

مافیا، سناریو لوک خوش شانس



ویرایش هفتم، سی ام آذر ۱۴۰۴

فهرست

جدول سوابق تغییرات	۳
هدف از سناریو	۵
تعداد بازیکنان	۵
روند بازی	۸
شب معارفه	۸
فاز روز	۸
چالش	۸
اعلام و اطلاق	۸
استعلام	۹
کشتن در جریان روز	۹
وصیت	۱۰
رای گیری اول	۱۱
دفاعیه	۱۲
خواب نیمروزی	۱۲
رای گیری دوم (دادگاه)	۱۲
فاز شب	۱۴
ترتیب بیدار شدن نقشها در شب	۱۴
دوئل دالتون و لوک خوش شانس	۱۶

۱۷	خریداری (یاکوزایی).....
۱۷	بزنگاه‌های بازی.....
۱۷	پایان بازی.....
۱۸	نقش‌های بازی.....
۱۸	نقش‌های مافیایی.....
۱۸	پدرخوانده.....
۱۸	دالتون.....
۱۸	گروگان گیر.....
۱۹	خرابکار.....
۱۹	تروریست.....
۱۹	جاسوس.....
۲۰	سایلنسر.....
۲۰	نقش‌های شهروندی.....
۲۰	دکتر.....
۲۰	کارآگاه.....
۲۰	تفنگدار.....
۲۱	لوک خوش شانس.....
۲۱	استایپر.....
۲۱	نگهبان.....
۲۲	شب گرد.....
۲۲	سامورایی.....
۲۳	قاضی.....
۲۳	شِرم (مظنون).....
۲۳	جان فدا.....
۲۴	ماسون.....
۲۴	گردن کلفت.....
۲۴	کشیش.....
۲۴	تایلر.....
۲۵	نقش مستقل.....
۲۵	بیلی بوچر (شرلوک).....

جدول سوابق تغییرات

ویرایش	تاریخ	توضیحات
اول	۱۴۰۴/۰۹/۱۰	ساختار کلی سناریو بازبینی و شکل اولیه آن تعیین شد.
دوم	۱۴۰۴/۰۹/۱۱	اسامی نقش‌ها بازبینی و اصلاح گردید.
سوم	۱۴۰۴/۰۹/۱۳	جدول سوابق به ابتدای سند اضافه شد. هدف سناریو مورد بازبینی و اصلاح قرار گرفت. جدول توزیع نقش‌ها بر اساس تعداد بازیکنان به سند افزوده شد. توضیحات و جدول تعداد آرای لازم برای ورود به رأی‌گیری دوم اضافه گردید و نحوه اعلام رأی دوم و شمارش آرای دوم نیز تغییر یافت. نحوه استعلام وضعیت بازیکنان و اعلام نقش‌ها به روزرسانی شد و توضیحات مربوط به گردن‌گیری کارآگاه تکمیل گردید. توضیحات مربوط به دوئل دالتون و لوک خوش‌شانس به سند افزوده شد. توضیحات نقش جان‌فدا و نقش شبگرد اصلاح شد و شبگرد به تعداد بازیکنان پایین‌تر منتقل گردید. توانایی‌های نقش قاضی تغییر یافته و عنوان نقش «سامورایی (شمشیرزن)» به «سامورایی» اصلاح شد؛ برای توازن قوا، تغییراتی در توانمندی سامورایی اعمال شد. توانایی‌های نقش بوشوگ به روزرسانی شد و این نقش به شزم تغییر نام یافت. امکان خریداری (یاکوزایی) برای نقش دالتون در صورت موفقیت در دوئل اضافه شد. حداکثر تعداد سیوهای دکتر، نگهبان و کشیش اصلاح گردید. جدول پیشنهادات باقی‌مانده به سند اضافه شد و جدول نتایج بازی‌ها نیز به انتهای سند افزوده شد.
چهارم	۱۴۰۴/۰۹/۱۴	برخی اشکالات نگارشی برطرف شد. شرایط مربوط به وصیت تغییر یافت و جدول وضعیت وصیت بازیکنان خارج‌شده به سناریو افزوده شد. جدول تعداد و توزیع نقش‌ها اصلاح و به روزرسانی گردید.
پنجم	۱۴۰۴/۰۹/۱۷	متن اهداف سناریو مورد بازبینی قرار گرفته و بهبود یافت. برخی نارسایی‌های نگارشی برطرف شده و ساختار جداول سامان‌دهی و منسجم‌تر شد.

		وضعیت استعلام‌ها اصلاح و به‌روزرسانی گردید.
ششم	۱۴۰۴/۰۹/۱۹	مقادیر جداول کنترلی بازی به‌روزرسانی شد. دفعات مجاز انجام خرابکاری روی گان به جدول مربوطه افزوده شد. تصاویر اولیه مربوط به سناریو به فایل ضمیمه اضافه شد.
هفتم	۱۴۰۴/۰۹/۳۰	تعداد چالش در روز نخست، یک مورد تعیین شده و در روزهای بعدی نامحدود بوده و اعمال آن صرفاً به صلاحدید گرداننده بازی خواهد بود. روال و فرآیند رأی‌گیری دوم دستخوش تغییر شده است. قابلیت گروگان‌گیری بر لوک خوش‌شانس و شب‌گردی بر دالتون تأثیری نخواهد داشت. شلیک اسنایپر به نقش مستقل، همانند شلیک به پدرخوانده تلقی شده و منجر به خروج هیچ‌یک از طرفین از بازی نمی‌شود. قوانین مرتبط با نقش تفنگدار اصلاح و به‌روزرسانی شده است. نگارش توضیحات برخی نقش‌ها بازبینی و اصلاح شده و تصاویر مربوط به هر نقش به تعاریف آن‌ها افزوده شده است. جدول تعداد رای لازم برای ورود به دادگاه مورد بازبینی قرار گرفت.

هدف از سناریو

هدف اصلی این سناریو، افزایش جذابیت و هیجان جریان بازی و در عین حال کاهش تنش‌های غیرضروری در طول بازی است.

تمامی بازیکنان دارای نقش مشخص هستند و می‌توانند در چارچوب سایه خود بر روند بازی تأثیر بگذارند؛ با این حال، هیچ نقشی به‌تنهایی از قدرت تعیین‌کننده برخوردار نیست و نتیجه بازی وابسته به عملکرد یک نقش خاص نخواهد بود.

نقش‌های «گردن‌کلفت» و «شِزِم» از نظر ساختار و شیوه‌ی بازی، بیشترین شباهت را به شهروند ساده دارند و عمدتاً می‌توانند در فاز روز نقش فعال‌تری در بحث‌ها و تصمیم‌گیری‌ها ایفا کنند. همچنین نقش‌هایی مانند «سامورایی» و «قاضی» پس از استفاده از توانایی ویژه‌ی خود، در ادامه‌ی بازی همانند یک شهروند ساده در جریان بازی مشارکت خواهند داشت.

تأکید این سناریو بر عدم افشای نقش‌ها در فاز روز و پرهیز از استناد به توانایی‌های شبانه در مباحث روزانه است، تا فرآیند تحلیل و تصمیم‌گیری تا حد امکان بر پایه‌ی فکت‌ها و رفتار بازیکنان شکل بگیرد. به‌منظور جلوگیری از ساده‌سازی بیش از حد بازی، به‌جای اعلام مستقیم سایه بازیکنی که توسط گان جنگی کشته می‌شود، برخی از رویدادهایی که منجر به مرگ بازیکنان در شب شده‌اند، در گزارش روز بعد ارائه می‌شوند. این رویکرد باعث می‌شود بازیکنان به‌طور کامل بی‌اطلاع نباشند، در عین حال شفافیت بیش از حد نیز در جریان بازی ایجاد نشود.

تعداد بازیکنان

تعداد شهروندان دوبرابر مافیا به اضافه یک هست. ترتیب نقش‌ها در جدول شماره ۱ مشخص شده‌اند. اگر تعداد بازیکنان از تعداد تعریف شده در جدول یک نفر کمتر باشد نقش شهروند آخر آن تعداد حذف می‌شود.

اگر تعداد بازیکنان از تعداد تعریف شده در جدول یک نفر بیشتر باشد، نقش مستقل بیلی بوچر (شرلوک) به بازی اضافه می‌شود.

جدول شماره ۱) تعداد و توزیع نقشها

تعداد بازیکنان در شروع بازی		نقشهای مافیایی	نقشهای شهروندی
۲۲	۱۹	۱) پدرخوانده	۲) دکتر
			۳) کارآگاه
			۴) تفنگ دار
	۱۶	۵) دالتون	۶) لوک خوش شانس
			۷) اسنایپر
			۹) نگهبان
	۱۶	۸) گروگان گیر	۱۰) شب گرد
			۱۲) سامورایی
			۱۳) قاضی
	۱۶	۱۱) خرابکار	۱۵) جان فدا
			۱۶) شِزِم (مظنون)
			۱۸) ماسون
	۱۶	۱۷) جاسوس	۱۹) گردن کلفت
			۲۱) کشیش
			۲۲) تایلر
	۱۶	۲۰) سایلنسر	
	۱۶	۱۳	
	۱۰	۱۰	

جدول شماره ۲) توزیع نقشها بر اساس تعداد بازیکنان

تعداد بازیکنان	توزیع نقشها	توضیحات
۹	۳ مافیا و ۶ شهروند	از نقش شماره ۱ تا نقش شماره ۹
۱۰	۳ مافیا و ۷ شهروند	از نقش شماره ۱ تا نقش شماره ۱۰
۱۱	۳ مافیا و ۶ شهروند و ۱ مستقل	از نقش شماره ۱ تا نقش شماره ۱۰ و یک مستقل
۱۲	۴ مافیا و ۸ شهروند	از نقش شماره ۱ تا نقش شماره ۱۲
۱۳	۴ مافیا و ۹ شهروند	از نقش شماره ۱ تا نقش شماره ۱۳
۱۴	۴ مافیا و ۹ شهروند و ۱ مستقل	از نقش شماره ۱ تا نقش شماره ۱۳ و یک مستقل
۱۵	۵ مافیا و ۱۰ شهروند	از نقش شماره ۱ تا نقش شماره ۱۵
۱۶	۵ مافیا و ۱۱ شهروند	از نقش شماره ۱ تا نقش شماره ۱۶
۱۷	۵ مافیا و ۱۱ شهروند و ۱ مستقل	از نقش شماره ۱ تا نقش شماره ۱۶ و یک مستقل
۱۸	۶ مافیا و ۱۲ شهروند	از نقش شماره ۱ تا نقش شماره ۱۸
۱۹	۶ مافیا و ۱۳ شهروند	از نقش شماره ۱ تا نقش شماره ۱۹
۲۰	۶ مافیا و ۱۳ شهروند و ۱ مستقل	از نقش شماره ۱ تا نقش شماره ۱۹ و یک مستقل
۲۱	۷ مافیا و ۱۴ شهروند	از نقش شماره ۱ تا نقش شماره ۲۱
۲۲	۷ مافیا و ۱۵ شهروند	از نقش شماره ۱ تا نقش شماره ۲۲
۲۳	۷ مافیا و ۱۵ شهروند و ۱ مستقل	از نقش شماره ۱ تا نقش شماره ۲۲ و یک مستقل

روند بازی

مراحل روند بازی و قوانین بازی به شرح زیر می باشد:

شب معارفه

شروع بازی در فاز شب و معارفه مافیا و در صورت وجود ماسون و تایلر معارفه تیم ماسونی انجام می شود. گروگان گیر تنها در شب معارفه با یارانش بیدار می شود و اعضای تیم مافیا می توانند با هم سناریو بچینند و صحبت کنند. شب معارفه جزو شبهای بازی شمرده نمی شود.

فاز روز

چالش

چالش به صورت پیش فرض در روز معارفه به یک مورد محدود بوده و در روزهای بعدی بدون محدودیت خواهد بود. در صورتی که روند بازی بیش از حد طولانی شود، گرداننده می تواند بنا به صلاحدید خود، در برخی از روزها تعداد چالش ها را به یک مورد کاهش داده یا به طور کامل غیرفعال کند.

اعلام و اطلاق

اعلام نقش در هر مرحله ای به طور کلی ممنوع است. اطلاق نقش به بازیکنان زنده و مرده آزاد است. درخواست بیدار کردن ماسون آزاد است، اما اعلام عمومی بیدار شدن ماسونی توسط اعضای تیم ماسون مشمول یکک خواهد بود.

کارآگاه کماکان نمی تواند بدون فکت کسی را سیاه و سفید کند اما بعد از تارگت زدن با فکت، می تواند نقش دقیق را هم اطلاق کند. دکتر و بقیه نقشهایی که در شب توانایی دارند حق ندارند در مورد سفید یا سیاهی نقش مقابل بدون فکت چیزی بگویند اما بعد از اعلام فکت می توانند نقش را هم حدس بزنند و به دالتون و لوک کمک کنند. اگر کارآگاه استعلام مثبت بازیکنی را داشته باشد، حتی اگر از روزهای قبلی او را تارگت کرده یا گردن گرفته باشد، فردای روزی که استعلام گرفته حتما باید با فکت او را تارگت کند، اما بعد از ارائه فکت، در دفعات بعدی (چالش در ادامه بازی یا روزهای بعدی) می تواند بدون تکرار فکتهای گذشته به وی تارگت بزند.

استعلام

در شروع روزهای بازی و پس از اعلام اتفاقات شب، با رای گیری از حاضرین، استعلام وضعیت بر اساس تعداد شهروند و مافیای کشته شده اعلام می شود. تعداد استعلامهای مجاز در جدول شماره ۵ درج شده است.

اگر مستقل قبل از گرفتن نقش و سلاخی کردن یک بازیکن دیگر از بازی خارج شده باشد، استعلام او به صورت مستقل اعلام می شود. اگر مستقل بازیکنی را سلاخی کرده باشد و در نتیجه آن بازیکن سلاخی شده از بازی خارج شده باشد، استعلام بازیکن خارج شده مستقل اعلام می شود.

کشتن در جریان روز

گانهای تفنگدار و فعالیت نقش تروریست در فاز روز، از ابتدای روز تا پیش از برگزاری رأی گیری اول قابل استفاده هستند.

تیر جنگی در جریان بازی بدون اعلام سایید منجر به خروج بازیکن از بازی می شود. نقش «جان فدا» (مشابه نقش فدایی یا محافظ) می تواند در برابر تروریست، تیر جنگی یا گان خرابکاری شده قرار بگیرد و با این اقدام، خود از بازی خارج شود. در صورتی که تروریست به جان فدا شلیک کند، تنها خود تروریست از بازی خارج خواهد شد؛ مگر این که جان فدا در شب قبل سایلنت شده باشد. چنانچه روی صاحب گان جنگی عملیات خرابکاری انجام شده باشد، شلیک کننده از بازی خارج می شود؛ اما در صورت عدم وجود خرابکاری، بازیکن هدف تیر (یا جان فدا شده) از بازی خارج خواهد شد. در پایان فاز روز و پیش از آغاز رأی گیری اول، یک فرصت پنچ ثانیه ای برای اقدام تروریست و شلیک تفنگها در نظر گرفته می شود.

گانهای جنگی که به هر نحو استفاده نشوند از بین می روند و تحت هیچ شرایطی به تفنگدار بر نمی گردند.

وصیت

زمانیکه گان در بازی مورد استفاده قرار می گیرد، پلیر گان خورده یا شلیک کننده گان خرابکاری شده یا جان فدای فعال شده حق وصیت دارند، اما سایدشان خوانده نمی شود. بازیکن سایلنت شده در صورت گان خوردن، امکان وصیت هم ندارد. تروریست و هدفش و همینطور جان فدا اگر مقابل تروریست بایستد بعد از فعال شدن، وصیت ندارد. بازیکنانی که با رای یا تصمیم قاضی از بازی خارج می شوند وصیت ندارند.

جدول شماره ۳) وضعیت وصیت بازیکنان خارج شده

ردیف	روش خروج	توضیحات	وصیت
۱	شلیک گان جنگی	بازیکن هدف شلیک	دارد
۲		شلیک کننده تفنگ خرابکاری شده	دارد
۳		جان فدای مقابل شلیک (یا مقابل تفنگ خرابکاری شده)	دارد
۴	فعال شدن تروریست	تروریست خارج شده	ندارد
۵		بازیکن هدف تروریست	ندارد
۶		جان فدای مقابل تروریست	ندارد
۷	رای گیری دوم	خروج با تصمیم قاضی	ندارد
۸		خروج با رای دوم بازیکنان	ندارد
۹	اتفاقات شب	هر نوع شات و خروجی شب	ندارد

رای گیری اول

رای گیری اول در هر روز به صورت علنی برگزار می شود و آرای تأخیری و هدایتگر در آن محاسبه نخواهند شد. پس از پایان رای گیری اول، بر اساس تعداد آرای ثبت شده، اسامی بازیکنان وارد شده به رای گیری دوم (دادگاه) اعلام می شود.

هر بازیکنی که تعداد آرای او به حداقل «نصف تعداد بازیکنان زنده منهای یک نفر» یا بیشتر از آن برسد، وارد رای گیری دوم (دادگاه) خواهد شد.

در شرایطی که تعداد بازیکنان حاضر در بازی بیش از ۱۳ نفر باشد، حداقل آرای لازم برای ورود به رای گیری دوم کمتر از فرمول ذکر شده در نظر گرفته می شود و اختلاف تعداد آرا میان بازیکنان تأثیری در این تصمیم نخواهد داشت.

جدول شماره ۴) تعداد آرای لازم برای ورود به رای گیری دوم

تعداد بازیکنان حاضر	حداقل رای مورد نیاز	تعداد بازیکنان حاضر	حداقل رای مورد نیاز
۴	۲	۱۴	۶
۵	۲	۱۵	۶
۶	۳	۱۶	۷
۷	۳	۱۷	۷
۸	۴	۱۸	۸
۹	۴	۱۹	۸
۱۰	۴	۲۰	۹
۱۱	۵	۲۱	۹
۱۲	۵	۲۲	۱۰
۱۳	۵	۲۳	۱۰

دفاعیه

در تمامی شرایط، بازیکنی که وارد رأی‌گیری دوم (دادگاه) شده است می‌تواند وکیل انتخاب کند تا به نمایندگی از او صحبت کند. در صورت انتخاب وکیل، شخص حاضر در دادگاه مجاز به صحبت نخواهد بود و صرفاً وکیل او از وی دفاع می‌کند. وکیل انتخاب‌شده نیز نمی‌تواند در همان روز، به‌عنوان فردی که نیاز به دفاع دارد، وارد فرآیند دفاع شود.

پس از پایان مرحله دفاع، در صورت حضور نقش «قاضی» در بازی، وارد فاز خواب نیم‌روزی خواهیم شد.

خواب نیم‌روزی

بعد از اعلام نتایج رأی اول و شنیدن دفاعیه حاضرین در رأی‌گیری دوم، به فاز خواب نیم‌روزی می‌رویم. قاضی در خواب نیم‌روزی بیدار می‌شود و تنها یک بار می‌تواند نتیجه دادگاه یا رأی‌گیری را تعیین کند. اگر قاضی خودش در رأی‌گیری باشد نمی‌تواند رأی‌گیری را تعیین کند. با هر تعداد مدافعی، قاضی می‌تواند یکی از تصمیمات زیر را بگیرد:

- از تواناییش استفاده نکند و دادگاه ادامه پیدا کند (رأی‌گیری دوم انجام شود).
- دادگاه ملغی شود و بدون رأی دوم و بدون خروج وارد فاز شب شویم.
- بدون اینکه رأی‌گیری شود، یکی از مدافعین با تصمیم قاضی و رأی مستقیم او از بازی خارج شود. در اینصورت رأی قاضی توسط گرداننده اعلام می‌شود و بلافاصله به فاز شب می‌رویم.

رأی‌گیری دوم (دادگاه)

رأی‌گیری دوم در فاز روز و به‌صورت علنی انجام می‌شود و شکل آن «اعطای دنگ» است. تمامی بازیکنان موظفاند رأی دوم خود را اعلام کنند. این رأی می‌تواند تنها به یکی از افراد حاضر در دادگاه داده شود یا به‌صورت بستن رأی (عدم شرکت در رأی‌گیری) اعلام گردد.

ترتیب اعلام رأی دوم به‌صورت تصادفی و توسط گرداننده یا با استفاده از اپلیکیشن تعیین می‌شود. هر بازیکن می‌تواند به هیچ فردی رأی ندهد، اما مجاز به دادن رأی به بیش از یک نفر نخواهد بود. تمامی افراد حاضر در دفاع، حتی در صورتی که دو یا سه نفر باشند، مجاز هستند به یکدیگر رأی دهند. در صورتی که تنها یک نفر در دفاع حضور داشته باشد، با کسب آرای حداقل نصف رأی‌دهندگان (گرد شده به سمت بالا) از بازی خارج می‌شود.

نمونه تعداد آرای لازم برای خروج در حالت تک‌مدافع:

۱۱ بازیکن در بازی (۱ مدافع و ۱۰ رأی‌دهنده): ۵ رأی

۱۰ بازیکن در بازی (۱ مدافع و ۹ رأی‌دهنده): ۵ رأی

در صورتی که بیش از یک نفر در دفاع حضور داشته باشند، فردی که بیشترین تعداد رأی را کسب کند، صرف‌نظر از تعداد آرا (حتی ۱ رأی در برابر ۰ رأی)، از بازی خارج می‌شود.

چنانچه آرای دو یا سه نفر مساوی باشد، بازیکنی که سابقه بیشتری دارد از بازی خارج خواهد شد. در صورتی که هم آرای دوم و هم سابقه‌ی دو یا سه نفر دارای بیشترین رأی برابر باشد، هیچ بازیکنی از بازی خارج نخواهد شد.

اگر هر دو یا هر سه نفر حاضر در دفاع رأی صفر کسب کنند، حتی در صورت داشتن سابقه، هیچ‌کس از بازی خارج نمی‌شود؛ با این حال، این رأی‌گیری برای آن بازیکنان به‌عنوان سابقه محسوب خواهد شد. پس از پایان رأی‌گیری دوم، تعداد آرای ثبت‌شده اعلام شده و کشته روز توسط گرداننده مشخص می‌شود. در ادامه، بدون وصیت یا توضیحات تکمیلی، بازی وارد فاز شب خواهد شد.



فاز شب

در شبهای بعد از معارفه، گروگانگیر با یارانش بیدار نمی‌شود.



ترتیب بیدار شدن نقشها در شب

- نگهبان
- گروگان گیر
- بیلی بوچر (شرلوک) (از شب دوم و تا قبل از نقش گرفتن)
- شبگرد
- شِزِم (مظنون)
- تیم مافیا:
 - شات توسط گادفادر
 - خرابکاری
 - سایلنسی
 - حدس نقش توسط دالتون (بهتر است بعد از خوابیدن تیم مافیا، دالتون دوباره بیدار شود و حدس بزند)
- دکتر
- کارآگاه
- لوک خوش شانس
- تفنگدار

- اسنایپر
- سامورایی
- کشیش
- ماسون

کشته های شب در پایان شب با اعلام گرداننده خارج می شوند و بازی رو ترک می کنند.
در شروع صبح برای مشخص شدن وضعیت برای بازیکنان زنده، فهرست اسامی کشته های شب بدون اعلام
ساید یا نقش اعلام می شود.
سایلنسی بلافاصله بعد از اعلام اسامی کشته ها اعلام می شود.

در آغاز هر روز (از روز دوم) با نظر اکثریت استعلام وضعیت انجام می شود. تعداد استعلامهای مجاز بر حسب تعداد
بازیکنان در آغاز بازی در جدول درج شده است.

دوئل دالتون و لوک خوش شانس

دالتون (مافیا) و لوک خوش شانس (شهروند) دو نقش خاص این سناریو هستند. هر شب، این دو نقش به صورت جداگانه بیدار شده و تلاش می‌کنند نقش یک بازیکن دیگر را حدس بزنند. در صورت حدس درست، یک امتیاز مثبت و در صورت حدس نادرست، یک امتیاز منفی کسب می‌کنند. تعداد حدس‌های لازم برای دوئل برابر با تعداد شب‌هایی است که تا شب دوئل باقی مانده (شب سوم یا، در بازی‌های با تعداد بازیکنان بالا، شب چهارم). بازیکنان می‌توانند این تعداد حدس را در یک یا چند شب از شب‌های منتهی به دوئل انجام دهند و یا در برخی شب‌ها فعالیت نکنند. دالتون تنها می‌تواند از میان شهروندان و نقش‌های مستقل حدس بزند. لوک خوش شانس می‌تواند نقش هر بازیکن حاضر در بازی را حدس بزند. نقش «نگهبان شو» در شب قابل حدس زدن نیست. گروگان‌گیری مانع حدس زدن لوک خوش شانس و شب‌گردی مانع حدس زدن دالتون نخواهد شد. در پایان شب سوم (و در بازی‌های با تعداد بازیکنان بالا، پایان شب چهارم)، بر اساس امتیاز کسب‌شده، دوئل میان دالتون و لوک خوش شانس برگزار می‌شود. بازیکنی که امتیاز کمتری داشته باشد، از بازی خارج خواهد شد. در صورت تساوی امتیازات، دالتون کشته می‌شود، زیرا محدودیت بیشتری در حدس زدن دارد و می‌تواند در شب با هم‌تیمی‌های خود مشورت کند. در صورتی که پیش از شب دوئل، یکی از این دو نقش از بازی خارج شده باشد، روح او می‌تواند در دوئل شرکت کند، به شرطی که تا زمان مرگ امتیازش مثبت بوده باشد. اگر امتیاز روح بالاتر باشد، باعث خروج نقش مقابل خواهد شد. در صورت پیروزی در دوئل، دالتون از شب پس از دوئل تا زمانی که در بازی حضور دارد، می‌تواند یک بار عملیات خریداری (یا یاکوزایی) انجام دهد.



خریداری (یاکوزایی)

در صورتی که دالتون پس از شب دوئل همچنان در بازی حضور داشته باشد، تیم مافیا می‌تواند یک شب یک بار عملیات خریداری (یا یاکوزایی) انجام دهد. این عملیات جایگزین شلیک شبانه می‌شود و تنها یک بار قابل اجراست.

تیم مافیا می‌تواند هر یک از اعضای خود، حتی دالتون یا گادفادر، را برای اجرای عملیات فدا کند. در فاز شب، ابتدا گادفادر یا در صورت عدم حضور گادفادر، دالتون به گرداننده اعلام می‌کند که قصد انجام خریداری را دارند.

سپس مافیایی که قرار است فدا شود، مشخص می‌شود. دالتون نقش دقیق یک شهروند را اعلام می‌کند و در صورت حدس درست، خریداری موفقیت‌آمیز خواهد بود.

انجام خریداری در فاز شب به تمامی بازیکنان اعلام می‌شود، اما موفق یا ناموفق بودن آن اعلام نمی‌گردد. در صورت موفقیت، بازیکن خریداری‌شده، صرف‌نظر از نقش مافیایی فداشده، به مافیای ساده تبدیل می‌شود.

چه خریداری موفق باشد و چه ناموفق، بازیکن فداشده به‌عنوان کشته شب از بازی خارج می‌شود.

بزنگاه‌های بازی

در طول روز، هر زمان که تعداد بازیکنان شهروند و مافیا برابر شود، تیم مافیا برنده بازی خواهد بود. اگر چندین بازیکن قصد شلیک گان داشته باشند، اولویت با کسی است که زودتر اعلام کرده است. پس از اتمام شلیک (شامل خروج شلیک‌کننده، تیرخورده یا جان‌فدا)، شمارش نفرات انجام می‌شود و سپس گان دوم اجرا می‌گردد.

در آغاز شب، پس از مشخص شدن نتیجه رأی‌گیری دوم، اگر تعداد مافیا و شهروندان برابر باشد، تیم مافیا برنده بازی خواهد بود.

با این حال، تمامی اتفاقات شب باید کامل انجام شود و شمارش نفرات پس از پایان فاز شب صورت می‌گیرد. به عبارت دیگر، در میانه شب و پس از انجام توانایی‌های مافیا، شمارش نفرات انجام نمی‌شود.

پایان بازی

برد شهروندان زمانی رخ می‌دهد که تمامی اعضای تیم مافیا از بازی خارج شده باشند. برد مافیا زمانی اتفاق می‌افتد که تعداد شهروندان و مافیا برابر شود. توجه داشته باشید که نقش‌های مستقل، تا پیش از فعال شدن نقش خود، به‌عنوان شهروند محسوب نمی‌شوند. اگر در هر لحظه از بازی تعداد شهروندان و مافیا برابر شود و نقش مستقل (مانند بیلی بوچر یا شرلوک) هنوز فعال نشده باشد، تیم شهروندان به همراه نقش مستقل بازی را باخته‌اند.

نقشهای بازی

نقشهای مافیایی

پدرخوانده

پدرخوانده نقش مرکزی و حیاتی تیم مافیا است و هدایت عملیات شبانه مافیا بر عهده اوست. در هیچ شرایطی در طول شب از بازی خارج نمی‌شود و نمی‌تواند توسط شلیک یا توانایی‌های دیگر در شب حذف شود. تصمیمات کلیدی مافیا، از جمله انتخاب هدف شب و انجام عملیات ویژه، با هماهنگی او انجام می‌گیرد.



دالتون



دالتون نقش مقابل لوک خوش‌شانس است و همراه با یاران خود در تیم مافیا عمل می‌کند. او می‌تواند از میان شهروندان زنده نقش‌های آن‌ها را حدس بزند و بر اساس امتیاز کسب‌شده در دوئل، برنده یا بازنده دوئل مشخص می‌شود. تعداد کل حدس‌های دالتون برابر با شماره شب دوئل (شب سوم یا شب چهارم، بسته به تعداد بازیکنان) است و می‌تواند این حدس‌ها را همه در یک شب یا در شب‌های مختلف پیش از دوئل استفاده کند. تمامی حدس‌ها باید تا پیش از شروع دوئل مصرف شده باشند. در صورت تساوی امتیازات، دالتون دوئل را باز می‌کند، زیرا محدودیت بیشتری در حدس زدن دارد و می‌تواند در شب با یاران خود مشورت کند. در صورت پیروزی در دوئل، دالتون تا زمانی که در بازی حضور دارد، می‌تواند یک شب عملیات خریداری (یا یاکوزایی) انجام دهد.

گروگان گیر

گروگان‌گیر نقش مافیایی است که تنها در شب معارفه با یاران خود بیدار می‌شود و اطلاعات اولیه درباره تیم مافیا دریافت می‌کند. گروگان‌گیر هر شب می‌تواند یک بازیکن را گروگان‌گیری کند. در صورتی که آن بازیکن توسط نگهبان بازی سیو شده باشد، عملکرد گروگان‌گیر در آن شب خنثی می‌شود و تأثیری نخواهد داشت.



گروگان گیر نمی‌تواند دو شب متوالی همان بازیکنی را که شب قبل با موفقیت گروگان گرفته بود، دوباره گروگان بگیرد.

عملیات گروگان‌گیری بر روی توانایی حدس زدن لوک خوش‌شانس تأثیری ندارد و حدس او همچنان اجرا می‌شود.

خرابکار

خرابکار هر شب می‌تواند یک یا چند بازیکن را برای اعمال خرابکاری انتخاب کند. تعداد خرابکاری‌های مجاز در هر شب یک یا دو مورد است و بر اساس تعداد بازیکنان تعیین می‌شود. خرابکاری روی بازیکن انتخاب‌شده تنها در صورتی اثرگذار خواهد بود که آن بازیکن در روز بعد دارای تفنگ جنگی باشد و از آن استفاده کند. این نقش به مافیا امکان محدود کردن توانایی‌های بازیکنان شهروند را می‌دهد و می‌تواند در جریان بازی اختلال ایجاد کند.



تروریست



تروریست از ابتدای بازی دارای ضامن فعال است و می‌تواند هر روز تا پیش از آغاز رأی‌گیری اول آن را استفاده کند.

در صورت برخورد با گان در جریان بازی، تروریست می‌تواند ضامن خود را فعال کند، اما پس از حضور در دادگاه یا دریافت رأی دوم، امکان فعال‌سازی آن وجود ندارد.

تروریست می‌تواند برای سفید کردن یاران خود و به امید عملکرد جان‌فدا، یکی از هم‌تیمی‌هایش را برای خروج اعلام کند.

اگر تروریست به جان‌فدا شلیک کند، تنها خود تروریست از بازی خارج می‌شود، مگر اینکه جان‌فدا در شب قبل سایلنت شده باشد.

جاسوس

جاسوس نقش مافیایی است که قادر است اطلاعات مهمی درباره تیم ماسونی و اعضای آن جمع‌آوری کند.

اگر جاسوس در تیم ماسونی بیدار شود، این امر باعث مرگ هیچ یک از اعضای تیم ماسون نمی‌شود. در طول شب، جاسوس می‌تواند بازیکنانی مانند تایلر، ماسون و اعضای تیم ماسونی را به هم‌تیمی‌های مافیا معرفی کند. همچنین، جاسوس مانند سایر بازیکنان می‌تواند در جریان بازی، هر



زمان که بخواهد، در صحبت‌های خود از ماسون یا تایلر درخواست اضافه شدن به تیم ماسونی را اعلام کند.

سایلنسر

سایلنسر نقش مافیایی است که هر شب می‌تواند یک بازیکن را سایلنت کند. بازیکن سایلنت شده در روز بعد حق اعلام رأی، صحبت و لایک کردن را نخواهد داشت. اگر سایلنسر به کشیش شلیک کند، خود او سایلنت خواهد شد. سایلنسر می‌تواند حتی هم‌تیمی‌های خود را نیز سایلنت کند.



نقش‌های شهروندی

دکتر



دکتر نقش شهروندی است که توانایی نجات بازیکنان از مرگ شبانه را دارد. در طول بازی، دکتر تنها می‌تواند دو بار خود را سیو کند و تعداد سیوهای هر شب با توجه به تعداد بازیکنان و شرایط بازی تعیین می‌شود. مهارت‌های دکتر به حفظ جان بازیکنان کلیدی و افزایش شانس شهروندان در برابر مافیا کمک می‌کند. سیو دکتر در برابر شلیک مافیا و همچنین کشته شدن توسط شمشیر سامورایی، برای هر دو تیم شهروند و مافیا مؤثر است.

کارآگاه

کارآگاه نقش شهروندی است که هر شب یک استعلام برای بررسی نقش بازیکنان دارد. با استعلام، کارآگاه می‌تواند تشخیص دهد که آیا بازیکن مورد نظر عضو تیم مافیا است یا خیر. استعلام روی گادفادر همیشه منفی است و استعلام روی شِزِم (مظنون) مثبت خواهد بود.



تفنگدار



تفنگدار نقش شهروندی است که هر شب می‌تواند هیچ، یک یا دو تفنگ به بازیکنان دیگر بدهد. تیر مشقی او نامحدود است، اما هیچ بازیکنی نمی‌تواند بیش از یک تیر جنگی از تفنگدار دریافت کند و در هر شب تنها یکی از تیرها می‌تواند جنگی باشد. تفنگدار نمی‌تواند به خودش تفنگ بدهد. در طول روز، تفنگدار حق اظهار نظر در مورد گان، هدف گان یا پیشنهاد دادن برای شلیک را ندارد.

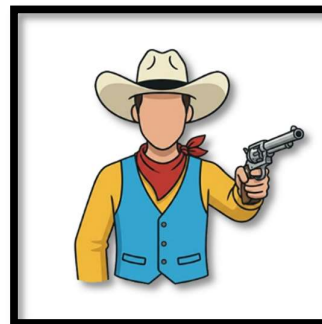
لوک خوش شانس

لوک خوش شانس هر شب می‌تواند نقش یک بازیکن را حدس بزند. در صورت حدس درست، یک امتیاز مثبت و در صورت حدس نادرست، یک امتیاز منفی کسب می‌کند.

تعداد کل حدس‌های لوک خوش شانس برابر با شماره شب دوئل (شب سوم یا شب چهارم، بسته به تعداد بازیکنان) است و می‌تواند این حدس‌ها را همه در یک شب یا در شب‌های مختلف پیش از دوئل استفاده کند. تا پیش

از شروع دوئل، تمامی حدس‌ها باید استفاده شده باشند.

در پایان دوئل، اگر امتیاز لوک خوش شانس برابر یا بیشتر از دالتون باشد، دالتون از بازی خارج می‌شود؛ در غیر این صورت، لوک خوش شانس از بازی خارج خواهد شد.



اسنایپر



اسنایپر نقش شهروندی است که در کل بازی تنها یک بار امکان شلیک در شب دارد و شلیک او دارای اثر فایربک است؛ به این معنی که در صورت شلیک به شهروند، خود اسنایپر از بازی خارج می‌شود.

پدرخوانده تحت تأثیر شلیک اسنایپر قرار نمی‌گیرد و از بازی خارج نمی‌شود.

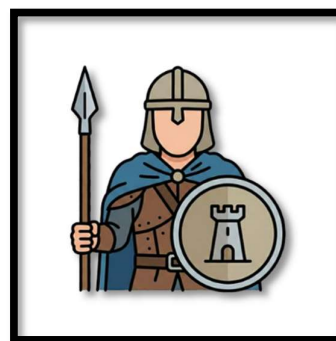
شلیک اسنایپر به مستقل بازی (قبل از گرفتن نقش شهروندی یا مافیایی) هیچ بازیکنی را از بازی خارج نمی‌کند و مانند شلیک به پدرخوانده عمل می‌کند.

در فردای شبی که اسنایپر موفق به کشتن یک مافیا شود، این موضوع به اطلاع بازیکنان رسانده می‌شود.

نگهبان

نگهبان به تعداد مشخص شده در جدول بر اساس تعداد بازیکنان در شروع شب، سیو نگهبانی در مقابل گروگانگیر دارد. نگهبان در روز، کلا یک زره دارد که با رای دوم یا شلیک گان از بین می‌رود. نگهبان بدون زره دیگر نگهبانی نمی‌کند.

لوک خوش شانس و دالتون هم نمی‌توانند نگهبان بدون زره را حدس بزنند.



شب گرد

یک شب قابلیت شبگردی دارد. ابتدای شب بیدار می شود و اگر اقدام به شبگردی کند قابلیت های مافیا را می گیرد. در عوض فردا شب در ابتدای شب کشته می شود.

همزمان با درخواست شبگردی، گرداننده انجام شبگردی را اعلام می کند. تیم مافیا در شب بیدار میشوند و بهشون اعلام می شه که شبگرد بیدار شده و ابیلتی ندارند. گروگانگیری روی شبگرد عمل می کنه اما اگر شبگرد شبگردی کنه قابلیت گروگانگیر روی سایر پلیرها اعمال نمی شه.



در شبی که قراره شبگرد خارج بشه، اگر مافیا هم اون رو شات کنند، به مافیا اعلام می شه که اون امشب از بازی خارج می شه و شاتشون رو به شخص دیگری بزنند. در واقع شب گرد در شروع شب از بازی خارج می شه و موقع شات مافیا در بازی حضور نداره.

سامورایی



سامورایی هر شب یک بار می تواند یک بازیکن را با شمشیر تجهیز کند. اگر دریافت کننده شمشیر شهروند باشد، آن بازیکن بیدار می شود و به اجبار از شمشیر استفاده می کند. تنها گادفادر، بازیکن دریافت کننده سیو دکتر و شیزم محافظت شده در مقابل شمشیر مقاوم هستند. همچنین، سیو دکتر مافیا را نیز در برابر شمشیر سامورایی محافظت می کند.

اگر دریافت کننده شمشیر مافیا باشد، گادفادر به سامورایی اطلاع

می دهد و سامورایی از شدت ناراحتی هاراگیری انجام می دهد؛ در واقع، سامورایی با دادن شمشیر به مافیا، خودش از بازی خارج می شود.

در بازی های با ۲۰ نفر یا بیشتر، سامورایی دو شمشیر خواهد داشت که می تواند در دو شب مختلف به بازیکنان مختلف بدهد.

سامورایی نمی تواند به یک بازیکن بیش از یک بار شمشیر بدهد و بازیکنی که در روزهای قبل گان جنگی شلیک کرده باشد نیز نمی تواند شمشیر سامورایی را دریافت کند.

قاضی

قاضی در طول بازی تنها یک بار در خواب نیم‌روزی می‌تواند رأی‌گیری دوم (دادگاه) را ملغی کند و پیش از آغاز فاز شب این اقدام را انجام دهد. اگر خود قاضی در جریان رأی‌گیری دوم حضور داشته باشد، امکان ملغی کردن رأی‌گیری را ندارد. وظیفه قاضی شنیدن دفاعیات بازیکنان در دادگاه است و بر اساس آن تصمیم می‌گیرد که یک نفر را از بازی خارج کند، همه را در بازی نگه دارد (رأی‌گیری را ملغی کند) یا اجازه دهد نتیجه با رأی دوم تمام بازیکنان حاضر تعیین شود..



شِزِم (مظنون)



شِزِم در طول بازی یک بار و در هر شبی که بخواهد می‌تواند خود را به یک بازیکن دیگر بند کند و از آن پس با او همراه شود. اگر بازیکن انتخاب‌شده شهروند باشد، شِزِم تا زمانی که آن بازیکن در بازی حضور دارد، در فاز شب در برابر شلیک مافیا یا شمشیر سامورایی محافظت می‌شود و از بازی خارج نمی‌شود. اگر بازیکن انتخاب‌شده مافیا باشد و در شب (با شلیک استایپر یا شمشیر سامورایی) یا در روز (با رأی یا شلیک گان یا عمل تروریست) از بازی خارج شود، شِزِم نیز همراه او از بازی خارج می‌شود. استعمال شِزِم برای کارآگاه همیشه مثبت است و همواره به عنوان مظنون شناسایی می‌شود.

جان‌فدا

جان‌فدا نقش مقابل تروریست است و پس از اعلام هدف تروریست، فرصت دارد که به جای او از بازی خارج شود. اگر تروریست به جان‌فدا شلیک کند، تنها خود جان‌فدا از بازی خارج می‌شود، مگر اینکه او در شب قبل سایلنت شده باشد. جان‌فدا می‌تواند در مقابل تیر جنگی هم قرار بگیرد و در این صورت خودش از بازی خارج می‌شود. همچنین، اگر روی گان شلیک‌شده خرابکاری شده باشد، جان‌فدا می‌تواند به جای شلیک‌کننده، از بازی خارج شود.



ماسون

ماسون نقش شهروندی است که عضو اصلی تیم ماسونی محسوب می‌شود و با هم‌تیمی خود (تایلر) در طول بازی همکاری می‌کند.

تعداد اعضای تیم ماسونی در مجموع نمی‌تواند از تعداد نقش‌های «ماسون» و «تایلر» به علاوه دو نفر بیشتر باشد. تیم ماسونی اختیار دارد در هر شب، در صورت تمایل، بازیکنی را به تیمش اضافه نکند. به جز نقش‌های ماسون و تایلر، سایر اعضای تیم ماسونی حق اضافه کردن بازیکن جدید به این تیم را ندارند. در صورتی که ماسون یا تایلر یک بازیکن

مستقل فاقد نقش را بیدار کنند، مرگ ماسونی رخ می‌دهد. مرگ ماسونی توسط گرداننده اعلام خواهد شد.



گردن کلفت

گردن کلفت یک نقش شهروندی است که در طول شب از یک جان اضافه برخوردار است. در صورت هدف قرار گرفتن توسط شات مافیا یا شمشیر سامورایی در شب، تنها جان اضافه خود را از دست می‌دهد و از بازی خارج نمی‌شود. پس از مصرف این جان اضافه، گردن کلفت مانند یک شهروند عادی در برابر حملات بعدی آسیب‌پذیر خواهد بود.



کشیش

کشیش نقش شهروندی و نقش مقابل سایلنسر است که توانایی خنثی‌سازی سایلنت را دارد.

کشیش خودش هرگز سایلنت نمی‌شود و اگر سایلنسر او را هدف قرار دهد، سایلنسر سایلنت خواهد شد.

بر اساس تعداد بازیکنان در ابتدای هر شب، کشیش طبق جدول مشخص شده تعداد محدودی سیو در برابر سایلنسی در اختیار دارد.



تایلر

تایلر نقش شهروندی و یار مستقیم ماسون است که در شب معارفه همراه با ماسون بیدار می‌شود.

تایلر از اعضای اصلی تیم ماسونی محسوب می‌شود و به هماهنگی و گسترش این تیم کمک می‌کند.

در صورت مرگ ماسون، تایلر اختیار یارگیری در شب را به دست می‌آورد و می‌تواند جایگزین او شود.



نقش مستقل

بیلی بوچر (شرلوک)

بیلی بوچر (شرلوک) نقش مستقل بازی است که در صورت بیشتر بودن تعداد بازیکنان از حد نصاب تعریف شده، به سناریو اضافه می شود. این نقش در واقع یک نقش موقت برای بازیکن اضافی محسوب می شود و او تا پیش از پایان بازی فرصت دارد با حدس صحیح نقش یک بازیکن، وی را سلاخی کرده و با نقش جدید و سایید شهر یا مافیای مربوطه به بازی ادامه دهد.



از شب دوم، بیلی بوچر هر شب یکبار می تواند نقش یکی از بازیکنان (به جز گادفادر و نگهبان) را حدس بزند؛ در صورت حدس درست، بازیکن مورد نظر سلاخی شده، از بازی خارج می شود و بیلی بوچر نقش او را دریافت می کند.

اگر نقش سلاخی شده مافیایی باشد، بیلی همان شب با تیم مافیا بیدار شده و نقش سایر مافیایها به او اعلام می شود؛ در صورتی که نقش شهروندی باشد (به جز ماسون و تایلر)، توانایی شهروندی آن نقش بلافاصله قابل اجرا خواهد بود.

در صورت سلاخی ماسون یا تایلر، بیلی بوچر همراه تیم ماسونی بیدار می شود و نقش جدید او به تیم ماسونی اعلام می گردد.

در پایان هر شب، بازیکن سلاخی شده به طور قطعی از بازی خارج می شود و چنانچه بیلی بوچر تا پایان بازی موفق به دریافت هیچ نقشی نشود، بازنده بازی محسوب خواهد شد.



جدول شماره ۵) تعداد تیرها و زمان دوئل و تعداد استعلامها

تعداد بازیکنان	تیر استایپر	تیر تفنگدار	جنگی	شمشیر سامورایی	تعداد استعلامها	شب دوئل دالتون و لوک	تعداد خرابکاری در هر شب
۱۰ (۳ عدد مافیا)	۱	۱	۱	۰	۲	سوم	۰
۱۳ (۴ عدد مافیا)	۱	۱	۱	۱	۳	سوم	۱
۱۶ (۵ عدد مافیا)	۱	۲	۲	۱	۳	سوم	۱
۱۹ (۶ عدد مافیا)	۱	۳	۳	۱	۳	سوم	۲
۲۲ (۷ عدد مافیا)	۱	۳	۳	۲	۳	چهارم	۲

در زمان وجود سامورایی، مجموع تیر استایپر و تفنگدار به تعداد مافیا منهای دو می باشد.

جدول شماره ۶) تعداد سیوها

تعداد پلیرها در شروع فاز شب	تعداد سیو دکتر	تعداد سیو نگهبانی	تعداد سیو کشیش
۱۴-۱۰	۱	۱	۱
۱۱-۱۴	۲	۲	۲
۱۵-۱۸	۳	۲	۲
۱۹-۲۳	۳	۳	۳

با هدف توازن و همینطور بهبود داده های شهروندی، حداکثر سیو در هر شب ۳ عدد می باشد.

از ۱۹ نفر به بالا، نقش شهروندی گردن کلفت هم اضافه می شود که خودش در شب یک سیو دارد.

جدول شماره ۷) پیشنهادات باقی مانده

سعی خواهد شد تا پیشنهاداتی که در پایان هر بازی جمع آوری می شود در ویرایش بعدی سند لحاظ شود، با این حال برخی از پیشنهادات ممکن است همزمان با هم قابلیت انجام نداشته باشند. در این صورت در این جدول نوشته می شوند و در ویرایش های بعدی لحاظ خواهند شد.

ردیف	تاریخ طرح	توضیحات
۱	۱۴۰۴/۰۹/۱۱	برخی از دوستان پیشنهاد دادند شب گرد همان شب که شبگردی می کند کشته شود که مورد موافقت قرار نگرفت.
۲		وصیت کشته شدگان چند بار پیشنهاد شد. که فعلا فقط برای کشته های جریان بازی (گان و تروریست) فعال شد. امکان اعلام تنها یک نام در وصیت هم پیشنهاد خوبی بود که فعال باقی مانده است.
۳		اینکه تروریست زودتر از رای گیری باید عمل کند و ممکن است همین موضوع باعث مشخص شدن یارانش شود هم مطرح شد. به نظر می رسد که با وجود فعال بودن ضامن و عمل کردن پیش از رای خروج، مافیا بتوانند با تغییر روش بازی از این مسئله استفاده کند. در صورتیکه در آینده نیاز به افزایش قوای مافیا بود این تغییر را هم اعمال خواهیم کرد.
۴		پیشنهاد اعلام سایید خروجی گان پیشنهاد شد که فعلا برای هیجان و پیچیدگی بیشتر بازی به همان استعلام روزهای فرد بسنده می کنیم. همینطور پیشنهاد شد که تفنگ جنگی در صورت استفاده نکردن به تفنگدار برگردد که فعلا لحاظ نشده.
۵		با توجه به نوع رای دو، امکان دادن لایک و دیسلایک در دفاعیه هم پیشنهاد شد.
۶		افزودن شهروند ساده در بازی به جای نقشی مانند گردن کلفت پیشنهاد شد که فعلا به جهت ساده بودن و مشابه شهروند شدن نقشهای دیگر منتفی شد.

جدول شماره ۸) نتایج بازیهای تستی سناریو

ردیف	ویرایش سناریو	تاریخ	تعداد بازیکنان	نتیجه	اتفاقات مهم بازی
۱	دوم	سه شنبه ۱۴۰۴/۹/۱۱	۱۸	پیروزی مافیا در ۴ نفر	زمان بازی نسبتاً طولانی بود. ۲ گان اشتباه و یک گان صحیح زده شد. شمشیر سامورایی به شهروند داده شد اما شهروند توسط شمشیر کشته شد. لوک خوش شانس به دالتون باخت. بوشوگ (شِزِم) به شبگرد زد اما بعد از بیرون رفتن شبگرد خودش در شب تیر خورد.
۲	دوم	سه شنبه ۱۴۰۴/۹/۱۱	۱۹	پیروزی شهروند در Chaos	۱ گان صحیح زده شد. اسنایپر ۱ تیر صحیح و یک تیر نادرست زد. دالتون دوئل لوک خوش شانس را برد. شمشیر سامورایی به شهروند داده شد و مافیا کشته.
۳	چهارم	جمعه ۱۴۰۴/۹/۱۴		پیروزی مافیا	اقدام تروریست به بیرون بردن یک مافیای دیگر در روز دوم و فداکاری جانفدا برای یک مافیا.
۴	پنجم	سه شنبه ۱۴۰۴/۹/۱۷	۱۲	پیروزی شهروند در Chaos	عدم شلیک اسنایپر. برد لوک خوش شانس در دوئل با دالتون.
۵	پنجم	سه شنبه ۱۴۰۴/۹/۱۷	۱۳	پیروزی مافیا در ۶ بازیکن	شلیک گان خرابکاری شده توسط کارآگاه به شبگرد. سلاخی شبگرد در شب توسط شمشیر سامورایی در دست نگهبان.
۶	پنجم	سه شنبه ۱۴۰۴/۹/۱۷	۱۳	پیروزی کلین شیت مافیا	اعطای تفنگ جنگی به مافیا و شلیک مافیا به تفنگدار در روز بعد.
۷	پنجم	سه شنبه ۱۴۰۴/۹/۱۷	۱۳	پیروزی مافیا در Chaos	خروج تفنگدار در روز اول بازی با رای گیری در حالیکه سه شهروند در دفاعیه حاضر بودند. برد لوک خوش شانس در دوئل. خروج خرابکار با حکم مستقیم قاضی. اعطای شمشیر به سامورایی به دالتون که منجر به هاراگیری سامورایی در شب شد. عدم شلیک اسنایپر.