

Правила настольной игры «Оборотни» (The Werewolves of Millers Hollow)

Авторы: **Philippe des Pallières & Hervé Marly**

Перевод на русский язык: **Завельская Анастасия, ООО «Игровед» ©**

Игра для 8-18 игроков

Возраст: 10+

Время игры: 20-30 мин

Предыстория

В одном маленьком американском городке творятся странные и страшные события! По какому-то загадочному стечению обстоятельств, некоторые жители превратились в оборотней и каждую ночь совершают убийства... Но пришло время взять ситуацию под контроль и уничтожить зло, прежде чем городок окончательно опустеет!

Цель игры

- Для Мирных жителей: обнаружить и убить всех Оборотней.
- Для Оборотней: погубить всех Мирных жителей.

Компоненты игры

- Оборотни (4 карты)
- Мирные жители (13 карт)
- Случайный свидетель (1 карта)
- Охотник (1 карта)
- Вор (1 карта)
- Ведьма (1 карта)
- Купидон (1 карта)
- Маленькая девочка (1 карта)
- Шериф (1 карта)



Оборотни

В зависимости от количества игроков и вариантов игры, вокруг Вас может находиться 1-4 оборотня.

Каждую ночь Оборотни кусают, убивают и жадно съедают Мирных жителей. В течение дня они стараются не показывать свою истинную сущность и скрывают свои мерзкие намерения от нормальных людей.

Мирные жители (8 типов)

Каждую ночь одного из них убивают Оборотни. Убитый игрок выбывает из игры. Утром выжившие обитатели городка собираются на площади и пытаются понять, кто же из них Оборотень.

После долгих споров и дискуссий Мирные Жители голосуют за одного подозреваемого, которого затем линчуют, вешают или поджигают. Этот игрок выбывает из игры.



Обычные Мирные жители

У этих людей нет никаких других способностей, кроме их **интуиции**. Каждый обычный житель должен анализировать поведение соседей, чтобы угадать, кто из них Оборотень. Он также должен следить за тем, чтобы его ошибочно не приняли за Оборотня, иначе его несправедливо линчуют, повесят или подожгут.



Гадалка или Предсказатель

Каждую ночь Гадалка может увидеть истинную сущность **одного** из игроков. Она должна помочь остальным мирным жителям правильно вычислить Оборотней, рискуя, при этом, стать жертвой отмщения.



Охотник

Если Охотника убили Оборотни или линчевали Мирные Жители, он может отомстить. Умирая, Охотник **стреляет** и убивает одного из игроков.



Купидон

Купидон – это **городской сват**. В первую ночь он указывает на пару, которая будут влюблена друг в друга до конца игры. Если один из этой пары умирает - второй убивает себя в приступе горя. Влюбленный, даже блефуя, не может голосовать за линчевание своей второй половинки.

Купидон может выбрать себя в качестве одного из Влюбленных.

Особый случай: если один из влюбленных Оборотень, а второй - Мирный житель, то цель игры для них меняется. Единственное желание этой пары – жить в любви и спокойствии, поэтому они должны **уничтожить** всех остальных игроков (Оборотней и Мирных жителей), используя стандартные правила игры.



Ведьма

Она знает, как изготовить два очень мощных эликсира.

Первый эликсир – это **эликсир здоровья**. Он может воскресить убитого Оборотнем игрока. Второй эликсир – это **яд**. Ведьма использует его ночью, чтобы самостоятельно убить одного из игроков.

Любой Эликсир может быть использован в течение игры только один раз. Ведьма может сама выпить эликсир, если пожелает.

Ведьма, по желанию, может использовать яд ночью, а на следующий день использовать эликсир здоровья. В этой ситуации могут быть ночи, когда никто не будет убит; когда будет убит один игрок; когда будет убито два игрока.



Маленькая девочка

Она очень любопытна. Она может открыть глаза посреди ночи и **подсмотреть** за Оборотнями. Однако если Оборотни засекут ее, она немедленно умрет от страха, вместо выбранной жертвы.

Маленькая девочка может подсматривать за Оборотнями только тогда, когда наступает их час «проснуться». Когда этот персонаж находится в игре, всем остальным игрокам не следует скрывать свои лица (руки и карты) во время сна.



Шериф

Шериф выбирается путем голосования. Игрок, получивший большее количество голосов, становится Шерифом. При этом, он не может уклониться от своей должности. **Голос этого игрока считается за 2.** (Шериф не может один голос подать за одного игрока, а второй – за другого). Если Шерифа убивают, на смертном одре он называет имя своего преемника, который затем станет новым Шерифом.



Вор

Если кто-то играет за Вора, то в начале игры к колоде добавляется еще две карты Мирных Жителей.

После того, как колоду перемешали и раздали, в центр стола выкладывается две дополнительные карты рубашкой вверх. Во время начального раунда в первую ночь Вор смотрит эти две карты и может обменять свою карту на одну из выложенных на столе. Однако если обе карты являются картами Оборотней, то Вор обязан обменять свою карту на одну из них. Если Вор берет одну из дополнительных карт, он приобретает качества своего персонажа до конца игры.

Состав колоды

По желанию, игроки могут использовать любой состав колоды. Для того чтобы научиться играть, лучше всего использовать следующий базовый состав:

- **2 Обратня**
- **Случайный Свидетель**
- **Обычные Мирные жители**

Для того, чтобы вычислить идеальное соотношение Обратней и Мирных жителей, необходимо воспользоваться следующей таблицей:

Количество игроков	Оборотни	Гадалка	Мирные жители
8	2	1	5
9	2	1	6
10	2	1	7
11	2	1	8
12	3	1	8
13	3	1	9
14	3	1	10
15	3	1	11
16	3	1	12
17	3	1	13
18	4	1	13

Если используется базовый состав колоды, Ведущий руководствуется правилами для раунда 1-2 и игнорирует Нулевой раунд.

Сыграв один или два раза базовым составом колоды, вы можете постепенно добавлять других персонажей. Самое главное в этой игре – атмосфера. Поскольку игра довольно короткая, вы можете сыграть в несколько раз подряд и менять персонажей, участвующих в игре. Интереснее использовать особенных персонажей, даже если у вас небольшое количество игроков. Это придает игре напряжение и создает атмосферу непредсказуемости.

Ход игры

Подготовка к игре

1. Игроки выбирают Ведущего. Ведущий – самый важный участник игры, он должен быть знаком со всеми правилами. Его задача – создать приятную атмосферу, чтобы игра прошла весело.

2. Ведущий берет необходимое количество карт, перемешивает их и раздает по одной карте всем участникам игры (рубашкой вверх). Каждый игрок смотрит свою карту, не показывая ее другим, и кладет ее перед собой, рубашкой вверх.

3. Ведущий погружает город в сон словами: **«Наступает ночь, город засыпает, все закрывают глаза»**.

Нулевой раунд

1. Ведущий говорит: **«Просыпается Вор»**. Игрок, который получил карту Вора, открывает глаза, молча смотрит на две карты в центре стола, повернутые лицевой стороной вниз, и меняет свою карту на одну из этих двух. Затем Ведущий говорит: **«Вор засыпает»**. Вор закрывает глаза.

2. Ведущий будит Купидона словами: **«Купидон просыпается»**. Игрок с картой Купидона открывает глаза и молча указывает на двух игроков (может указать и на себя). Ведущий обходит стол и осторожно трогает за плечи двух Влюбленных (они не открывают глаз). Потом Ведущий говорит: **«Купидон засыпает»**. Купидон закрывает глаза.

3. Ведущий будит Влюбленных словами: **«Влюбленные просыпаются, узнают друг друга и снова засыпают блаженным сном»**. Влюбленные просто смотрят друг на друга, они не показывают своих карт, поэтому ни один из них не знает сущности другого.

Первый раунд

1. Ведущий будит Случайного свидетеля словами: **«Случайный свидетель просыпается и выбирает игрока, чье истинное лицо он хочет знать»**; затем, молча, показывает Случайному свидетелю карту выбранного игрока. После этого Ведущий говорит: **«Случайный свидетель засыпает»**.

2. Ведущий будит Оборотней словами: **«Оборотни просыпаются, узнают друг друга и выбирают новую жертву»**. Оборотни открывают глаза, молча совещаются друг с другом и указывают на новую жертву. В это время

Маленькая девочка может подсматривать за Оборотнями, *приоткрывая глаза*; стараясь, чтобы ее не заметили. Она не обязана делать это, но может рискнуть. Если Маленькую девочку поймают за подглядыванием, ее убивают вместо намеченной жертвы.

Затем Ведущий говорит: **«Оборотни засыпают, провернув свои грязные дела»** (или что-то в этом духе). Оборотни закрывают глаза. Ведущий объявит результаты во втором раунде игры.

3. Ведущий будит Ведьму словами: **«Ведьма, проснись, я покажу тебе жертву Обратней. Хочешь использовать эликсир здоровья или яд?»**

Ведущий показывает Ведьме жертву Обратней. Ведьма не обязана использовать эликсиры, если не хочет этого. Если же она использует эликсир, то показывает большой палец вверх - для эликсира здоровья и большой палец вниз - для яда. Если Ведьма использует яд, то она указывает на игрока, которого хочет отравить. Ведущий объявит результаты во втором раунде.

Второй раунд

4. Ведущий будит город. Он говорит: **«Солнце встает. Все просыпаются и открывают глаза... Все кроме того, кого ночью убили»**. Теперь Ведущий показывает на жертву Обратней. Жертва открывает свою карту и выбывает из игры.

Если убитый игрок оказывается Охотником, он может отомстить перед смертью и выбрать любого игрока, который умрет вместе с ним.

Если убитый является одним из двух Влюбленных, второй Влюбленный тоже умирает, открывая свою карту.

5. Жители города ищут виновных. Ведущий должен организовывать дискуссию.

... Странный шум ночью, подозрительное поведение, игрок, который всегда голосует заодно с кем-то, – все это улики, позволяющие заподозрить в ком-то Обратня.

Во время обсуждения у игроков разные цели:

- Каждый Мирный Житель старается разоблачить Обратня и линчевать его.
- Каждый Обратень старается изобразить из себя Мирного жителя.
- Случайный свидетель и Маленькая девочка стараются помочь Мирным жителям, не обнаруживая своей личности, так как это может быть смертельно опасно.
- Влюбленные стараются защищать друг друга.

Все игроки могут притворяться. Вы можете блефовать или говорить правду; - главное, чтобы Ваши слова звучали убедительно. При этом, Вы должны не только защитить себя, но и узнать как можно больше о других игроках.

6. Голосование. По сигналу Ведущего все игроки одновременно указывают пальцем на подозреваемого игрока. (Не забудьте, что один голос Шерифа равен двум!)

Игрок, за которого проголосовало большее количество жителей – осужден; его сразу же линчуют, вешают, топят, убивают серебряной пулей и сжигают (*это чтобы уж наверняка*). Выбывший игрок открывает свою карту. Он не может общаться с игроками до конца игры.

Если голоса обвинителей разделились поровну, суд считается не свершенным.

7. Город засыпает. Ведущий говорит: **«Наступила ночь. Выжившие жители засыпают»**.

8. Игра возобновляется с первого раунда. Случайный Свидетель...

Победа в игре

Выигрывают Мирные Жители, если им удастся уничтожить всех Оборотней.

Выигрывают Оборотни, если они убивают последнего Мирного Жителя.

Влюбленные выигрывают, если они смогли выжить как Мирные Жители/Оборотни, а все остальные игроки были уничтожены.

Советы Ведущему

Игра полностью зависит от ваших действий: создавайте атмосферу, щекочущую нервы; растягивайте паузы перед тем, как объявить жертву Оборотней; разжигайте споры, когда они начинают угасать!

Приведенные в правилах стандартные фразы, которые вы должны использовать, обращаясь ночью к разным персонажам, - всего лишь примеры. Как только вы познакомитесь с игрой лучше, вы сможете внести в нее свою изюминку, улучшить ее и создать зловещую атмосферу.

Используйте карты жителей, наделенных особыми талантами: это придаст игре дополнительный интерес и увеличит азарт игроков.

Если играют новички, вводите новых персонажей постепенно. Атмосфера – ключевой элемент игры.

Игра сравнительно короткая, поэтому играйте несколько игр в один вечер, меняйте персонажей.

Важные моменты в игре:

- Когда вы говорите, постарайтесь случайно не выдать персонажей. Например: «Ведьма использовала ее... ммм, его эликсир...»

- Когда вы будите персонажа ночью, старайтесь не направлять голос в его сторону, чтобы другие игроки не поняли, где сидит конкретный персонаж.

- Если Оборотни не могут выбрать жертву, тем хуже для них, останутся без свежего мяса этой ночью!

- Если в игре задействована Маленькая Девочка, то игроки не должны опускать головы или прикрывать лица руками.

- Когда Случайный Свидетель хочет посмотреть карту, делайте вид, что открываете все карты игроков.

- Ходите вокруг всего стола, когда назначаете Влюбленных.

- Иногда может понадобиться несколько раундов, прежде чем игроки выберут Шерифа, так как им нужно время, чтобы приглядеться друг к другу.

- Если у вас очень маленькая группа, Ведущий может быть еще и игроком. Дополнительные правила можно найти на www.loups-garous.com

Советы игрокам

Оборотни: голосовать против партнера – это хороший способ отвлечь от себя подозрения; это работает, когда Мирные жители обратили на вас внимание.

Случайный Свидетель: будьте крайне аккуратны, если вы вычислили Оборотня. Иногда эффективнее раскрыть себя, желая разоблачить игрока, но не сделайте это слишком рано!

Маленькая Девочка: это очень интересная, но достаточно нервная роль. Обязательно подсматривайте! Это рискованно, но Вы сможете принести значительную пользу Мирным жителям.

Охотник: если вас считают Оборотнем, будет лучше, если вы постараетесь выдать себя за Охотника.

Купидон: если Вы выбрали себя в качестве одного из Влюбленных, не выбирайте в качестве партнера того, кто много и громко разговаривает.

Шериф: не сомневаясь, выдвигайте свою кандидатуру в Шерифы. Но если вы Оборотень, то не агитируйте за себя слишком откровенно.

Ведьма: Ваш персонаж становится особенно важным к концу игры. Не тратьте зря эликсиры.

Конспект игры

0. Нулевой раунд

- Город засыпает
- Вор
- Купидон
- Влюбленные

1. Первый раунд

- Случайный Свидетель
- Оборотни
- Ведьма

2. Второй раунд

- Город просыпается
- Голосование
- Город засыпает