

Подготовка к игре

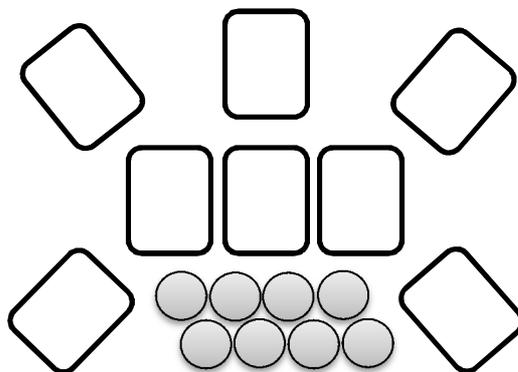
В зависимости от числа участников подготовка будет отличаться. Для первой игры рекомендуемое число игроков 3-5. Используйте следующие карты ролей:

3 Игрока	4 Игрока	5 Игрока
2 Обратня		
1 Провидец 1 Грабитель	+ 1 Селянин	+ 2 Селянина
1 Смутьян		
1 Селянин		

Всегда используйте на 3 карты ролей больше, чем число игроков. Перетасуйте выбранные карты лицом вниз и раздайте по одной каждому игроку. Положите оставшиеся карты и жетоны, соответствующие выбранным картам, в центр стола.

Каждый игрок тайно смотрит свою карту роли и размещает рядом с картами в центре стола. Все игроки должны иметь свободный доступ ко всем картам.

Пример размещения



Ночь

Есть несколько ролей, которые активны в течение ночи. Однако игроки с ролями Селянина, Дубильщика или Охотника *никогда* не просыпаются ночью.

В дополнение к карте роли один из игроков выбирается Ведущим (*в отличие от классической мафии ведущий такой же полноправный участник игры как и остальные*) и объявляет каждую роль, считая про себя до десяти, для того чтобы каждый игрок успел выполнить свое действие. Используйте следующий сценарий:

Ведущий: “Все закрывают глаза”

Все закрывают глаза (включая ведущего)

“Оборотни просыпаются и ищут других оборотней”

Игрок(и) получившие карту Оборотня открывают глаза и ищут других игроков открывших глаза (их может и не быть).

“Оборотни закрывают глаза. Просыпается Провидец. Вы можете посмотреть карту другого игрока или две карты, лежащие в центре стола”.

Игрок с картой Провидца открывает глаза и может аккуратно (стараясь не выдать себя) посмотреть одну карту другого игрока или две карты в центре стола.

“Провидец закрывает глаза. Просыпается Грабитель. Вы можете поменять свою карту на карту другого игрока, после чего посмотреть полученную карту”.

Игрок с картой Грабителя открывает глаза и может аккуратно обменять свою карту на карту любого другого игрока и затем посмотреть новую карту.

“Грабитель закрывает глаза. Просыпается Смутьян, вы можете поменять местами карты двух других игроков”

“Игрок с картой Смутьяна открывает глаза и может аккуратно поменять карты двух других игроков между собой, не смотря их при этом”.

“Смутьян закрывает глаза”.

Каждый игрок не открывая глаз, немного поворачивает свою карту роли, Ведущий также, не открывая глаз, немного меняет положения карт в центре, чтобы никто не смог определить прикасались к картам или нет.

“Все просыпаются”

Все открывают глаза и с подозрением смотрят по сторонам.

Ночью, игроки, которые не совершают никаких действий (чьи глаза закрыты) не могут двигаться, указывать или как то иначе взаимодействовать с активным игроком.

День

После ночной фазы игроки обсуждают между собой, кто, по их мнению, является Обратнем. Игроки вправе говорить все, что угодно, но не могут показывать свою карту другим. Обратни могут претендовать на иную роль, для того чтобы избежать расправы.

Вследствие того, что определённые роли, могут менять карты других игроков, некоторые игроки могут думать, что и них одна роль, хотя на самом деле уже другая. После ночной фазы, ваша роль определяется картой лежащей перед вами, которая может быть отличной от вашей изначальной роли. *Никто не может смотреть никаких карт, после ночной фазы.*

После нескольких минут обсуждения, игроки голосуют.

“Все вместе. Три два один, голосуем”

Каждый игрок указывает на другого игрока.

Игрок, набравший большинство голосов умирает и показывает свою карту. В случае ничьей, все игроки с большинством голосов умирают и открывают карты.

Если ни один игрок не получил более одного голоса, никто не умирает.

Завершение игры

После одного дня и одной ночи ...

Команда Селян побеждает если:

- 1) По крайней мере, один Обратень умирает. Даже если один или более игроков не Обратней умирают вместе с Обратнем, вся команда Селян побеждает.
- 2) Если нет ни одного Обратня и никто не умер. В игре может не оказаться Обратней, если все карты Обратней лежат в центре стола.

Команда Обратней побеждает только в случае если есть хотя бы один игрок Обратень и никто из Обратней не убит.

Если вы играете с Дубильщиком используйте особые правила, для определения победителя, см. описание ролей.

Использование жетонов ролей

В течение дневной фазы игроки могут использовать жетоны для того чтобы вычислить роль игрока, располагая перед ним соответствующий жетон.

Держите жетоны ролей, которые используются в игре, в центре стола, чтобы всем было видно какие роли (и сколько) используются в текущей игре. Номера на жетонах определяют очередность действия в течение ночной фазы.

Подсказки Ведущему

Держите жетоны ролей перед собой, расположите их в порядке очередности действия, вы можете открывать глаза ночь в промежутках между объявлением ролей, для того что удостовериться, что называете роли в верном порядке. Либо держите глаза закрытыми в течение ночной фазы. Вы можете постукивать по столу для того чтобы скрыть шум производимый другими игроками когда они смотрят или перемещают карты. Во время объявления своей роли, молчите, пока выполняете действия.

Знакома с игрой первый раз или объясняя новые роли, убедитесь, что делаете достаточную паузу между объявлением ролей, что бы игроки успели понять, что им делать и завершить свое действие.

Другие подсказки

Неудивительно если в вашей первой игре, в начале дневной фазы игроки будут просто смотреть друга на друга не зная, что сказать.

Для начала вы можете поделиться с другими игроками частью известной вам информации, например “Я Провидец, но я не скажу, какую карту я посмотрел ... пока” или “В начале, я был Грабителем, но затем поменялся картой кое с кем, так что можете обсуждать, а потом я скажу, кто это был”.

Знание того как работаю роли очень важно, если вы Оборотень, так как вам необходимо лгать о своей роли и о своих действиях. Легко утверждать, что вы Селянин, но зачастую гораздо более эффективно в наглую заявить другую роль, прежде чем её “истинный” владелец успеет это сделать. Есть шанс, что эта роль в центре стола, либо это не так, у “настоящего” владельца могут возникнуть трудности с тем что бы убедить других кто он есть, после того как вы заявили эту роль первым.

Пока честность может быть лучшей политикой в реальной жизни, в One Night Ultimate Werewolf, даже начав в команде Селян, вы можете в итоге проиграть. Например, заявив, что вы Грабитель и украли карту Селянина у другого игрока, вы может заставить других поверить себе (если игрок у которого вы украли карту, доказал, что изначально был Селянином), но если Смутьян поменял вашу карту на карту Оборотня, вы легко провалитесь при голосовании. Вместо этого выждав немного и узнав, что Смутьян поменял карты, вы получите возможность солгать и сказать, что вы начали как Оборотень и теперь Оборотень тот с кем вы обменялись картой (даже если это нет так).

Описание ролей

Помимо основных рекомендуемых ролей для ваших первых игр вы можете использовать дополнительные карты ролей. Просто возьмите новые карты, вы можете использовать любые комбинации.

В независимости от того какие роли вы выбрали всегда используете на три карты больше чем число игроков.

Перед началом выложите жетоны используемых ролей в центр стола, это поможет вам ориентироваться в процессе игры.

Каждая роль оказывает определенный эффект, меняющий природу игры. Некоторые роли, такие как Провидец или Масон помогают команде Селян, а другие команде Обратной. Не беспокойтесь если одна из команд постоянно побеждает. Для полного раскрытия и понимания механики One Night Ultimate Werewolf необходимо сыграть несколько игр.

Используйте творческий подход при выборе ролей, попробуйте использовать одну карту Обратной или перетасуйте все карты и раздайте каждому игроку случайным образом. Вы даже можете создать деревню и вовсе без Селян, тогда у каждого игрока будет особая роль.

Роли, которые просыпаются ночью

Эти роли просыпаются ночью в строго определенном порядке. Ведущий может использовать следующий сценарий при объявлении ролей.

Доппельгангер

Это довольно сложная роль, так как, подсмотрев чужую карту, становиться этой ролью и играет за соответствующую команду. Если вы еще не играли за большинство ролей, у вас могут возникнуть некоторые сложности.

Доппельгангер просыпается прежде других ролей.

Ночью Доппельгангер смотрит (но не меняет) карту одного другого игрока и в зависимости от этой роли поступает следующим образом:

Селянин, Дубильщик, Охотник: Доппельгангер становиться этой ролью и больше ничего не делаете ночью.

Оборотень или Масон: Доппельгангер просыпается ночью вместе с другими Обратными или Масонами. Доппельгангер теперь в команде Обратной, если он увидел карту Обратной либо в команде Селян, если это была карта Масона.

Провидец, Грабитель, Смутьян, Пьяница: Сразу же исполняет действие этой роли (Доппельгангер не просыпается снова, когда объявляется его новая роль).

Приспешник: В завершении фазы Дуппельгангера, Ведущий говорит ему закрыть глаза, если он не является Приспешником, затем просит Обратней поднять большой палец вверх, Дуппельгангер теперь в команде Обратней.

Полуночица: После того как Полуночица закроет глаза Дуппельгангер – Полуночица просыпается, чтобы проверить свою карту, действительно ли он по прежнему Дуппельгангер.

Если игрок получил карту Дуппельгангера в течение ночи, его роль та которую увидел изначальный Дуппельгангер. Сценарий с использованием роли Дуппельгангера немного отличается от других, как уже было сказано Дуппельгангер ищет Обратней если он Приспешник и просыпается после Полуночицы если подсмотрел её карту. Используйте следующий сценарий, если играете без Приспешника.

“Дуппельгангер просыпается и смотрит карту другого игрока. Теперь это ваша роль, если у этой роли есть действие, выполните его”.

Дуппельгангер открывает глаза и смотрит карту другого игрока. Если это карта Провидца, Грабителя, Смутьяна или Пьяницы, игрок сразу же выполняет действие этой роли. Если это карты Обратня или Масона игрок просыпается, когда объявляются эти роли. Если это карты Селянина, Дубильщика или Охотника игрок ничего не делает.

“Дуппельгангер закрывает глаза”.

Если в игре есть Приспешник используйте следующий сценарий:

“Дуппельгангер просыпается и смотрит карту другого игрока. Теперь это ваша роль, если у этой роли есть действие, выполните его”.

Дуппельгангер открывает глаза и смотрит карту другого игрока. Если это карта Провидца, Грабителя, Смутьяна или Пьяницы игрок сразу же получает возможность выполнить действие этой роли. Если это карты Обратня или Масона игрок просыпается, когда объявляются эти роли. Если это карты Селянина, Дубильщика или Охотника игрок ничего не делает.

“Если вы Приспешник не закрывайте глаза, если нет то закройте глаза. Обратни поднимают большой палец вверх, так что бы Дуппельгангер – Приспешник мог увидеть вас”

“Если Доппельгангер стал Приспешником, он не закрывает глаза, если нет то закрывает. Оборотни поднимают большой палец вверх, так что бы Доппельгангер – Приспешник мог, понять кто Оборотень”

“Оборотни убирают пальцы. Доппельгангер закрывает глаза”.

Если вы игре есть Полуночница, после того как она была названа, используйте следующий сценарий:

“Доппельгангер если вы увидели карту Полуночницы, откройте глаза и посмотрите свою карту”.

Доппельгангер открывает глаза и смотрит свою карту (что бы узнать меняли её или нет).

“Доппельгангер закрывает глаза”.

Оборотень

Ночью все Оборотни открывают глаза и ищут друг друга. Если никто не открыл глаза, значит все карты Оборотней в центре. *Оборотни принадлежат команде оборотней.*

“Оборотни просыпаются и ищут друг друга”

Оборотни открывают глаза и смотрят, кто еще открыл глаза (может и не быть никого).

“Оборотни закрываю глаза”

Вариант игры волк-одиночка: Если ночь просыпается только один Оборотень, он может посмотреть одну карту в центре. Это дает Оборотню, оказавшемуся без партнера большое преимущество и возможность ввести в заблуждение других игроков.

Приспешник

Приспешник просыпается сразу после Оборотней, и ищет Оборотней. В фазу Приспешника все Оборотни поднимают большой палец вверх, так что бы Приспешник мог понять кто Оборотень. Оборотни не знаю кто является Приспешником. Если умирает только

Приспешник, а остальные Оборотни остаются в живых то Оборотни и Препешник побеждают. Если в игре не оказалось Оборотней, Приспешник становится победителем если погибает любой другой игрок(и) (но не сам Приспешник). Эта роль может быть весьма полезным союзником Оборотней. *Приспешник принадлежит к команде Оборотней.*

“Приспешник просыпается. Оборотни поднимают большой палец вверх, так что бы Приспешник мог видеть это”.

Приспешник открывает глаза. Оборотни поднимают большой палец вверх, так что бы Приспешник мог видеть это. Приспешник оглаживается по сторонам в поисках Оборотней.

“Оборотни убирают пальцы. Приспешник закрывает глаза”.

Масон

Всегда используйте обе карты Масона, если используете эту роль в игре. Масон просыпается ночью и ищет другого Масона. Если игрок не видит второго Масона, это означает, что его карта в центре стола. *Масон член команды Селян.*

“Масон просыпается и ищет другого Масона”.

Масон открывает глаза и смотрит, кто еще открыл глаза (может и никого не быть).

“Масон закрывает глаза”.

Провидец

Ночью провидец может посмотреть либо карту другого игрока, либо две карты в центре стола, но может никак менять их.

“Провидец просыпается. Вы можете посмотреть карту другого игрока или две карты в центре стола”.

Игрок с ролью Провидца открывает глаза и аккуратно смотрит карту другого игрока или две карты в центре стола.

“Провидец закрывает глаза”**Грабитель**

Ночью Грабитель может забрать карту другого игрока и положить на её место свою. Затем Грабитель может посмотреть новую карту. Игрок, получивший карту Грабителя теперь в команде Селян. *Грабитель член той команды, к которой принадлежит его новая роль, однако он не выполняет действие этой роли в ночную фазу.*

Если Грабитель решает не красть у другого игрока, он остается Грабителем и является членом команды Селян.

“Грабитель просыпается. Вы можете поменять вашу карту на карту другого игрока и посмотреть новую карту”.

Игрок с ролью Грабителя открывает глаза и может поменять свою карту на карту другого игрока и посмотреть новую карту.

“Грабитель закрывает глаза”.

Смутьян

Ночью Смутьян может поменять карты двух других игроков, местами не смотря их при этом. У Игроков получивших новые карты теперь соответствующие роли и они принадлежат к соответствующим командам, не смотря на то, что до конца игры не узнают об этом. *Смутьян член команды Селян.*

“Смутьян просыпается. Вы может поменять карты двух других игроков местами”.

Игрок с ролью Смутьяна открывает глаза и может аккуратно поменять карты двух других игроков, местами не смотря их при этом.

“Смутьян закрывает глаза”.

Пьяница

Он настолько пьян, что даже не помнит кто он. Когда наступает время проснуться ночью он *должен* поменять свою карту на любой карту из центра стола, но *не может*

посмотреть её. Теперь это новая роль Пьяницы (не смотря на то, что он понятия не имеет, что это за карта) и он принадлежит к соответствующей команде.

“Пьяница просыпается и меняет свою карту на одну из карт в центре”

Игрок с картой Пьяницы открывает глаза и меняет свою карту на одну из карт в центре”

“Пьяница закрывает глаза”

Полуночица

Полуночица просыпается ночью и смотрит свою карту (что бы узнать меняли её или нет). Используйте эту роль только совместно с картами Грабителя и/или Смутьяна.

Полуночица принадлежит к команде Селян.

Роли которые не просыпаются ночью

Следующие роли не просыпаются ночью:

Селянин

У Селянина нет никаких особых способностей, но он точно не Оборотень. Игроки часто могут утверждать, что они Селяне. Селянин принадлежит к команде селян.

Дубильщик

Дубильщик так сильно ненавидит свою работу, что готов сдохнуть. Дубильщик побеждает, только если умрет. Если Дубильщик умер и никто из Оборотней не убит то Оборотни не побеждают. Если Дубильщик умирает вместе с Оборотнем, команда селян также побеждает. Дубильщик рассматривается как член команды селян (но при этом он не в команде), так если в случае если Дубильщик умирает, когда все карты Оборотней центре, команда селян проигрывает. Дубильщик не принадлежит ни к одной из команд.

Охотник

Если Охотник умирает, он указывает на другого игрока и он также умирает, (не смотря на набранное число голосов). Охотник принадлежит к команде селян.

Порядок объявления ролей

При использовании разных ролей очень важен порядок, в котором они будут объявляться. Ниже приведен список всех ролей которые просыпаются в течение ночи и порядок их объявления относительно друг друга (называйте только роли которые вы используете в игре).

- 1) Додпельгангер
- 2) Оборотни
- 3) Приспешник
- 4) Масон
- 5) Провидец
- 6) Грабитель
- 7) Смутьян
- 8) Пьяница
- 9) Полуночница
- 9а) Додпельгангер / Полуночница

Селянин, Охотник и Дубильщик никогда не просыпаются ночью.

Перевод ролей:

Додпельгангер – Doppelganger

Оборотень – Werewolf

Приспешник – Minion

Масон – Mason

Провидец – Seer

Грабитель – Robber

Смутьян – Troublemaker

Пьяница – Drunk

Полуночница – Insomniac

Охотник – Hunter

Дубильщик – Tanner

Селянин – Villager

Приложение

Условия победы команд

Команда Оборотней	
Условия победы	Оборотни
	<p>Ни один оборотень не умер.</p> <p><i>При игре с Дубильщиком:</i> Если все Оборотни и Дубильщик выжили.</p>
	Приспешник
	<p>Побеждает вместе с командой Оборотней, даже если сам умер.</p> <p>Если Оборотней нет, побеждает если сам остается жив, при том, что умирает, кто то из других игроков, (<i>только не Дубильщик</i>)</p>
Команда Селян	
Селянин, Грабитель, Смутьян, Охотник, Масон, Пьяница, Полуночица, Провидец, Доппельгангер	
Условия победы	<p>Хотя бы один оборотень убит (даже если погибает кто то из команды Селян)</p> <p>Если Оборотней нет, то только в случае если никто (включая Дубильщика и Приспешника) не убит.</p>
Команда Дубильщика	
Дубильщик	
Условия победы	Если он (Дубильщик) умер

Часто забываемые правила

Грабитель просыпается только один раз за ночь, даже если крадет роль, которая называется после этого.

Роль, которую увидел Доппельгангер, перемещается вместе с его картой. Игрок, который получил карту Доппельгангера, заканчивает игру с ролью, которую видел изначальный Доппельгангер

Ночные действие Доппельгангера, Провидца, Грабителя, Смутьяна и Полуночицы не обязательны к исполнению. Действия Оборотней Масонов и Пьяницы обязательны.