

ULTIMATE WEREWOLF

ОБОРОТЕНЬ



ПРАВИЛА ИГРЫ

«Оборотень» — игра, в которой две команды, селяне и оборотни, проявляют свои дедуктивные способности, общаясь друг с другом. Селяне не знают, кто оборотни, а оборотни медленно, но верно по одному убивают селян, стараясь не раскрыть себя. Каждым этапом игры руководит ведущий, чья роль достаётся одному из игроков.

Игра заканчивается, когда в игре не осталось живых селян или оборотней.

СОСТАВ ИГРЫ

80 карт ролей (3 — пустые), блокнот ведущего, правила игры.



ОСНОВЫ ИГРЫ

Игра проходит на протяжении нескольких игровых дней и ночей. Днём игроки сообща пытаются выяснить, кто из них оборотень, после чего голосуют за казнь подозреваемого. Чтобы одержать победу в «Оборотне», игрокам придётся хитрить и пытаться завести других игроков в тупик. Каждую ночь стая оборотней выбирает себе жертву, а одинокий провидец проверяет одного из игроков, чтобы выяснить, оборотень он или нет.

Подготовка к игре

Для лучшего освоения правил (особенно если вы играете в «Оборотня» впервые) вам понадобятся следующие карты:

1 провидец/провидица, карты оборотней (1 для 6–8 игроков; 2 для 9–11; 3 для 12–15) и по **1 карте селянина** для каждого из оставшихся игроков.

Выберите ведущего, дайте ему блокнот ведущего и карандаш. Игроки садятся в круг (если возможно — вокруг одного стола или нескольких, сдвинутых вместе).

Ведущий тасует карты и выдаёт по одной каждому игроку. Игроки должны осторожно посмотреть свои карты, не показывая их никому.

Обратите внимание, что до наступления первого игрового дня говорить может только ведущий.

Первая ночь

В первую игровую ночь ведущий отдельно вызывает оборотней и отдельно — провидца, чтобы узнать, кому из игроков достались эти роли. Таким образом, оборотни, будучи вызванными, сразу узнают, кто у них в команде, а кто — нет. Ночь начинается, когда ведущий говорит:

«Деревня засыпает. Все игроки закрывают глаза».

Ведущий должен убедиться, что все игроки закрыли глаза.

«Оборотни просыпаются и осматриваются».

Оборотни открывают глаза и осторожно, чтобы никто их не услышал, смотрят по сторонам, чтобы увидеть других оборотней. Ведущий записывает имена оборотней в блокнот.

«Оборотни засыпают». (Пауза.) **«Просыпается провидец и проверяет игрока».**

Оборотни закрывают глаза. Провидец открывает глаза и указывает на одного из игроков. Ведущий показывает «0» большим и указательным пальцами, если выбранный игрок — оборотень, или отрицательно мотает головой, если выбранный игрок — селянин. Ведущий отмечает в блокноте, кому досталась роль провидца.

«Провидец засыпает». (Пауза.) **«Все просыпаются и узнают, что в некогда мирной деревеньке есть оборотни. Теперь их нужно отыскать и казнить».**

Все игроки открывают глаза.

Первый день

Первый день обычно посвящается знакомству игроков друг с другом. Ведущий по очереди предлагает каждому из игроков представиться и рассказать что-нибудь о себе. Игрок может сказать что-нибудь простое: «Меня зовут Артём, и я — алкоголик селянин», а может придумать что-то более изобретательное, вроде: «Я Артём, деревенский пекарь, а оборотней от выпечки с души воротит, кого угодно спросите». Игроку *не рекомендуется* говорить, что он оборотень или персонаж с какими-либо способностями. Наоборот, игрокам с такими ролями стоит притворяться самыми обычными селянами.

После того как игроки представились, ведущий разъясняет, как можно кого-то обвинить и как проходит процесс голосования за казнь:

«Чтобы обвинить кого-то, укажите на него пальцем и скажите: „Нужно казнить Артёма“. Если другой игрок вас в этом поддержит, то обвиняемому будет дан шанс выступить в свою защиту, а потом игроки будут голосовать».

Ведущий считает до трёх, на счёт «три» происходит голосование: большой палец вверх означает «помиловать», большой палец вниз — «казнить». Если игрок казнён, его роль раскрывается и вся деревня немедленно засыпает. Если игрок помилован, можно продолжить обсуждение и обвинить кого-то другого.

Если за казнь проголосовало *более половины* игроков, игрок казнён, его карта раскрывается, а сам игрок покидает своё место и круг игроков смыкается. Обратите внимание, что выбывший игрок остаётся наблюдать за ходом игры, но ему не разрешается что-либо при этом говорить.

Обычно ведущий отводит определённое время на первый день (10 минут должно хватить), и если никто не казнён, то деревня немедленно засыпает. Не забудьте предупредить всех, что начинает смеркаться, поэтому стоит поторопиться с выбором обвиняемых.

Последующие ночи

Каждой ночью, кроме первой, ведущий просит оборотней указать на игрока, которого они хотят съесть, причём все оборотни должны быть согласны с выбором жертвы.

После того как засыпают оборотни, ведущий обращается к провидцу с просьбой проверить одного из игроков. Ведущий показывает провидцу знак «0», если это оборотень, или отрицательно мотает головой, если это селянин.

Последующие дни

Каждое утро ведущий объявляет, кто был съеден оборотнями, и раскрывает карту его роли. Игрок, чья роль раскрыта, не может ни с кем говорить и должен выйти из-за стола (и тихонько наблюдать за игрой со стороны).

Конец игры

Если селянам удалось казнить всех оборотней, игра завершается победой селян. Если в живых остались только оборотни, победа достаётся им. Впрочем, если селян (включая провидца) осталось столько же, сколько оборотней, ведущий может объявить о победе оборотней, причём ровно в тот момент, когда достигнуто подобное равенство.



Послеигровое обсуждение

Отдельное удовольствие от игры в «Оборотня» заключается в том, чтобы обсудить события игры сразу же после её окончания. В обсуждении принимают участие как выжившие, так и умершие игроки. Если вы хотите провести ещё одну партию — самое время договориться об этом сейчас.

ПРОДВИНУТЫЕ ПРАВИЛА

Когда у вас за плечами будет несколько базовых партий в «Оборотня», вы сможете сыграть по одному из вариантов продвинутых правил. Обычно при этом в игру добавляются новые роли, которые разнообразят игровой процесс, но также можно изменить и некоторые правила. Одни предпочитают всё время играть по строго оговорённым правилам с добавлением лишь некоторых ролей, другие каждый раз играют по-новому. Играйте так, как вам нравится!

Подготовка к игре по продвинутым правилам

Обсудите с игроками, какие из ролей они хотят добавить и какие правила использовать. Последнее слово остаётся за ведущим, ведь его задача — сделать игру интересной для всех.

Используйте правило, описанное в разделе «Сценарии» на странице 18, чтобы определить соотношение в игре оборотней, селян и специальных персонажей, или создайте свой собственный сценарий.

Разделение на подгруппы

Как только в вашей группе собралось 25–30 человек, вы можете разделиться на несколько подгрупп, в этом случае игра будет проходить быстрее, а у игроков будет больше шансов поиграть специальным персонажем.

Если вы решили разделиться на подгруппы, имейте в виду, что для каждой из игр нужен свой ведущий, а сами игры должны проводиться на некотором удалении друг от друга, чтобы никто никому не мешал.

Каждая из ваших игр — особенная, поэтому если ваша группа играла в «Оборотня» ранее, рекомендуется сыграть в один из вариантов, описанных в разделе «Варианты правил».

ВАРИАНТЫ ПРАВИЛ

Приведённые ниже варианты правил можно сочетать между собой как угодно — это позволит вам настраивать игровой процесс «Оборотня».

Раскрытие ролей

В базовых правилах «Оборотня» игрок раскрывает роль после своей смерти (карта роли демонстрируется всем игрокам), но вы можете раскрывать роли по-другому.

Раскрытие только оборотней/селян

В этом варианте ведущий объявляет, был ли убитый оборотнем. Точная роль не раскрывается. Впрочем, иногда роль игрока достаточно очевидна. Ведущему необходимо вызывать мёртвых игроков точно так же, как если бы они были живы. Например, если провидца съели на вторую ночь, ведущий всё равно каждую последующую ночь просит провидца указать на игрока. Иногда игроки догадываются, кто именно умер, иногда — нет. Не вызывать какую-то роль ночью можно лишь в том случае, когда всем очевидно, кто умер.

Раскрытие команды

Раскрывается только команда умершего (оборотни, селяне, вампиры, сектанты и т. д.).

Никакого раскрытия

После смерти одного из игроков не раскрывается ничего, кроме самого факта его смерти. В этом случае селянам играть сложнее, а оборотням — легче. Более опытные игроки предпочитают это правило, поскольку у оборотней больше возможностей для разного рода ухищрений и им проще вводить селян в заблуждение. Оборотень может запросто сказать, что он — провидец, а настоящий провидец не докажет обратного, так что у вас может оказаться двое и более провидцев. Это может запутать игроков настолько, что даже после смерти лжепровидцев ситуация не прояснится.

Если вы играете без раскрытия ролей, добавьте больше специальных персонажей в игру. Таким образом участникам будет сложнее притворяться кем-то, потому что никто не будет знать, кто и когда умер.

Варианты ролей/оборотней

Некоторые из ролей, например волк-одиночка или дурачок, получают преимущество, если игроки не уверены, есть они в игре или нет. Чтобы всё прошло как надо, игроки должны иметь опыт игры и хорошо знать все возможные роли, поскольку в таком случае можно добавить в игру больше специальных персонажей. А ещё будет весело, если точное число оборотней будет неизвестно. Незнание оборотням только на руку, в отличие от селян.

Чтобы подготовиться к игре с нестандартным количеством оборотней или ролей, замешайте эти роли/оборотней с селянами (чем больше селян, тем лучше для оборотней) и случайным образом сбросьте карты по числу добавленных селян. Вы, как ведущий, можете посмотреть на карты, которые вы добавляете к остальным ролям, чтобы знать, чего ожидать от игры. Главное — помнить, что в игре должен быть хотя бы один провидец и один оборотень, поэтому не стоит замешивать подобным образом всех оборотней или провидца (отложите отдельно).

Обвинение и голосование

Изменение порядка голосования и обвинения игроков поможет разнообразить игру и регулировать её скорость. Следующие варианты изменяют стандартный процесс обвинения/голосования.

Двойное обвинение (в стиле реалити-шоу)

Голосование ведётся за первых двух обвинённых игроков, обвинение которых было поддержано. Ведущий объявляет, что голоса за казнь первого — большие пальцы вверх, за казнь второго — большие пальцы вниз. Игроки голосуют и казнят игрока, набравшего наибольшее количество голосов. Если при голосовании возникла ничья — казнят обоих. В данном варианте у вас будет как минимум одна казнь каждый день, и игра ускорится.



Метод исключения

Один из игроков объявляет, что он ручается за другого игрока, поскольку он точно не оборотень. В этот момент все игроки поднимают руки — кроме того, за которого поручились. Этот игрок ручается за кого-то ещё. Тот опускает руку и ручается за другого игрока. Процесс повторяется, пока не остаётся только один игрок с поднятой рукой. Его-то и казнят.

Тайное голосование («Последний герой»)

Каждый игрок пишет на бумажке имя другого игрока и сдаёт ведущему. Ведущий зачитывает имена. Игрока, набравшего наибольшее число голосов, казнят.

Если двое и более игроков набрали одинаковое число голосов, проводится повторное голосование, но лишь в отношении претендентов. Если происходит повторная ничья, казнят всех претендентов.

1, 2, 3, умри! (Голосование навскидку)

Ведущий предупреждает всех о голосовании, затем говорит: «1, 2, 3, умри!» В этот момент каждый из игроков должен указать на кого-то другого. Игрок, на которого указало больше всего участников, казнён. Если произошла ничья, голосование проводится повторно, но лишь в отношении претендентов.

Недостаток этого способа — долгий подсчёт голосов, но одновременно с этим у игроков достаточно времени запомнить, кто на кого показывает, что подливает масла в огонь при последующих обсуждениях.

Дневные изменения

Чтобы освежить игру, каждый игровой день вы можете придумывать что-то новое. Если игра идёт медленно или игроки заскучали, попробуйте один из предлагаемых вариантов.



Судьбоносные кубики

Чтобы каждая партия «Оборотня» была динамичной и неповторимой, ночью бросьте два шестигранных кубика и сверьтесь с таблицей, чтобы определить вариант правил. Сразу же зачитайте новые правила игрокам.

Результат броска	Описание
2	Игрок, ставший целью оборотней, на следующую ночь сам становится оборотнем.
3	Если какого-то игрока обвинили и это обвинение было поддержано, обвинённый немедленно казнён, без голосования.
4	Две казни вместо одной.
5	Укажите на игрока, которого последним проверял провидец.
6–8	Как в обычной игре.
9	Как в предыдущий день.
10	Голосование по «Методу исключения».
11	Никаких разговоров, за исключением обвинения и его поддержки.
12	Жертва оборотней не умирает, а теряет свои способности.

Смена ролей

Смена ролей в процессе игры добавит безумия. Главное — выбрать роли для обмена заблаговременно и отнестись к их выбору очень аккуратно, чтобы не испортить игру. Смена ролей производится тайно во время игровой ночи.

Как правило, игроки не должны знать предыдущих обладателей доставшихся им ролей. Но не следует увлекаться сменой ролей! Сделать игрока оборотнем гораздо проще, чем поступить наоборот, ведь игрок, бывший оборотнем, знает остальных, так что его новая роль должна быть из команды оборотней (колдунья, прихвостень и т. д.).



Оберег

Хранитель оберега защищён от казни, съедения оборотнями или смерти, причинённой любым иным способом.

Подготовка к игре с оберегом

Если в игре участвует оберег, добавьте его в колоду ролей как *дополнительную* карту, так что карт будет на одну больше, чем игроков. Карта, оставшаяся на руках у ведущего, будет выдана хранителю оберега как его настоящая роль.

Если оберег достанется оборотням, они получают весомое преимущество, так что, если захотите, вы можете сперва убрать из стопки все карты оборотней, затем замешать оставшиеся карты с оберегом, вытянуть оттуда одну карту, а затем добавить оборотней и раздать карты как обычно. Такой способ гарантирует, что первым хранителем оберега будет не оборотень. Если вы воспользуетесь этим вариантом, не сообщайте игрокам, иначе они будут знать, что первый хранитель оберега — точно не оборотень.

Назначение хранителя оберега

В первую ночь ведущий вызывает хранителя оберега *первым* и либо выдаёт ему карту его настоящей роли, либо показывает её издалека (в зависимости от взаимного положения игроков за столом).

Сообщите игрокам, что если в одну из последующих ночей их похлопали по плечу (и при этом вызван хранитель оберега), то они являются его новыми хранителями.

Передача оберега

В каждую последующую ночь хранитель оберега вызывается последним. Ему предоставляется возможность указать на другого игрока и таким образом передать оберег.

Если текущий хранитель оберега указывает на игрока, у которого уже был оберег, или отказывается его передавать, оберег разрушен и больше в этой игре не используется. Оберег может достаться любому игроку вне зависимости от его роли, и заявлять о наличии оберега может тоже кто угодно.

Убийство хранителя оберега

Если хранитель оберега казнён или любым другим способом убит в течение дня, ему сообщается, что он — хранитель оберега и поэтому остаётся в живых (если это была казнь, то она считается успешной и все сразу же засыпают). Ночью хранитель оберега должен указать следующего хранителя, иначе оберег уничтожится.

Если хранителя оберега выбирают для убийства ночью, он остаётся в живых.

Сеанс одновременной игры

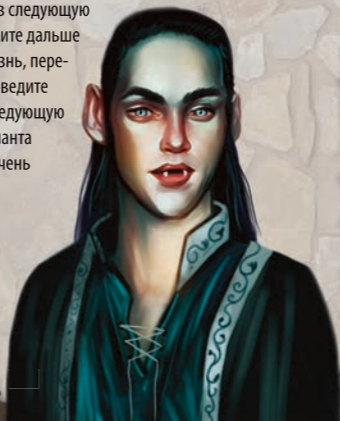
Если вы играете несколько партий одновременно, возникает множество любопытных ситуаций, в основном связанных с перемещением участников из партии в партию.

Изгнание игрока

Перед тем как кого-то обвинить, каждая деревня голосует за изгнание одного игрока. Изгнанный игрок немедленно уходит в другую деревню (или прибывает туда на следующий «день», если сейчас там ночь). Переходить из деревни в деревню может игрок с любой ролью, но раскрывать её никому, кроме ведущего, нельзя.

Чередование голосований/ночей

Один ведущий может проводить сразу несколько игр, следя за тем, чтобы ночи не наступали одновременно. Лучший способ этого добиться — предупредить жителей деревни, что они не могут голосовать, пока вы не вернётесь. После каждого неудавшегося голосования идите на голосование в следующую деревню. Если игроки ещё не готовы, идите дальше и т. д. Если деревня проголосовала за казнь, переходите в этой деревне в ночную фазу, доведите её до конца, а потом отправляйтесь в следующую деревню. При использовании этого варианта обязательно записывайте роли, иначе очень быстро запутаетесь.



Варианты-шутки

Вы, как ведущий, практически полностью контролируете ход игры. Самое главное — всегда помнить, что игра должна приносить удовольствие. Если один из вариантов поможет развеселить вашу компанию — используйте его, главное — не злоупотребляйте.

Без провидца и оборотней

Как понятно из названия, в этом варианте нет ни провидца, ни оборотней, их место занимаете вы, каждую ночь вызывая оборотней и провидца и отыгрывая их роли.

Будьте уверены в том, что эту игру нескоро забудут. Будьте также готовы к тому, что эту игру вам ещё не раз припомнят. С другой стороны, если в одной из последующих игр (где вы — ведущий), игроки очень долго не смогут вычислить оборотней, начнётся крайне увлекательная параноя...

Все — оборотни

Эта игра будет очень короткой (и провести её можно только тогда, когда число игроков не превышает число карт оборотней), но хотя бы один раз провести её стоит, это очень весело, поверьте. Выдайте каждому игроку по карте оборотня, отправьте всех спать и назовите оборотней. Момент, когда все игроки одновременно открывают глаза и неловко озираются по сторонам, просто бесценен. Само собой, игра немедленно заканчивается победой оборотней.

РУКОВОДСТВО ДЛЯ ВЕДУЩЕГО

Вы как ведущий ответственны за подготовку к игре, выбор ролей для компании, объяснение правил, ответы на вопросы и собственно проведение игры. Будет здорово, если перед тем, как становиться ведущим, вы успеете поиграть в «Оборотня» как простой игрок, но это не обязательно.

Без ведущего играть нельзя, но одновременно с этим вы — наименее важный «игрок». Ваша задача — дать каждому из прочих игроков почувствовать, что именно его вклад в развязку был решающим. На время дневных обсуждений вы должны уйти в тень и помогать лишь при голосовании или возникновении проблем.

Атмосфера

У каждого ведущего свой стиль проведения игр: некоторые погружают игроков в атмосферу игры через повествование, другие, наоборот, позволяют игрокам самим рассказывать историю. Нет правильных или неправильных способов проведения игры, и игроки обязательно будут подталкивать вас в том или ином направлении в процессе игры. Если хотите, можете создать для деревни особые «декорации»: пропишите степень «родства» различных участников, предложите игрокам изъясняться в какой-то особой витиеватой манере, или с использованием устаревшей лексики, или, напротив, в излишне осовремененной манере — тут ваша фантазия безгранична. Приложите немного усилий, проявите чуточку изобретательности, и у вас выйдет незабываемая партия.

Подготовка комнаты

Постарайтесь, чтобы в комнате, где вы играете в «Оборотня», было предельно тихо. Ограничьте количество игр в «Оборотня» одной на комнату (если, конечно, комната не настолько велика, что там могут проводиться сразу две партии). Расположите стулья по кругу так, чтобы игроки друг друга не касались. Одни ведущие располагают игроков вокруг стола/столов, поскольку на них можно разместить карты ролей и таблички с именами игроков. Другие любят чувство уединённости, создаваемое пустым пространством между игроками, которое к тому же позволяет ведущему заходить внутрь круга. Если место позволяет, расположитесь таким образом, чтобы ведущий мог ходить за спинами игроков, а «убитые» игроки, покинув круг, могли наблюдать за игрой.

Если вы играете с незнакомыми друг с другом людьми, позаботьтесь о бумажках и ручках, на которых они могли бы написать свои имена. Бейджи или бумажки-стикеры тоже прекрасно подойдут для этой цели.

Блокнот ведущего

Блокнот помогает ведущему отслеживать роли и другие обстоятельства игры, зависящие от выбранных ролей и вариантов правил.

Когда вы готовитесь к игре, перечислите специальные роли в левом столбце (туда уже вписаны провидец и первый оборотень). Обведите в кружок значок луны около каждой роли, которую предстоит вызывать ночью.



Записывайте роли в том порядке, в котором будете вызывать их по ночам (например, оборотней вписывайте до ведьмы), как показано в списке на странице 44.

В первую ночь напротив каждой роли впишите в блокнот имена игроков, которым достались эти роли. Если вы играете в компании малознакомых людей и не пользуетесь бейджиками, то, чтобы не мучиться с запоминанием имён, используйте описания вроде «Лысый плюгавенький», «Гавайская рубашка» или «Одноногий с татуировкой опоссума».

Другие столбцы используются для отслеживания жертв (особенно это полезно в игре, где множество ролей, которые необходимо вызывать по ночам, — так вы не забудете, кто кого выбирал), сектантов и других специальных условий, если это необходимо.

DUNGEONS & DRAGONS WEREWOLF ОБОРОТЕНЬ		Сектанты	Жертвы оборотней
Провидец	ДИМА	ДИМА	НИКОЛАЙ
Оборотень	АРТЁМ	КРИСТИНА	АЛЕКСЕЙ
Оборотень	КРИСТИНА		
Медведь	СВЕТЛА		
Масон №1	СТЕПАН		
Масон №2	ОЛЕГ		
Анарх	НИКОЛАЙ		
Чародейка	СЕМЁН		
Екклесиаст №1	КАТЯ		
Екклесиаст №2	ДИМА		
Ликантроп	ЖЕНЯ		
Глава секты	ПАВЕЛ		

Похлопывание по плечу

Некоторые из специальных ролей требуют похлопать игрока по плечу, чтобы сообщить о новой роли, новой способности или о чём-то ещё. Для простоты сообщите игрокам, что, если их похлопали по плечу, они должны открыть глаза. Похлопывание применяется одновременно с вызовом ролей, например, для передачи оберега, назначения ученицы провидца новым провидцем (если прошлый умер), назначения нового главы секты и так далее.

Балансировка игры

Разные роли по-разному влияют на свои команды. Их вклад обозначен в левом нижнем углу каждой карты. Положительные числа делают сильнее команду селян, отрицательные — оборотней. Цифры носят информационный характер, но лучше, чтобы их сумма была как можно ближе к нулю, так игра будет наиболее сбалансированной.

Если игроки друг с другом не знакомы, то преимущество на стороне команды оборотней. В этом случае рекомендуется добавить селянам специальных персонажей с общей суммой +5.

Если игроки знакомы друг с другом и ранее играли в «Оборотня» вместе, нужно усилить оборотней. Добавьте специальных персонажей общей суммой –5 для баланса.

Как объяснить игру новичкам

Когда участники расселись, ведущий начинает объяснять правила «Оборотня».

Темы для объяснения:

1. Оборотни в деревне
2. Условия победы для каждой из команд
3. Смена дня и ночи
4. Что происходит ночью
5. Обвинение и казнь
6. Свойства ролей, выбранных для игры
7. Правила поведения выбывших игроков

После объяснений внимательно слушайте вопросы игроков (если кто-то будет задавать вопросы по ходу игры, остальные могут подумать, что у них специальная роль).

Управление ходом игры

Если большинство участников играет в «Оборотня» впервые, игра займёт несколько больше времени. В то же время ведущий должен следить, чтобы игра не провисала, поэтому, если обсуждение затихает, нужно как-то подстегнуть участников, чтобы те скорее перешли к обвинениям. При взаимодействии с игроками важно не сообщать им ничего, что могло бы подсказать им, кто есть кто.

Чем меньше ролей просыпается по ночам, тем быстрее идёт игра и тем проще она для ведущего.

Некоторые участники в первый игровой день откладывают обвинение или просто отмалчиваются, поскольку информации для принятия решения недостаточно. Ведущий может поторопить обвинение, сказав, что солнце уже садится. После нескольких таких предупреждений отмените казнь и перейдите к фазе ночи. Хороший ведущий может с лёгкостью задавать темп, обходясь одним-единственным предупреждением каждый день, а если игроки никого не казнили или даже не обвинили, отправить всю деревню спать.

При желании можно использовать таймер для ограничения времени на обсуждение. Если его будет хорошо видно (отлично подойдёт экран ноутбука или смартфона), игроки будут поторапливать друг друга, и игра пойдёт веселее.

Существенная часть удовольствия от игры заключена в общении между игроками. Если игроки жарко и бурно обсуждают, кого казнить, не стоит ускорять игру, даже если день при этом будет длиться дольше обычного.

Как вести себя ночью

Каждую ночь, когда вы вызываете игроков по их роли, обязательно ходите вокруг игроков, периодически меняя направление. Не обращайтесь к игрокам напрямую и делайте паузы между запросами, чтобы игроки не смогли догадаться о чём-то в зависимости от длительности совершаемого действия.

Использование местоимений

Во время ночного вызова ролей постарайтесь воздержаться от использования местоимений «он» и «она», «его» и «её». Следить за этим порой непросто, но ваша ошибка может дать игрокам дополнительную подсказку, а это нечестно. Особенно внимательным надо быть ближе к концу игры, ведь одно неосторожно употреблённое местоимение может выдать последнего оборотня.

Ошибки ведущего

Порой даже ведущий совершает ошибки, ведь все роли в игре — тайные и игрокам может быть сложно вам что-то сообщить (например, вы можете нечаянно объявить о съединении не того игрока, которого выбрали оборотни). В большинстве случаев вы можете исправить ошибку, признав её и отменив какое-либо действие, — вряд ли вы испортили игру. Если же уже слишком поздно и ошибка повлияла на ход игры, дав одной из команд преимущество, попытайтесь что-нибудь придумать, чтобы восстановить баланс.

Если во время фазы ночи вы кого-то не назвали или что-то не сделали, просто отправьте всех игроков спать и исправьтесь.

ТИМБИЛДИНГ

«Оборотень» может стать отличным упражнением для корпоративного тимбилдинга. Совместная игра — отличный способ познакомиться друг с другом сотрудников, мало общающихся между собой, и дать им возможность подружиться. В игре участники столкнутся с рядом непростых задач, решить которые можно, лишь эффективно действуя сообща. Игра поощряет взаимодействие, принятие логических решений и развивает коммуникативные навыки, поскольку игрокам приходится формулировать и высказывать своё мнение, чтобы завоевать доверие других участников.

В «Оборотня» можно играть на совещаниях, презентациях, групповых занятиях, в перерывах во время длинной череды семинаров, тренингов и образовательных программ. Каждая партия в «Оборотня» легко адаптируется для любой ситуации вне зависимости от возраста участников, их количества и культурного багажа.

Послеигровой анализ

Важная составляющая любого мероприятия, посвящённого тимбилдингу, — анализ и обсуждение совершённых действий, способов разрешения возникших ситуаций и возможностей для обучения и совершенствования. Ведущий/организатор обязательно должен уделить послеигровому обсуждению достаточное время.

Сразу же после окончания партии в «Оборотня» обсудите произошедшие события и причины, по которым разные игроки по-разному действовали в ходе игры.

Во-первых, разделите игроков на соответствующие команды, а затем предложите кратко рассказать о доставшихся им ролях и впечатлениях от них. Дайте понять, что обычные селяне ничуть не хуже любой из специальных ролей, ведь стараться не привлекать к себе лишнего внимания или защищаться, будучи несправедливо обвинённым, не менее увлекательно.

Во-вторых, попросите команды высказать ретроспективный взгляд на игру. Что бы они сделали иначе? Какие ошибки были допущены? Были ли неверные логические выводы?

В-третьих, пусть игроки обсудят, кто был явным лидером во время партии. Кому они больше всего доверяли? Были ли веские основания доверять или они поддались убеждению? Кто вёл себя подозрительно? Кто всё время держался в тени и в результате уцелел?

Награждение и победа

Все любят побеждать, но памятные призы (подарочный сертификат, футболка и т. п.) повышают уровень вовлечённости и активности большинства игроков. Решение о необходимости награждения участников остаётся за ведущим.

На что следует обратить внимание

В «Оборотне» игрокам придётся лгать другим участникам и всячески хитрить. Необходимо прямо сказать игрокам, что это часть игры, необходимая для победы. Всё, что происходит в «Оборотне», остаётся за игровым столом, и на это надо обратить особое внимание, особенно если участники достаточно молоды.

У рано выбывших участников часто возникает желание жестами или звуками выразить своё отношение к происходящему, особенно если это касается их команды. До начала игры и после того, как убьют нескольких игроков, напомните, что выбывший игрок должен сидеть тихо и подсказывать строго-настрога запрещается, поскольку это безвозвратно испортит игру.

Предложите выбывшим игрокам не уходить далеко и понаблюдать за игрой, ведь знать роли игроков и наблюдать за поведением каждого из них очень интересно, к тому же это может пригодиться в последующих играх.

СЦЕНАРИИ

Воспользуйтесь одним из готовых сценариев, чтобы быстро определить, какие роли использовать в игре. Если участники играют в «Оборотня» впервые, уменьшите количество специальных ролей. Если времени будет хватать на несколько игр, можно для начала сыграть одну партию по базовым правилам, используя только селян, оборотней и провидца, а в последующих играх добавить специальные роли.

Рядом с названием сценария указано количество участников, на которое он рассчитан (ведущий не учитывается), но вы легко можете отыграть любой сценарий с другим количеством участников, просто добавив или убрав роли. Обращайте внимание на сумму значений ролей, чтобы поддерживать баланс (если вы убираете роли, сумма значений должна быть максимально близка к нулю).

Деревня видений (5)

В крохотной деревушке завёлся оборотень со способностями колдуньи. В этом сценарии провидец в первую ночь не проверяет игрока, зато это делает оборотень-колдунья.

3 селянина, **1** провидец, **1** оборотень-колдунья

Деревня осуждения (9)

У селян есть лишь несколько дней, чтобы отыскать и убить пару оборотней, но старая карга каждый день не даёт одному из игроков участвовать в обсуждении.

5 селян, **1** провидец, **1** старая карга, **2** оборотня

Деревня неопределённости (10)

В охоте на селян одинокому оборотню помогают колдунья и (неволью) ликантроп, которые запутывают провидца.

5 селян, **1** провидец, **1** ликантроп, **1** охотник, **1** оборотень, **1** колдунья

Деревня расплаты (11)

В маленькой деревне объявились два оборотня, но один из них — волк-одиночка, который заботится только о себе.

6 селян, **1** провидец, **1** ведьма, **1** оборотень, **1** волк-одиночка, **1** колдунья

Маленькая деревня — большие секреты (15)

Глава секты плетёт свою паутину, а масоны, проклятый, влюблённые и чародейка ревностно охраняют свои тайны.

4 селянина, **1** провидец, **1** медиум, **2** масона, **1** амур, **1** чародейка,
1 ликантроп, **2** оборотня, **1** проклятый, **1** глава секты

Классическая деревня оборотней (16)

Именно этот сценарий вы захотите сыграть после первой базовой игры — в него добавлено несколько отлично связанных ролей. А затем можете опробовать и сценарий «Маленькая деревня — большие секреты».

8 селян, **1** провидец, **1** ведьма, **1** охотник, **1** мэр, **3** оборотня, **1** колдунья

Неразбериха в деревне (21)

В деревне всё кувыркком, ведь к победе рвутся сразу несколько команд.

6 селян, 1 провидец, 1 смутьянка, 1 мэр, 1 медиум, 1 телохранитель,
1 старая карга, 4 оборотня, 1 прихвостень, 1 колдунья, 1 глава секты,
1 дубильщик, 1 бандит

Деревня боли (22)

5 оборотней и ликантроп не предвещают деревне ничего хорошего.

7 селян, 1 провидец, 1 ведьма, 1 охотник, 1 амур, 2 масона, 1 священник,
1 мученица, 1 здоровяк, 1 ликантроп, 4 оборотня, 1 волчонок

Деревня спокойствия (22)

Ученица провидца считается полноценным провидцем, но в первую ночь никого не проверяет.

7 селян, 1 ученица провидца, 1 волшебник, 1 чародейка, 1 пацифистка,
1 сыщик-экстрасенс, 1 призрак, 1 старик, 1 чумная, 1 принц, 4 оборотня,
1 проклятый, 1 пьяница

Деревня голосов (20)

Если за столом собралось 20 игроков, сделать игру глубже (и заодно ускорить её) помогут призрак и смутьянка.

6 селян, 1 провидец, 1 ведьма, 1 охотник, 1 мэр, 2 масона, 1 призрак,
1 смутьянка, 2 оборотня, 1 волчонок, 1 колдунья, 1 волк-одиночка, 1 пьяница

Деревня без провидца (22)

Провидец пропал без вести, так что придётся селянам справляться с оборотнями своими силами. К счастью, на помощь готовы прийти множество специальных персонажей.

4 селянина, 1 медиум, 1 ведьма, 1 охотник, 1 сыщик-экстрасенс, 1 телохранитель, 1 амур, 1 призрак, 1 чародейка, 1 мэр, 1 мученица, 1 старая карга, 1 пацифистка, 1 дурачок, 4 оборотня, 1 проклятый

Вампирская деревня (27)

В деревне хозяйничают вампиры, а оборотень продолжает убивать по ночам. Прихвостень состоит в команде вампиров, а колдунья — в команде с оборотнем. Охотник в этом сценарии — охотник на вампиров. Если он был убит вампирами, то перед смертью убивает вампира, сидящего ближе всех к нему.

7 селян, **1** провидец, **1** волшебник, **1** телохранитель, **1** охотник (на вампиров), **2** масона, **1** призрак, **1** здоровяк, **1** мэр, **1** принц, **1** дурачок, **1** сыщик-экстрасенс, **4** вампира, **1** прихвостень, **1** пьяница, **1** оборотень, **1** колдунья

Корпорация «Село» (33)

Стандартный набор ролей, позволяющий сыграть по базовым правилам большой компанией.

10 селян, **1** провидец, **1** мэр, **1** принц, **1** призрак, **1** ученица провидца, **1** волшебник, **1** чумная, **1** мученица, **1** здоровяк, **1** охотник, **1** амур, **1** старая карга, **1** старик, **1** глава секты, **1** дубильщик, **6** оборотней, **1** проклятый, **1** колдунья

Большая деревня — маленькие секреты (35)

В этом сценарии не раскрывайте роли после смерти персонажей. Вампиров мало, поэтому им придётся нелегко.

10 селян, **1** провидец, **1** ликантроп, **1** ведьма, **3** масона, **1** медиум, **1** сыщик-экстрасенс, **1** чародейка, **1** священник, **1** телохранитель, **1** дурачок, **1** пацифистка, **1** смутьянка, **6** оборотней, **1** прихвостень, **1** волк-одиночка, **3** вампира

Ловушка для туристов (40)

В сценарии три команды (вампиры, оборотни, селяне), но играется он быстро, поскольку количество персонажей, просыпающихся по ночам, невелико.

19 селян, **1** провидец, **1** охотник, **1** здоровяк, **3** масона, **1** дурачок, **1** мученица, **1** принц, **1** ликантроп, **1** ученица провидца, **1** мэр, **4** вампира, **4** оборотня, **1** проклятый (вампир или оборотень)

Деревня неопиcуемых деяний (50)

Очень большая деревня и всего две команды. Крупномасштабная битва добра со злом.

20 селян, **1** провидец, **1** охотник, **1** здоровяк, **3** масона, **1** медиум, **1** мученица, **1** принц, **1** ликантроп, **1** ученица провидца, **1** ведьма, **1** призрак, **1** чародейка, **1** амур, **1** телохранитель, **1** дурачок, **1** сыщик-экстрасенс, **1** чумная, **8** оборотней, **1** проклятый, **1** колдунья, **1** прихвостень

Перенаселённая деревня (68)

Сценарий «Оборотня» с максимальным количеством участников. Эта деревня огромна, больше просто не бывает. В игре принимают участие полные команды оборотней и вампиров, оба провидца (обоих полов, ночью их следует вызывать по очереди), волшебник и ведьма.

20 селян, **1** провидец, **1** провидица, **1** охотник, **1** здоровяк, **3** масона, **1** медиум, **1** мученица, **1** принц, **1** ликантроп, **1** ученица провидца, **1** ведьма, **1** призрак, **1** чародейка, **1** амур, **1** телохранитель, **1** дурачок, **1** сыщик-экстрасенс, **1** чумная, **1** мэр, **1** волшебник, **1** священник, **1** доппельгангер, **1** старая карга, **1** старик, **1** пацифистка, **1** смутьянка, **6** оборотней, **1** колдунья, **1** прихвостень, **1** волк-одиночка, **1** волчонок, **5** вампиров, **1** дубильщик, **1** глава секты, **1** проклятый (вампир или оборотень), **1** пьяница, **1** бандит

Составление собственных сценариев

Несмотря на то, что каждый из готовых сценариев по-своему хорош и составлен таким образом, чтобы по ощущениям кардинально отличаться от других, вы можете изменять роли или их количество. Попробуйте поэкспериментировать с разными сценариями и ролями и посмотреть, что из этого получится. Скорее всего, вы отлично проведёте время, если, конечно, не нарушите баланс (следите, чтобы сумма значений влияния карт, обозначенная в левом нижнем углу, была максимально близка к нулю). Порой именно нестандартный набор ролей делает игру более захватывающей и непредсказуемой.

Вот наши советы по составлению сценариев:

Всегда добавляйте «обычных» селян. Селянами, может быть, играть и не так азартно, но они являются движущей силой игры и основой для применения всех специальных способностей в игре. Если вы играете с раскрытием ролей (когда роль игрока вскрывается после смерти), то простых селян должно быть больше обычного, иначе игра быстро скатится к тому, что команда селян раскроет свои роли, и у оборотней останется мало шансов на победу. Если игроки не знают точный состав ролей, то обычных селян может быть и меньше, но тут надо либо выдавать игрокам памятки, либо убедиться, что каждый знает способности всех ролей. Если в игре много селян, то некоторые игроки смогут отдохнуть от тяжёлых ролей, а время от времени достающаяся специальная роль принесёт гораздо больше радости.

Чем больше в игре знакомых, тем больше нужно помогать оборотням. Если играют незнакомцы и партия в «Оборотня» сбалансирована, то преимущество у оборотней, но верно и обратное. Чем дольше одна и та же компания играет в «Оборотня», тем больше надо усиливать оборотней (или ослаблять селян), чтобы игра была напряжённой.

Приспособьтесь к изменяющемуся числу игроков. Игроки могут как внезапно присоединиться к игре перед её началом, так и выйти из неё. Если при подготовке к игре вы думаете, что кто-то может присоединиться, отложите несколько не очень значимых ролей (селян и т. п.) в сторонку, чтобы их можно было добавить позднее и это не оказало отрицательного влияния на баланс игры. Если вдруг присоединилось три или четыре дополнительных игрока, пересмотрите сценарий, чтобы определить, подходит ли указанный набор ролей (скорее всего, будет возможность добавить одну-две специальные роли).

Чем больше игроков, тем больше специальных ролей. При игре с малым числом участников специальные роли оказывают гораздо большее влияние на игру, чем при игре большой компанией. Соотношение специальных ролей (включая оборотней) к селянам должно быть примерно 1:1 (если играет менее 15 человек). Увеличивая количество игроков, увеличивайте и соотношение специальных ролей до 3:1 или даже выше.

КАРТЫ РОЛЕЙ

В этом разделе разобраны все карты ролей, входящие в комплект «Оборотня».

Также вы можете создавать своих собственных персонажей, используя пустые карты.

Влияние каждой роли на деревню отображено в левом нижнем углу карты. Когда вы добавляете роли в игру, старайтесь держать сумму всех значений влияния максимально близко к нулю. Отрицательные значения усложняют игру для команды селян, а положительные, например, как на карте провидца, облегчают.

В верхней части карты указано её название в цветах команды. Цвет команды селян — **синий**, а оборотней — **красный**. Некоторые из ролей имеют свои собственные команды, а некоторые переходят из одной команды в другую и поэтому имеют другие цвета, о которых вы сможете прочесть далее.

Снизу на карте роли (справа) расположена информация о том, насколько часто роль вызывается по ночам. Полная луна означает, что роль вызывается каждую ночь, а полумесяц — что роль вызывается единожды, в первую ночь. Если луны не изображено, то роль по ночам вызывать не будут.

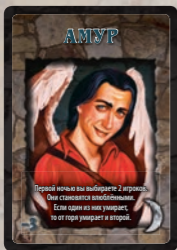


Команда селян

Эти роли помогают селянам победить. Во всех сценариях селяне — самая многочисленная команда, но в целом они знают гораздо меньше, чем оборотни. Мало того, что селянам неизвестно, кто оборотень, они зачастую даже не знают, кто в их собственной команде.

-3

АМУР



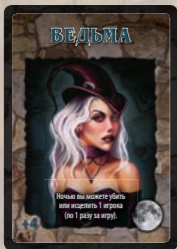
Амур просыпается в первую ночь и выбирает двух игроков (одним из игроков он может выбрать себя). Эти игроки становятся влюблёнными и знают друг друга в лицо (см. «Влюблённые» на стр. 36, в разделе «Плавающие роли»). Если умирает один, то от горя умирает и второй.

Альтернативный вариант 1: во время распределения ролей добавьте амура как дополнительную карту. Как только амур выберет свои цели, он получает оставшуюся роль и остаётся в ней до конца игры.

Альтернативный вариант 2: ведущий случайным образом (или целенаправленно) выбирает влюблённых, так что никто, кроме него и самих влюблённых, об этом не знает.

+4

ВЕДЬМА



Ведьма может в одну из ночей применить свои способности для исцеления игрока, убитого ночью. Также она может один раз за игру убить любого игрока на свой выбор. Ведущий должен каждую ночь вызывать ведьму и спрашивать, не желает ли та применить свои способности, даже если они уже были применены. Обе способности можно применить в одну ночь.

Альтернативный вариант: ведьма может применить только одну способность (на свой выбор) и только один раз.

+4

ВОЛШЕБНИК

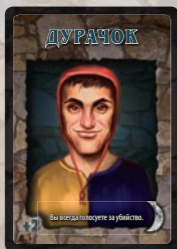


Способности волшебника аналогичны способностям ведьмы.

Альтернативный вариант: волшебник может сотворить два заклинания за игру в любом сочетании: либо два раза исцелить, либо два раза убить, либо один раз исцелить и один раз убить. Оба заклинания могут быть применены в одну ночь.

+2

ДУРАЧОК

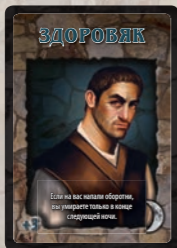


Дурачок всегда голосует за убийство. И дурачка, и пацифистку следует добавлять в колоду случайным образом. Игроки не должны знать заранее, есть ли в игре одна или обе эти роли.

Альтернативный вариант: не выдавайте эту карту роли, а назначьте дурачком случайного игрока. Он не будет знать, что он дурачок, а его голос при подсчёте всегда будет засчитываться за убийство.

+3

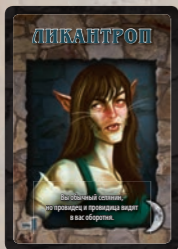
ЗДОРОВЯК



Если на здоровяка напали оборотни, он умирает лишь на следующую ночь (а не в ту ночь, когда на него напали). Игрокам объявляется, что предыдущей ночью никто не умер. На следующую ночь может быть две или более смертей: здоровяк и прочие персонажи, которые могут быть съедены ночью.

-1

ЛИКАНТРОП



При проверке провидец и провидица видят в ликантропе оборотня, хотя на самом деле это не так: оборотничество ликантропа никак не проявляется, это обычный селянин.

Альтернативный вариант: при игре с раскрытием ролей после смерти ликантропа его роль раскрывается как оборотень.

+2

МАСОН



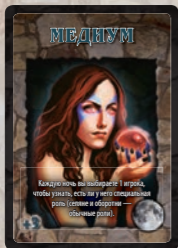
В первую ночь ведущий вызывает масонов. Они просыпаются и знакомятся друг с другом. Никто в деревне не может прямо или косвенно упоминать масонов, в противном случае масоны убивают их следующей ночью, чтобы их секрет не был раскрыт. Если игрок был убит масонами, он автоматически проигрывает, даже если в результате победит его команда.

Ведущий должен быть внимателен: для блага игрового процесса участники никогда не должны говорить о масонах. Если игрок, например, скажет: «Вот Олег не провидец, а точно знал, что Катя не оборотень», то это явный намёк на масонов, и поэтому игрок должен быть убит. Если ведущий сразу же отреагирует, то игроки допустят подобную ошибку лишь единожды.



+3

МЕДИУМ



Медиум ищет игроков со специальными ролями — т. е. не селян и не оборотней.

Чем больше в игре специальных ролей, тем сильнее роль медиума. Обязательно добавьте хотя бы одну «злую» специальную роль, чтобы медиум не исполнял роль «селяноискателя».

Альтернативный вариант: медиум выясняет, принадлежит ли игрок к команде селян. Этот вариант стоит использовать только если в игре присутствует большое количество ролей, не относящихся к селянам (как минимум трое в дополнение к оборотням). Проклятый, доппельгангер и пьяница определяются в зависимости от того, в какой команде они состоят в момент проверки.

+3

МУЧЕНИЦА

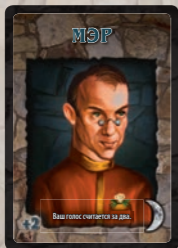


Сразу же после приговора (перед казнью) мученица может пожертвовать собой, чтобы спасти приговорённого игрока от смерти. Это происходит до раскрытия ролей. Ведущему следует сказать: «Вы приговорили этого игрока к смерти. Желает ли мученица занять его место?»

Альтернативный вариант: мученица просыпается каждую ночь после того, как оборотни выберут жертву, и может занять её место. Выбранная оборотнями цель остаётся в живых, а вместо неё погибает мученица.

+2

МЭР



При подсчёте голосов голос мэра считается за два. Ведущий удваивает голос тайно во время подсчёта результатов голосования. Мэр может быть отдельной ролью (выданной в виде карты), а может быть назначен в первый день (игроки проводят голосование по тому же принципу, что и голосуют за казнь). Если избранный мэр умер, игроки выбирают нового.

+3

ОХОТНИК

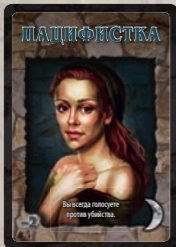


Если охотник умирает (днём или ночью), он может немедленно выбрать одного игрока, который будет убит. Охотник может выстрелить и в воздух (т. е. не убивать никого). Обсуждать, кого выбрать целью, нельзя. Если охотника убили ночью, он выбирает свою цель с утра, как только ведущий сообщает ему о смерти.

Охотник на вампиров: в игре с вампирами охотник становится охотником на вампиров. Если он был убит, то перед смертью убивает вампира, сидящего ближе всех к нему. Эта роль хорошо подходит при игре с командами вампиров и оборотней, поскольку нивелирует преимущество первых.

-2

ПАЦИФИСТКА



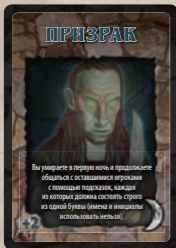
Пацифистка всегда голосует против убийства. Таким образом, пацифистка невольно помогает команде оборотней, потому что это один гарантированный голос за жизнь, который может спасти оборотня от казни.

И дурачка, и пацифистку следует добавлять в колоду случайным образом. Игроки не должны знать заранее, есть ли в игре одна или обе эти роли.

Альтернативный вариант: пацифистка не может ни обвинять кого-то, ни поддерживать обвинение и обязана голосовать против казни.

+2

ПРИЗРАК



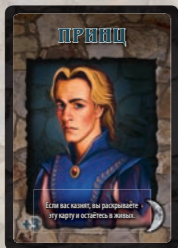
Призрак умирает первой же ночью. Каждую ночь (включая первую) он может написать на листе бумаги одну букву — это будет его послание из потустороннего мира. Нельзя писать имена или инициалы игроков. Призрак может лишь наблюдать за игрой, находясь вне круга, при этом ему нельзя ни говорить, ни подмигивать, ни каким-либо другим способом общаться с игроками во время игрового дня. Роль достаточно забавна для отыгрыша, потому что подсказки, оставляемые призраком (например, первые несколько букв названия цвета или какого-то предмета),

могут быть интерпретированы по-разному и общение в первый день может быть особенно оживлённым.

Альтернативный вариант: первый умерший игрок становится призраком, но помогает исключительно своей команде. Если в первый день казнили оборотня, ночью он становится призраком, видит, кому какая роль досталась, и пишет подсказки для команды оборотней. Если роли выбывших не раскрываются, игрокам придётся угадывать, из какой команды призрак.

+3

ПРИНЦ



Когда этого игрока казнят, он раскрывает свою роль и остаётся в живых, а деревня после неудавшейся казни немедленно засыпает.

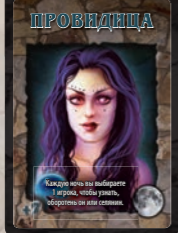
+7

ПРОВИДЕЦ/ПРОВИДИЦА



Каждую ночь провидец/провидица указывает на одного из игроков. В ответ ведущий показывает пальцами «0», если это оборотень, либо отрицательно мотает головой, если это селянин.

Карт провидца две: по одной каждого пола. В крупных партиях могут применяться обе, и ведущий по ночам вызывает провидца и провидицу отдельно, позволяя каждому проверить по игроку.



+3

СВЯЩЕННИК



В одну из игровых ночей священник может благословить любого выбранного игрока (кроме себя). Если в одну из ночей выбранного игрока убивают, он остаётся в живых, но теряет благословение.

Если, благословив выбранного игрока, священник умирает, выбранный игрок остаётся благословлён. Но первое же убийство этого игрока всё равно снимет благословение.

Альтернативный вариант: один раз за игру священник может посмотреть роль убитого игрока. Этот вариант используется только в играх без раскрытия ролей.

+1

СЕЛЯНИН



Единственное предназначение селянина — найти и казнить оборотней.

+2

СМУТЬЯНКА



В одну из игровых ночей смутьянка даёт ведущему знак, что на следующий день будет две казни. Каждую ночь ведущий должен спрашивать: «Не желает ли смутьянка подлить масла в огонь?» Если смутьянка утвердительно кивает, ведущий объявляет о необходимости второй казни сразу же, как был казнён первый игрок.

+1

СТАРАЯ КАРГА

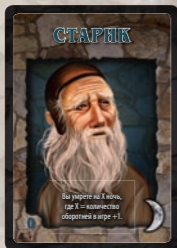


Каждую ночь старая карга выбирает одного игрока (себя — нельзя). Этот игрок на весь следующий день покидает деревню. Он не принимает участия в обсуждениях, голосовании на казнь и других происходящих событиях (ушедшего игрока нельзя убить ни выстрелом охотника, ни любым другим способом).

Альтернативный вариант: когда изгнанный игрок возвращается, то на следующую ночь он сам выбирает, кого изгнать на следующий день, и цикл повторяется. Если вдруг вернувшийся из изгнания игрок ночью умер, старая карга в следующую ночь выбирает нового игрока, которого нужно изгнать.

0

СТАРИК



Старик умрёт на X ночь, где X — количество оборотней в игре +1, в дополнение к другим возможным жертвам (цели оборотней и т. п.). Когда умирает оборотень, продолжительность жизни старика сокращается.

+3

СЫЩИК-ЭКСТРАСЕНС



В одну из игровых ночей сыщик-экстрасенс выбирает одного игрока. Ведущий сообщает сыщику, есть ли оборотни в окружении выбранного игрока (сам выбранный игрок или его соседи слева и справа). Ведущий никогда не говорит сыщику, кто конкретно является оборотнем, — только есть оборотни или нет.

+3

ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ



Каждую ночь телохранитель выбирает игрока, которого будет защищать (нельзя выбрать одного игрока две ночи подряд). Этой ночью убить выбранного игрока нельзя.

Альтернативный вариант 1: телохранитель может защитить каждого игрока лишь единожды за игру.

Альтернативный вариант 2: подзащитный телохранителя не может быть убит и на следующий день (его нельзя казнить или убить любым другим способом).

+4

УЧЕНИЦА ПРОВИДЦА



Ученица провидца занимает место провидца или провидицы, если кого-то из них убивают. Теперь, когда ведущий ночью вызывает провидца или провидицу, ученица должна пробудиться вместо вызванного (об этом ведущий сообщает ученице, похлопав её по плечу).

Альтернативный вариант: вдобавок к первой способности ученица пробуждается по ночам (пока провидец ещё жив) и проверяет игрока, но чтобы узнать, оборотень он или нет, должна проверить его дважды. Ведущему придётся делать больше записей, зато ученица провидца сможет внести свой вклад в игру ещё при живом провидце.

+1

ЧАРОДЕЙКА

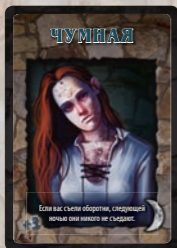


Каждую ночь чародейка может выбрать любого игрока (включая себя) и лишить его дара речи на весь следующий день (игрок не может говорить, но может голосовать и общаться жестами). Дважды за партию лишать одного игрока дара речи нельзя.

Альтернативный вариант: каждую ночь чародейка обязана выбрать любого игрока и лишить его дара речи на следующий день. В этом варианте веселье первых раундов сменяется тяжёлым выбором ближе к концу игры.

+3

ЧУМНАЯ



Если оборотни съедят чумного игрока, следующей ночью они не выходят на охоту по болезни. Если роли не раскрываются, то оборотни выбирают цель, но она не умирает. Если роли раскрываются, то оборотни в этом случае попросту не просыпаются этой ночью.

Команда оборотней

-8

ВОЛЧОНОК



Волчонок — оборотень, так что каждую ночь он просыпается вместе с остальными. Если волчонок умирает, оборотни следующей ночью съедят двоих. Оборотни могут съесть волчонка ночью (на это должны быть согласны все оборотни и волчонок в том числе). В обмен на такую жертву оборотни могут сразу же после съедения волчонка съесть этой же ночью ещё двоих.

-3

КОЛДУНЯ



Каждую ночь колдунья ищет провидца/провидицу (ведущий поднимает два больших пальца вверх, если колдунья указывает на провидца/провидицу). Ни оборотни, ни колдунья не знают друг друга. Провидец/провидица видит в колдунье селянина.

Альтернативный вариант: в первую ночь ведущий показывает колдунье, кто из игроков — оборотни. Это весьма ощутимое преимущество для команды оборотней.

-6

ОБОРОТЕНЬ



Оборотни знакомятся между собой в первую ночь, а в каждую последующую сообща выбирают жертву. Если оборотни тратят на выбор жертвы более минуты, отправьте их обратно спать, охота отменяется. Оборотни не могут выбирать жертвой другого оборотня (однако могут съесть волчонка, см. выше).

Днём задача оборотней не дать себя раскрыть.

-6

ПРИХВОСТЕНЬ



Для обычного использования этой роли не нужна карта. В первую ночь оборотни выбирают игрока, который становится прихвостнем и переходит в команду оборотней. Прихвостень знает, кто из игроков — оборотни, но по ночам вместе с ними не просыпается. Провидец/провидица видит в нем селянина. Если у прихвостня есть другая специальная роль, её способности сохраняются (возможен вариант, когда прихвостнем окажется провидец, в этом случае селянам очень не повезло).

Если в игре есть и вампиры, и оборотни, то прихвостень может быть у каждой из команд.

Альтернативный вариант: используйте карту этой роли как обычную роль, покажите прихвостня оборотням и наоборот. В этом варианте прихвостень не может иметь второй роли.

В любом из вариантов прихвостень является крайне сильной ролью, особенно хорошо проявляющей себя в играх, где у ведущего есть возможность передвигаться за спинами игроков и беспрепятственно похлопывать их по плечу.

Плавающие роли

Это роли либо двойные, либо могут сменить команду в ходе игры.

ВЛЮБЛЁННЫЕ

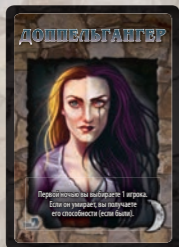
Для этих ролей не предусмотрено карт: влюблённые назначаются амуром в первую ночь. Ведущий вызывает влюблённых первой ночью, чтобы они познакомились между собой и с этого момента знали, что, если погибнет один из них, от горя умрёт и второй.

Если оба влюблённых — селяне, они побеждают вместе с командой селян, если оборотни — с командой оборотней. Если они в разных командах, они образуют свою собственную и побеждают лишь тогда, когда остаются единственными выжившими.

У каждого из влюблённых может дополнительно быть и любая другая роль.

-2

ДОПДЕЛЬГАНГЕР



В первую ночь допдельгангер выбирает игрока. Если этот игрок умирает, его роль достаётся допдельгангеру. Пока выбранный игрок жив, допдельгангер играет за селян. Как только выбранный игрок умирает, ведущий должен в ближайшую ночь незаметно похлопать допдельгангера по плечу, тем самым сообщив ему о новой роли.

Пока допдельгангер не получил новую роль, провидец/провидица определяет его как селянина. Как только допдельгангер получит новую роль, провидец/провидица будет видеть его в зависимости от этой роли.

Альтернативный вариант: в первую ночь допдельгангер выбирает игрока и сразу же копирует его роль (при этом изначальный хранитель роли сохраняет её). В этом варианте допдельгангера придётся вызывать каждую ночь, чтобы он смог использовать свою специальную способность, если таковая у него имеется (а если нет, вызов всё равно необходим, чтобы остальные игроки об этом не догадались). Эта роль может сильно влиять на баланс игры в зависимости от того, чья способность досталась допдельгангеру.

-3

ПРОКЛЯТЫЙ



Проклятый изначально играет за селян (и провидец видит в нём селянина), но если на проклятого напали оборотни, он не умирает, а сам становится оборотнем (и с этого момента определяется провидцем как оборотень). Ведущий каждую ночь вызывает проклятого отдельно (даже если тот уже стал оборотнем) и показывает пальцами «О», если он уже оборотень, или мотает головой, если его до сих пор не съели и он селянин.

Если в игре есть команда вампиров, то после смерти от укуса вампира проклятый сам становится вампиром, о чём ему сообщает ведущий, продемонстрировав верхние зубы и закусив нижнюю губу.

-3

ПЬЯНИЦА

3-я



Пьяница думает, что он обычный селянин, вплоть до третьей ночи, когда его будит ведущий и показывает ему его новую роль. Провидец/провидица видит его в зависимости от этой роли.

Во время подготовки к игре замешайте оборотня, селянина и все не участвующие в партии роли, вытяните одну из них, не раскрывая. Это и будет роль пьяницы.

Альтернативный вариант: пьяница узнаёт свою роль первой же ночью, но до третьей ночи не может пользоваться её способностями. Например, если пьяница

оказывается оборотнем, то он об этом знает, но в первые две ночи, когда вызывают оборотней, не просыпается. Если пьяница оказался провидцем, то ему воспрещается открывать глаза в первые две ночи, когда ведущий вызывает провидца.

Другие команды

Эти роли не принадлежат ни к команде селян, ни к команде оборотней.

0

БАНДИТ

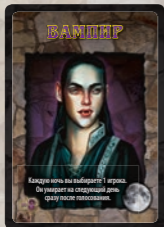


В первую ночь бандит выбирает двух игроков. Он побеждает лишь в том случае, если в конце игры жив, а выбранные игроки — нет. Условия победы других команд остаются прежними, так что бандиту для личной победы необходимо, чтобы победили селяне.

Альтернативный вариант: бандит выбирает четверых игроков, и если все они умрут, а бандит — нет, игра немедленно заканчивается, бандит побеждает, а все остальные команды проигрывают (за исключением главы секты, если все выжившие — сектанты).

-8

ВАМПИР



Вампиры — третья основная команда (первые две — оборотни и селяне). Каждую ночь вампиры, как и оборотни, выбирают себе жертву, но кого именно, остальные игроки узнают только после того, как проголосуют за казнь одного из игроков: жертва вампиров умирает прямо среди бела дня. Вампиры не могут быть убиты оборотнями, так что они чуть сильнее своих шерстистых противников.

Если играют все три основные команды, то вампирам или оборотням для победы надо полностью уничтожить другие две. Вампиров можно добавлять в игры к опытным игрокам, заменяя ими часть оборотней (общее количество вампиров и оборотней должно быть равно числу оборотней в обычной игре). Все специальные персонажи, ищущие оборотней (провидец, сыщик-экстрасенс и т. д.), ищут и вампиров, но не отличают их от оборотней.

-5

ВОЛК-ОДИНОЧКА



Волк-одиночка побеждает лишь в случае, если он — последний выживший или если кроме него в живых остался один необоротень. Волк-одиночка считается оборотнем и просыпается вместе с ними каждую ночь, чтобы выбрать жертву.

Добавьте игрокам остроты ощущений, сообщив, что среди ролей может оказаться волк-одиночка, а потом случайным образом добавьте (или не добавляйте) его в колоду.

+1

ГЛАВА СЕКТЫ



Каждую ночь глава секты выбирает одного игрока, который вступает в секту (выбранный игрок про это не знает). Глава секты побеждает лишь в случае, если все игроки, оставшиеся в живых (сам он может и умереть), в конце игры — сектанты. Условия победы других команд остаются прежними. Ведущему необходимо вести список сектантов.

Альтернативный вариант: если глава секты погибает, первый игрок, которого он выбрал для вступления в секту, становится новым главой (ведущий похлопывает его по

плечу, вызывая главу секты ночью). Новый глава секты продолжает вербовать сектантов по ночам в дополнение к способностям любой другой своей роли. Новый глава секты переходит в команду сектантов и побеждает лишь в случае, если все игроки, оставшиеся в живых в конце игры, — сектанты.

+1

ДУБИЛЬЩИК



Дубильщик побеждает, если умирает. Условия победы других команд остаются прежними. Эту карту следует добавлять в колоду случайным образом.

Другие карты

+1

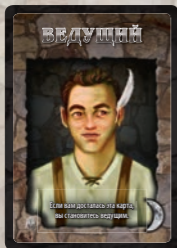
ОБЕРЕГ



Подробно эта карта описана в разделе «Варианты правил» на стр. 10.

0

ВЕДУЩИЙ



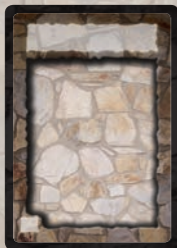
Карта ведущего используется, когда ведущего выбирают случайным образом.

Опытные игроки добавляют ведущего в колоду ролей, где уже лежат карты по числу игроков минус 1. Карты раздаются, все засыпают, а тот, кому досталась карта ведущего, начинает вести игру.

?

ПУСТЫЕ КАРТЫ РОЛЕЙ

?



Вы можете написать на них что захотите и придумать какие угодно роли самостоятельно либо продублировать какие-то из карт, если вы одновременно проводите две или более партий. Если вы создаёте новую роль, хорошо продумайте её суть.

ИСТОРИЯ

«Оборотень» эволюционировал из русской народной игры «Мафия» в популярное во всём мире развлечение для больших компаний. В 80-х годах наблюдался расцвет темы мафии в похожих играх со скрытыми ролями, но несколько лет спустя на смену донам и гангстерам пришли оборотни, селяне и другие персонажи родом из XVI века. Многие люди утверждают, что именно они ответственны за то или иное знаковое событие в истории игры, но настоящие авторы — игроки. Именно они пробовали различные роли, сценарии, правила, оставляя лишь то, что помогало игре (например, описание ролей на картах), и отбрасывая всё лишнее (роль маленькой девочки).

За годы вышло множество коммерческих игр подобного плана, но в каждой из них существовали ограничения в правилах, способностях ролей, даже в количестве участников, поэтому многие игроки использовали обычные игральные карты с написанными ролями.

ОБ АВТОРЕ

Тед Альспач — автор игр TieBreaker, Ticked Off, Perpetual-Motion Machine, Beer & Pretzels, Rapscallion, Start Player, а также множества дополнений к другим известным играм. Тед написал более 35 книг о графическом дизайне и издательском деле, а ещё он автор титулованного комик-стрипа Board 2 Pieces.

О ХУДОЖНИКЕ

Санджана Байджинт — художник-иллюстратор, живущая в Новой Зеландии в городе Окленд.

www.sanjanasart.com

В РАБОТЕ НАД ИГРОЙ ПРИНИМАЛИ УЧАСТИЕ

Особая благодарность выражается всем, кто провёл множество часов, предлагая свои бесценные идеи, чтобы сделать «Оборотня» ещё лучше:

Дакота Альспач (испытатель номер Минус Один), Гейдж Альспач (испытатель номер Ноль), Тони Альспач, Дейв Арнотт, Стерлинг Бэбкок, Хели Бартен, Девин Батутис, Майк Чейс, Джордж Кларк, Билл Клири, Бретт Купер, Майк Кросс, Антония де Гузман, Шарль Де Мар, Франк ДиЛоренцо, Шон Донахью, Хэнк Дрю, Дэвид Фейр, Джим Фарчайлд, Рэнди Фармер, Брэд Фуллер, Джонни Гаспарини, Стивен Гленн, Джей Грир, Дэн Хоффман, Юджин Хонг, Грег Джонс, Джоанна Гринвальд, Бретт Хардин, Томас Холенштайн, Моник Юно, Даниэль Карп, Брюс Кини, Стефани Келлехер, Чак Леджер, Джеремайя Ли, Том Леман, Джош Люблинер, Дэн Люксемберг (чемпион 2011 года по игре «Оборотень»), Ник Линн, Лейн Мейер, Алан Р. Мун, Корбин Нэш, Чарльз Нил, Джон Нинарт, Ализа Панитц, Мэри Прасад, Джожи Прокоп, Ник Рамси, Дэвид Рэнни, Стив Самсон, Кристин Симундсон, Рикки Смит, Джофф Спир, Рой Сталин, Биргит Столле, Скотт Теппер, Рик Торнквист, Лео Тишер, Бет Трусс, Жульен ван Рит, Карен Вудманси, Джон Йирег, Уилл Зандер, Мария Золотова и все прочие игроки в «Оборотня».

Выпущено с разрешения Pegasus Spiele

© 2015 Pegasus Spiele GmbH, Germany.

Все права защищены.

www.pegasus.de



Pegasus Spiele

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Выпускающий редактор: Александр Киселев

Переводчик: Александр Бурдаев

Редактор: Валентин Матюша

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

www.hobbyworld.ru



Играть интересно



Порядок вызова ролей по ночам

Чтобы вызвать некоторые роли, нужно, чтобы были выполнены определённые условия. Например, нельзя вызвать ведьму, если оборотни не выбрали жертву. Ниже приведён порядок вызова ролей, которые вызываются каждую ночь.

