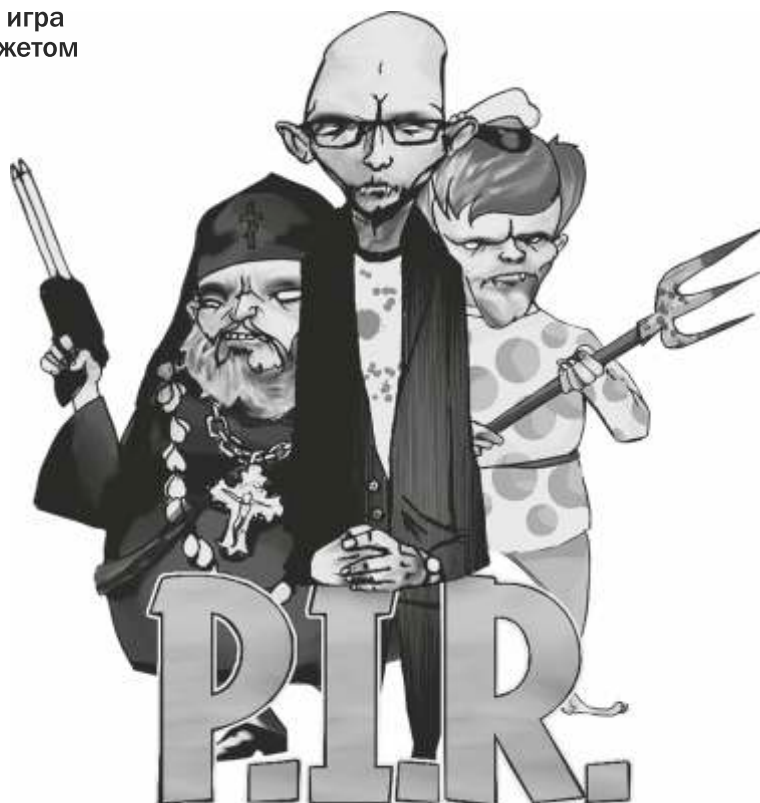


Салонная ролевая игра
с детективным сюжетом



Совместно с проектом
«Невозможные игры
Макса Филаткина»



Где-то далеко-далеко стояла глухая деревенька, в которой не происходило ровным счетом ничего с самого начала ее существования. Но однажды все изменилось... «Они нашлись! Они все мертвы!» - нарушил утреннюю тишину истошный крик...

В одно мгновение вся деревня собралась вокруг места происшествия - трое пастухов, пропавших накануне вечером, лежали бездыханными на крыльце церкви.

Священник, осматривающий тела, заметил странные следы на шеях жертв. Закопавший в стародавние книги, он не показывался на люди несколько дней. Наконец, он вышел из своего дома в очень странном наряде: за спиной у него висел заточенный кол, на поясе бутылка с какой-то жидкостью, а на плече связка чеснока... Он созвал всех жителей, чтобы сообщить прискорбную весть: «Наша деревня проклята! У нас завелся вампир. Последние дни я изучал литературу, посвященную тому, как с ним бороться, и у нас есть шанс победить!».

Подготовка к игре:

Для начала определитесь, кто будет Ведущим. Желательно, чтобы это был игрок, лучше остальных знающий правила. Остальные будут жителями деревни. Определитесь, какие карты вам понадобятся:

5 жителей - 1 Вампир, 1 Священник,
3 Крестьянина, 2 Укушенных.

6 жителей - 1 Вампир, 1 Священник,
4 Крестьянина, 3 Укушенных.

7 жителей - 1 Вампир, 1 Священник,
5 Крестьян, 1 Приспешник, 3 Укушенных.

8 жителей - 1 Вампир, 1 Священник, 6 Крестьян,
1 Приспешник, 4 Укушенных. Для ускорения
игры 1 крестьянина можно заменить на
Охотника.

9 жителей - 1 Вампир, 1 Священник, 1 Охотник,
5 Крестьян, 1 Приспешник, 5 Укушенных.

Карты Укушенных и Приспешника Ведущий кладет рядом с собой. Остальные роли необходимо замешать и раздать жителям. Все игроки втайне знакомятся со своей картой.

Описание Ролей:

1) Вампир. Просыпается ночью и «кусает» одного жителя, указывая Ведущему игрока. Утром этот житель станет Укушенным. При игре на семь и более человек в первую ночь Вампир не «кусает», а делает одного жителя Приспешником.

2) Священник. Имеет иммунитет к укусам нечисти. Ночью «поливает» одного из жителей деревни Святой водой. Святая вода вылечит жителя, если его пытались укусить этой ночью, и он на утро останется человеком. Более того, если целью Священника окажется Вампир, Приспешник или Укушенный, то это убьет их.

3) Крестьянин. Роль, не имеющая ночных

функций. Однако, крестьяне являются основной силой деревни на дневном голосовании.

4) Охотник. Ночью убивает одного из игроков. Он пытается убивать именно вурдалаков, хотя может ошибиться, и погибнет неповинный человек. Как и обычные крестьяне не имеет иммунитета к укусам нечисти.

5) Приспешник. Правая рука Вампира. Пока жив Приспешник, главный Вампир получает иммунитет к Святой воде. В остальном ничем не отличается от Укушенных.

6) Укушенные – жители деревни, обращенные Вампиром в нечисть и помогающие ему победить.

Ход игры:

1) Начинается игра с Собрания, в начале которого ведущий объявляет, что один из жителей Вампир. Далее игроки знакомятся друг с другом и должны решить, кому из них придется «съесть чеснок». Ведущий должен определиться, будут ли обсуждения лимитированы временем или же жители сами решают, когда переходить к голосованию. Важно чтобы все игроки могли высказать своё мнение.

2) Голосование. Ведущий должен объявить игрока, сидящего по левую руку от себя, и громко считать до трех. В это время все жители деревни могут поднимать/опускать свою руку, но на счет три Ведущий засчитывает поднятые руки вверх. Затем он объявляет следующего игрока по часовой стрелке и вновь считает до трех. Жители, чьи голоса уже были учтены, больше не могут голосовать. Так продолжается, пока ведущий не назовет всех жителей. Игрок, набравший наибольшее количество голосов, должен «съесть чеснок». Он переворачивает свою карту и, если она оказывается картой Приспешника, Укушенного или Вампира, «погибает», выходя из игры. Если это иная карта, то ничего не происходит, и ее следует перевернуть обратно рубашкой вверх. Наступает ночь.

3) Ночь. Пришло время расходиться по домам и запирайте двери на засовы! Ведущий просит всех закрыть глаза, после чего начинает называть роли, тем самым призывая их выполнить свои функции.

Первым делом Ведущий будит всю нечисть, и те вместе «кусают» одного из жителей. После чего они засыпают. Затем просыпается Священник, чтобы «облить» одного из игроков святой водой. Ночь завершает Охотник, если он есть в игре. После этого Ведущий объявляет наступление предрассветной поры.

4) Предрассветная пора. Это время, когда люди еще не проснулись, а вампиры уже спят. В

этой фазе игры Ведущий должен перевернуть карты погибших жителей лицом вверх, а карты выживших собрать и раздать заново следующим образом: Вампир, Приспешник и старые Укушенные должны получить свою карту обратно. Карту Охотника также нужно вернуть владельцу, если он не стал Укушенным. Если этой ночью Вампир создал нового Укушенного, то этому игроку необходимо выдать карту Укушенного. Роль Священника ведущий случайным образом должен дать одному из оставшихся игроков. Остальные игроки получают карты Крестьян. После пересдачи карт Ведущий просит всех проснуться и все видят, погиб ли кто-нибудь этой ночью. Теперь можно опять переходить к первой фазе «Собрание».

Совет: на время ночи и рассвета желательно негромко включать подходящую для игры музыку, как шумовой завес.

Конец игры. Если среди оставшихся жителей нечисть составляет половину или более игроков, Вампир и его свита побеждают. Люди же побеждают в том случае, когда истребят всю нечисть.

Примечание: в ситуации, когда в игре остается последняя нечисть и ночью этот игрок становится жертвой Охотника или Священника, его укус не успевает сработать, и побеждают люди.

Модификации:

Игра без ведущего. Данная вариация полезна в случае, когда набралось немного игроков. Игра, в которой Ведущий, как и все, получает роль, засыпает ночью и голосует днем. При этом Ведущий все равно объявляет очередность ходов и управляет течением голосования.

Для данной игры необходимы «указки». Эту роль может выполнять что угодно: зубочистки, вилки и т.п. Однако, очень важно, чтобы у всех игроков «указки» были одинаковыми. Перед ночью все игроки кладут одну руку так, чтобы любой другой мог легко до нее дотянуться. Ночью действующие персонажи дотрагиваются своими «указками» целей, в свою очередь игрок-цель запоминает, кто с ним взаимодействовал.

В игре отсутствует этап «Предрассветная пора», когда ведущий меняет карты. Игроки сами объявляют утром, если были убиты, и сами понимают, что стали Укушенным. На дневном голосовании игрок, который должен съесть чеснок, просто честно говорит, кто он. Священник остается у одного игрока на всю игру.

Уникальные роли. В игре есть по одной дополнительной карте за каждую из сторон. При желании вы можете придумать этим ролям свой собственный, уникальный функционал.

Все настольные игры Компании «Сквирл», в том числе новинки и анонсируемые проекты будущих игр – на сайте