

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Расклад игры различается в зависимости от количества игроков (3-10). Для первой игры рекомендуем вам сыграть в 3-5 человек, чтобы врубиться в фишку игры (если вас немного больше, то ничего страшного – игра идет очень быстро).

Включите следующие карты в раздачу:

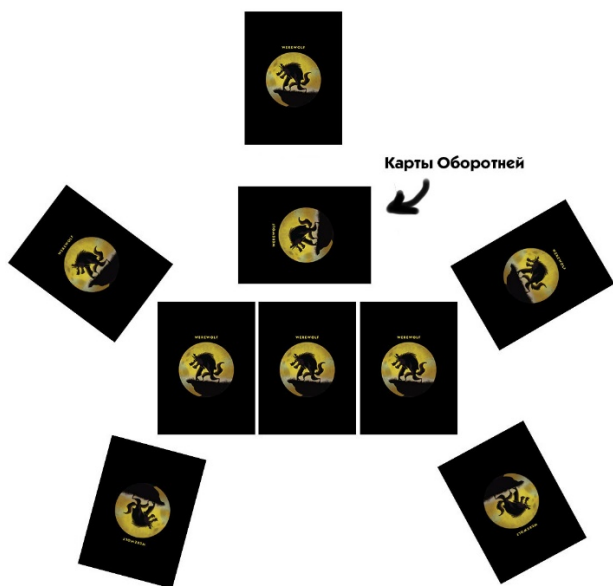
**3 игрока:** 2 Обратня, Провидица, Грабитель, Смутьянка, Селянин

**4 игрока:** + еще один Селянин к комбинации для трех игроков

**5 игроков:** + 2 два Селянина к комбинации для трех игроков

Карт всегда должно быть больше чем игроков на три. Перемешайте выбранные карты и раздайте их рубашкой вверх остальным игрокам. Оставшиеся три карты положите в центр как на рисунке. Так же положите неиспользуемые карты Обратней перпендикулярно трем лишним картам если играете с альфа Самцом. После того как игроки посмотрят свои роли они должны положить их перед собой, но так что бы каждый игрок мог дотянуться до каждой карты.

Вы можете смешивать карты по разному, даже просто перемешать все карты и закрытую раздачу их игрокам что бы никто не знал какие роли в игре. Некоторые комбинации ролей приведены в конце правил.



## НОЧЬ

Ночью игроки просыпаются в соответствии с порядком указанным ниже. Когда играете с разными ролями, порядок вызова ролей крайне важен. Ниже приведен список всех ролей которые просыпаются ночью и их порядок не меняется вне зависимости от используемых в игре ролей.

Селяне, Работяга, Охотник, Телохранитель, Проклятый, Принц и Сонный Волк ночью крепко спят.

Вызывайте только те роли, которые есть у вас в игре:

1. **Страж**
2. **Двойник**
- 3а. **Оборотень**
- 3б. **Альфа самец**
- 3в. **Шаман**
- 4а. **Прихвостень**
- 4б. **Двойник-Прихвостень**
5. **Масоны**
- 6а. **Провидица**
- 6б. **Юный провидец**
- 6в. **Охотник за приведениями**
- 7а. **Грабитель**
- 7б. **Ведьма**
- 7в. **Медиум**
- 8а. **Смутьянка**
- 8б. **Простачок**
9. **Пьяница**
- 10а. **Лунатик**
- 10б. **Двойник-Лунатик**
- 11а. **Разоблачитель**
- 11б. **Двойник-Разоблачитель**
- 12а. **Хранитель**
- 12б. **Двойник-Хранитель**

Ведущий перед началом ночи объявляет игрокам что бы они закрыли глаза. Затем он начинает объявлять роли по порядку, считая до 10 про себя, что бы игрок успел выполнить свои действия. После всех ролей он объявляет окончание ночи и начинается игра)

## ДЕНЬ

В начале дня рекомендуется положить карточки ведущего в центр, что бы игроки знали какие роли участвуют в этой партии.

Днем игроки обсуждают между собой, кого они повесят этим днем. Ни один из игроков не может вскрывать свою или смотреть чужую карту до окончания голосования. Поскольку некоторые карты меняют роли игроков, то эти игроки могут думать что они все еще играют своим первоначальным персонажем, хотя это не так. Днем ваша роль – эта та карта которая лежит перед вами, даже если она поменялась в течении ночи.

После нескольких минут обсуждения ведущий объявляет «Раз, два, три - голосуем!». Игрок набравший наибольшее количество голосов теперь мертв и показывает свою карту остальным. В случае ничьей все игроки, получившие одинаковое количество голосов теперь тоже мертвы и открывают свои карты.

Если никто из игроков не получил больше одного голоса, то никто не умирает.

## КОНЕЦ ИГРЫ

После одной ночи и одного дня игра заканчивается:

**Команда Селян выигрывает** если:

1. Как минимум один Оборотень убит. Если помимо Оборотней умирает кто то из команды Селян, то команда Селян все равно выигрывает.
2. Если никто не умер (включая Прихвостня и Работягу) и не было ни одного Оборотня. Это возможно когда все карты Оборотней лежат в центре.

**Команда Оборотней выигрывает** если:

1. Есть хотя бы один Оборотень и все Оборотни живы.
2. Если в игре есть Работяга выигрывают только если ни один Оборотень не умер и Работяга тоже жив.

**Прихвостень выигрывает** если:

1. Выигрывают Оборотни (даже если он умрет).
2. Если Оборотней нет то выигрывает если умрет любой другой игрок кроме него самого и Работяги.

**Работяга выигрывает** только если умирает.

## ПОДСКАЗКИ ВЕДУЩЕМУ

Лучше конечно играть с приложением для телефона. Если играть без него то есть несколько советов:

Возьмите карточки ведущего и рассортируйте их по порядку вызова ролей. Между вызовом ролей вы можете открывать глаза и подсматривать нужный текст. Вы можете шуметь в течении ходов других игроков что бы никто не понимал, что происходит) Если у вас тоже есть роль, которая просыпается ночью, во время совершения действий ничего не говорите.

Когда вводите новых игроков или новые роли в игру, выдерживайте паузу подольше, что бы игроки могли разобраться с тем что же им сделать ночью.

## ЧАСТО ЗАБЫВАЕМЫЕ ПРАВИЛА

Грабитель просыпается только один раз, и даже если он ворует чужую роль, то он не просыпается когда ее вызывают.

Двойника заменяет увиденный им персонаж. Роль игрока, который заканчивает игру с картой Двойника, является ролью, которую посмотрел Двойник (т.е. если вам подсунули карту Двойника, то вы не Двойник, а персонаж которого посмотрел изначальный владелец этой роли).

Ночные действия Двойника, Провидицы, Грабителя, Смутьянки и Лунатика не обязательны. В отличии от обязательных к выполнению ролей например Альфа Самца и Пьяницы.

## ИГРА БОЛЕЕ ЧЕМ С 10 ИГРОКАМИ

При игре с таким количеством игроков лучше разделится на две группы. Если вы все-таки решите играть с одной компании то лучше выбрать ведущего, который сможет сидеть рядом с картами и показывать\перемещать их когда просыпаются другие игроки. Потому что при игре без ведущего сложно разместить больше чем 10 человек, которым надо будет менять и перемешивать незаметно карты друг друга, та еще задача.

## ЗАБАВНЫЕ СЦЕНАРИИ

Вы можете перемешивать роли как вам угодно, и каждый раз игра будет иметь новый расклад. Ниже приведены несколько наборов ролей которые мы нашли интересными в ходе сотен игровых тестов. Число игроков минимально, но вы можете добавить к этим наборам еще ролей что бы хватило всем игрокам (помните ролей должно быть на 3 больше чем игроков)

### 3+ игрока

**Зловещее превращение:** Двойник, Альфа самец, Шаман, Прихвостень, Грабитель, Ведьма.

**Свой среди чужих, чужой среди своих:** Двойник, Альфа самец, Сонный Волк, Грабитель, Ведьма, Работяга.

### 4+ игрока

**Предостерегающая история:** Оборотень, Шаман, Провидица, Юный провидец, Разоблачитель, Охотник, Телохранитель.

### 5+ игроков

**Информационное сообщество:** Оборотень, Шаман, Провидица, Юный провидец, Разоблачитель, О.П., Ведьма, Лунатик

**Неразбериха:** Двойник, Альфа самец, Оборотень, Грабитель, Ведьма, Смутьянка, Простачок, Хранитель

## РОЛИ

Помимо базового набора вы можете использовать дополнительные роли, просто заменив одну или несколько стандартных карт. В принципе вы можете использовать любую комбинацию карт, но для начала лучше вводить роли постепенно, чтобы игроки могли запомнить, что делает каждая роль.

Каждая роль имеет свое особенное влияние на ход игры. Некоторые роли помогают команде жителей, такие как Масон или Провидец, тогда как другие, такие как Прихвостень, помогают оборотням. Не беспокойтесь если одна из команд слишком много выигрывает, ход игры имеет склонность развиваться в ходе нескольких партий.

Подходите к выбору ролей творчески: попробуйте сыграть только с одним оборотнем, или перемешайте карты и просто случайно раздайте их игрокам! Вы даже можете играть без Селян и раздать всем особенные роли.

Гораздо проще будет играть если вы скачаете приложение-ведущего, который будет объявлять ходы игроков, в зависимости от набранных ролей.

### РОЛИ которые просыпаются ночью

Роли о которых будет сказано ниже просыпаются ночью в определенном порядке (как показано в табличке в конце правил). К каждой роли прилагается заготовка речи, которую может использовать ведущий

**Оборотень** – Ночью все Оборотни просыпаются чтобы найти друг друга. Если вы видите что вы один это значит что остальные карты Оборотней в лежат центре стола. Оборотни принадлежат к команде Оборотней.

**Прихвостень** – ночью просыпается сразу же после Оборотней и видит кто Оборотни. В течении его хода все Оборотни поднимают большой палец вверх чтобы Прихвостень мог видеть кто является Оборотнем. Оборотни же не знают кто является Прихвостнем. Если умирает Прихвостень но не умирает ни одного Оборотня, то Прихвостень и Оборотни выигрывают. Если в игре нет Оборотней, Прихвостень выигрывает если умирает любой другой игрок (кроме него). Этот персонаж может быть серьезным союзником в команде Оборотней. Он в команде Оборотней.

**Масон** – когда используете Масонов всегда замешивайте в колоду обеих Масонов. Масон просыпается ночью и ищет другого Масона. Если он никого не находит, это значит что

карта другого Масона лежит в центре. Масоны в команде Селян.

**Провидица** – ночью Провидец может посмотреть либо карту другого игрока либо две карты в центре, но не перемещая их. Провидец в команде Селян.

**Грабитель** – ночью грабитель может украсть карту другого игрока и поместить свою карту Грабителя на место украденной. Грабитель смотрит на свою новую карту. Игрок получивший карту Грабителя (в следствии грабежа) в команде Селян. Сам Грабитель попадает в команду в зависимости от взятой карты, тем не менее, он не совершает ночное действие этой карты. Если Грабитель решает не воровать карту другого игрока, он остается в команде Селян.

**Смутьянка** – Ночью Смутьян может поменять карту двух других игроков местами не смотря на них. Игроки с поменявшимися картами теперь с новыми ролями и в командах своих новых карт, даже если они так и не узнают свою роль до конца игры. Смутьян в команде Селян.

**Пьяница** – пьяница настолько пьян что не помнит свою роль. Когда приходит время просыпаться он должен обменять карту пьяницы на любую из карт в центре, но он не может ее посмотреть. Теперь у пьяницы есть его новая роль (хотя он не знает какая) и он в команде этой роли.

**Лунатик** – просыпается и смотрит свою карту (чтобы узнать изменилась ли она). Используйте Лунатика только вместе с Грабителем и/или Смутьяном. Лунатик в команде Селян.

**Страж** – просыпается и может положить жетон со щитом на карту любого игрока кроме себя самого. Это карта не может быть подсмотрена или перемещена и на нее нельзя поместить артефакт.

Щит Стража останавливает Ведьму, Грабителя, Пьяницу и Лунатика. Т.е. они не могут подсмотреть или передвинуть карту со щитом. В обычной ситуации способность Пьяницы обязательна, но щит на его карте блокирует ее.

В ходе подготовки к игре жетоны щита должны быть помещены рядом с центром стола чтобы Страж мог легко до них дотянуться. Страж в команде Селян.

**Альфа самец** – если вы играете с этим персонажем, поместите все другие карты Обратной (включая обычных Обратной, Шамана и Сонного волка) рубашкой вверх и перпендикулярно трем центральным картам (показано на второй странице быстрого старта). Ночью Альфа самец просыпается вместе с остальными Обратными. После этого он просыпается еще раз отдельно. Альфа самец должен не глядя поменять карту Обратной из центра с картой любого другого игрока (кроме себя самого или другого обратного).

Все персонажи которые могут перемещать или подсматривать карты в центре так же могут посмотреть или переместить карты с Обратными в центре стола.

Альфа самец в команде Обратной.

**Шаман** – просыпается вместе с Обратными. После этого просыпается отдельно. Шаман может посмотреть карту любого другого игрока. Шаман в команде Обратной.

**Юный провидец** – просыпается и может посмотреть одну из карт в центре. Он в команде Селян.

**Охотник за привидениями** – просыпается и может посмотреть карты максимум двух игроков и только по очереди. Если он подсмотрел Работягу или Обратную он больше не может смотреть карты и становится Работягой или Обратным соответственно.

Если О.П. подсмотрел Двойника, который подсмотрел Обратную он может смотреть дальше (он ведь не знает что видел Двойник, и поэтому не становится тем кого Двойник видел).

О.П. в команде Селян, если он не нашел Обратную, в таком случае он присоединяется к команде Обратной, или, если он нашел Работягу он становится им и выигрывает только если умирает. (он не меняется картами с другим игроком, т.е. действует как Двойник)

**Ведьма** – просыпается и может посмотреть одну и центральную карт. Если она все таки посмотрела карту то она должна поменять эту карту местами с картой любого другого игрока (включая свою собственную), положим при этом карту этого игрока обратно в центр на тоже самое место, на котором до этого лежала центральная карта, не смотря на нее (карту игрока). Ведьма в команде Селян, только если она

не поменяет свою карту на карту другой команды.

**Простачок** – просыпается и может переместить карты остальных игроков, на одну позицию по или против часовой стрелки. Если он выбирает перемещать карты то он должен обязательно переместить карты всех игроков кроме своей собственной, карт в центре и карт с щитом. Простачок в команде Селян.

**Разоблачитель** – просыпается и может перевернуть карту любого другого игрока лицом вверх. Если он открыл таким образом Обратную или Работягу он обязан перевернуть карту обратно рубашкой вверх. Если он открыл Двойника или П.О. он оставляет их лицом вверх. Может перевернуть только одну карту, даже если это была карта Обратная или Работяги и он обязан перевернуть их обратно. Разоблачитель в команде Селян.

**Хранитель** – просыпается и может выбрать и положить случайный артефакт лицом вниз (не смотря его) на карту любого игрока (включая свою собственную). Смотрите список артефактов в конце правил.

Хранитель не может поместить жетон артефакта на карту с щитом. Хранитель в команде Селян.

**Медиум** – может узнать кто из игроков менял или смотрел карты ночью. Что бы она это узнала эти игроки отгибают большие пальцы.

---

**Двойник** – достаточно сложная карта, т.к. она меняет свою роль в зависимости от подсмотренной карты. Если вы еще не играли большинством других ролей, то лучше пропустите эту часть, позднее вы гораздо лучше сможете почувствовать всю ее силу.

Двойник просыпается पहले всех остальных ролей.

Ночью Двойник смотрит (но не меняет) карту другого игрока и совершает действие в зависимости от увиденной карты:

Двойник просыпается и смотрит карту другого игрока. Если подсмотренная карта Провидицы, Грабителя, Пьяницы или Смутьянки и других подобных ролей (Страж, Альфа самец, Шаман, Юный провидец, О.П., Ведьма и Простачок) вы совершаете ее действие прямо сейчас (т.е. не просыпаетесь когда вызывают подсмотренную роль).

Если карта Обратная или Массон то вы просыпаетесь когда вызывают эти роли. Если карта Селянин, Работяга, Телохранитель, Сонный волк, Проклятый или Охотник вы ничего не делаете ночью.

**\*Селянин, Работяга, Охотник:** Теперь вы знаете чья это роль и больше ничего не делаете ночью.

**\*Оборотень или Масон:** Вы просыпаетесь вместе с другими Оборотнями или Масонами когда их вызывают. Вы в команде Оборотней если посмотрели Оборотня и в команде Селян если Масона.

**\*Прихвостень:** В конце хода Двойника ведущий говорит ему закрыть глаза, только если вы не Прихвостень. Если так то Оборотни должны поднять свои большие пальцы вверх. Теперь вы в команде Оборотней.

**\*Лунатик:** После того как Лунатик засыпает, Двойник-Лунатик просыпается что бы проверить все ли еще он является Двойником.

**\*Шаман:** Шаман-Двойник может сразу посмотреть карту любого игрока. Когда просыпаются Оборотни он просыпается вместе с ними. Не просыпается когда вызывают Шамана.

**\*Юный провидец:** Двойник этого персонажа может посмотреть одну из карт в центре. Когда вызывают Юного провидца спит.

**\*Охотник за приведениями:** Двойник-О.П. может тут же начать смотреть карты других игроков (максимум двух) по очереди. Если видит Оборотня он должен остановиться и теперь становится Оборотнем. Не просыпается вместе с О.П.

**\*Ведьма:** Ведьма-Двойник может сразу посмотреть карту в центре и если она это делает, то она должна поменять местами подсмотренную карту и карту другого игрока (не смотря на карту этого игрока). Не просыпается вместе с Ведьмой.

**\*Простачок:** Двойник Простачка может сразу переместить карты других игроков либо по либо против часовой стрелки на одну карту. Не просыпается с Простачком.

**\*Разоблачитель:** Двойник этого персонажа просыпается в конце ночи, сразу же после самого Разоблачителя, и может перевернуть лицом вверх карту любого игрока. Если это карта Оборотня или Работяги она должна быть перевернута обратно. Не просыпается с Разоблачителем.

**\*Хранитель:** Двойник этого персонажа просыпается ближе к концу ночи, сразу после настоящего Хранителя, и может поместить жетон артефакта лицом вниз по тем же самым правилам что и Хранитель

**\*Сонный Волк:** его Двойник теперь в команде Оборотней, но не просыпается с другими Оборотнями, но когда они просыпаются отгибает большой палец.

**Если игрок в течении ночи получает карту Двойника, он выступает в роли которую подсмотрел настоящий Двойник.**

## РОЛИ которые спят ночью

**Селянин** – Селянин не имеет ни каких особых умений, но он точно не оборотень) Игроки зачастую заявляют что они Селяне. Селяне в команде Селян.

**Работяга** – Работяга ненавидит свою работу на столько что хочет умереть. Он выигрывает только если умирает. Если Работяга умирает и не умирает ни одного Оборотня Оборотни не выигрывают. Если Работяга умирает и Оборотень тоже умирает Селяне побеждают вместе с Работягой. Считается что Работяга в команде Селян (но на самом деле он не в их команде), таким образом если Работяга умирает когда все Оборотни в центре Селяне проигрывают. Работяга не состоит ни в одной команде. (СТРАННОСТЬ В ПРАВИЛАХ)

**Охотник** – если Охотник умирает, игрок на которого он указывал так же умирает (вне зависимости от того сколько за него было отдано голосов). Охотник в команде Селян.

**Телохранитель** – когда все голосуют, игрок на которого указывает телохранитель не может быть убит. Если этот игрок получил наибольшее количество голосов, то тогда умирает игрок с следующим наибольшим количеством голосов (но как минимум двумя). Рекомендовано для пяти и более игроков.

Когда Телохранитель в игре все игроки должны обязательно раскрыть свои карты прямо после голосования (что бы увидеть на кого указывает Телохранитель). Телохранитель в команде Селян.

**Сонный волк** – сонный волк не просыпается вместе с Оборотнями. Когда просыпаются Оборотни он поднимает большой палец что бы они знали кто он такой. При игре с Прихвостнем Сонный волк во время хода Прихвостня тоже поднимает большой палец. Сонный волк в команде Оборотней.

**Проклятый** – В начале в команде Селян. Если за него голосует Оборотень, то он становится Оборотнем и присоединяется к их команде.

**Принц** – Вы никогда не умираете, когда за вас голосует большинство убивают следующего по списку голосов.

## АРТЕФАКТЫ

В игре есть множество артефактов которые вы можете поместить на карту любого игрока. Когда ночь заканчивается любой игрок с жетоном артефакта (АТ) на своей карте должен немедленно, никому не показывая, посмотреть его. Игрок не может показывать другим игрокам что у него за артефакт. Тем не менее он может всем это сказать. Ну или соврать)

Все АТ перебивают значение карты на которой они помещены. АТ может изменить вашу роль а так же забрать специальную особенность которая может быть у вас в конце игры (например если вы Телохранитель и вы получили Метку селянина, игрок на которого вы указывали получает голос и теперь он не защищен, потому что больше вы не Телохранитель – вы обычный Селянин). АТ которые меняют роль игрока так же отменяют способность Охотника, условия выигрыша Работяги.

АТ которые такие же как и ваша карта (например когда вы получаете Лапу оборотня являясь Оборотнем) не имеют никакого эффекта. Но зачастую вы не можете быть уверены какая именно карта у вас лежит. И если она вдруг поменялась то АТ перебивает ее роль.

В ходе подготовки все АТ должны быть помещены рубашкой вверх и перемешаны и помещены в центр так что бы Хранитель мог легко до них дотянуться.

Вы можете включать в игру только некоторые АТ на ваш выбор.

Описание артефактов:

**Лапа оборотня** – Теперь вы Оборотень

**Шапка селянина** – Теперь вы Селянин без способностей

**Кирка работяги** – Теперь вы Работяга и можете выиграть только если умрете.

**Пустота небытия** – ничего не делает

**Кляп во рту** – вы не можете говорить. Можно использовать только движения, т.к. теперь вы немые.

**Накидка стыда** – вы должны отвернуться от остальных игроков. Вы все еще можете говорить, но не можете смотреть на других игроков или их карты и жетоны. Вы не можете попернуться во время голосования, но вы все еще можете (по крайней мере попробовать) показать на другого игрока против которого голосуете (того на кого имеено вы показали решают ??? другие игроки)

**Охотничий лук** - Теперь вы Охотник. У вас точно такие же способности и вы в команде Селян.

**Королевская мантия** – Теперь вы Принц. У вас точно такие же способности и вы в команде Селян

**Меч телохранителя** – Теперь вы Принц. У вас точно такие же способности и вы в команде Селян

**ВОПРОС ПО ПРАВИЛАМ** – во всех трех последних артефактах написано «you are now in the Prince\Hunter\Bodyguard camp». Так что возможно они не в команде селян, а именно в командах тех игроков (т.е. если например ночью игрок с изначальной картой Принца стал Оборотнем – вы теперь тоже в команде Оборотней).