комиссар – очень важная фигура в игре. С каждым ходом он узнаёт всё больше об игроках и может точно голосовать днём против мафии. Но он должен быть осторожен. Если мафия вычислит комиссара, он наверняка станет их следующей жертвой.

Между прочим, в некоторых странах с помощью этой игры будущие полицейские учатся отличать правду от лжи.



В ЭТОМ НОМЕРЕ:

Пантукль



– Жукабра, посмотри, какая прекрасная погода!

– Ага! Просто макароны!

Жукабра



**ЛЕТАЮЩИЙ
ВЕЛОСИПЕД**

стр. 2



ВКУСНЯТИНА

стр. 15



**ДЕТСКАЯ
ТЕЛЕПРОГРАММА**

стр. 5



**КЕЛЬВИН ПИШЕТ
МЕМУАРЫ**

стр. 22

**КТО В КОЛИЗЕЕ
ЖИВЁТ?**

стр. 18



**ГАРФИЛД
ЛЕНИТСЯ**

стр. 10

АНЕКДОТЫ

стр. 9



**ПРИЗЫ ДЛЯ
ПОДПИСЧИКОВ!**

стр. 4



СКАНВОРД

стр. 14



**ГОРОСКОП
НА НЕДЕЛЮ**

стр. 21

ГОЛОВОЛОМКИ

стр. 25



**КАК
ПОДРУЖИТЬСЯ**

стр. 26

**ИТОГИ КОНКУРСА
«ЧУДЕСА»**

стр. 28



**НЕПРАВИЛЬНЫЕ
БАШНИ**

стр. 24

