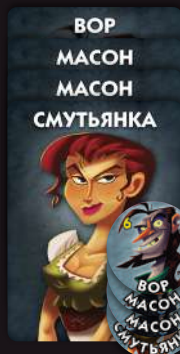
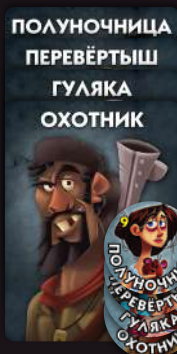
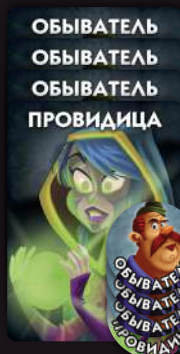




ОДНАЖДЫ НОЧЬЮ: ОБОРОТНИ

Вы — один из загадочных жителей не самой обычной деревни, волей судьбы поделённой на две враждующих стороны. Команда Деревни стремится вычислить прячущихся среди них Оборотней и убить хотя бы одного из них, а команда Оборотней всеми силами пытается этому помешать. Но понять, кто есть кто, непросто... ведь вы и сами не уверены, на чьей вы стороне!

КОМПОНЕНТЫ



ОБ ИГРЕ

«**Однажды ночью**» отличается от большинства игр. Самое весёлое в ней — пытаться понять, что же случилось той самой ночью, когда многие игроки сделали что-то втайне от остальных. Вам необходимо вычислить, к какой команде принадлежат остальные игроки, и разобраться, на чьей же стороне вы — ведь вашу карту роли с лёгкостью могли подменить! В конце каждой партии вам предстоит голосовать против игрока, который, по вашему мнению, играет за противоположную команду. Тот, против кого проголосует большинство, будет «убит». Если умирает Оборотень, игроки из команды Деревни побеждают. Если же никто из Оборотней не убит, то побеждает команда Оборотней.

Так как партии занимают мало времени, то вы наверняка сыграете не один раз подряд. Вам потребуется несколько партий, чтобы втянуться в игру и выяснить, в каких ситуациях и что лучше говорить, а когда стоит промолчать.

Вскоре вы поймёте, что события прошлых партий влияют на текущую — от них зависит, как ведут себя игроки, кому они верят и какая у них мотивация.

Количество партий будет расти, а вы будете всё больше осознавать, насколько важно дожидаться подходящего момента, чтобы раскрыть информацию, и что умение блефовать пригодится любому игроку, в какой бы команде он ни был.

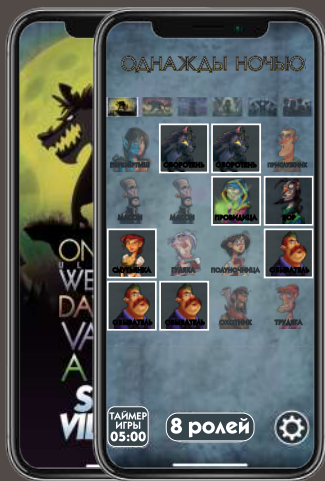
ЗАГРУЗИТЕ БЕСПЛАТНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ

Прежде чем начать игру, скачайте на телефон приложение «**Однажды ночью**» из магазина приложений (доступно на iOS и Android) и запустите его. Оно подскажет порядок действий во время фазы Ночи и запустит таймер для фазы Дня.

Когда вы запустите приложение, в левом верхнем углу будет выделена иконка игры «Однажды ночью: Оборотни», а ниже будут представлены роли для неё. Если вы играете в другую игру из этой же серии, выберите соответствующую иконку в верхнем ряду, чтобы получить доступ к её списку ролей.

НЕТ ТЕЛЕФОНА?

Если вы не можете или не хотите использовать телефон, один из игроков может стать ведущим. Сценарий и инструкции ищите по ссылке: <https://gaga.ru/odnazhdy-nochyu-oborotni>



ПОДГОТОВКА

Если вы играете впервые, мы рекомендуем провести ознакомительную партию на 3–5 игроков, используя роли, указанные ниже. Если вас больше 5, мы всё равно советуем сначала сыграть втяпером. Игра пройдёт быстро, и за ней будет интересно наблюдать!

3 игрока

2 Оборотня
1 Провидица
1 Смутьянка
1 Вор
1 Обыватель

4 игрока

2 Оборотня
1 Провидица
1 Смутьянка
1 Вор
2 Обывателя

5 игроков

2 Оборотня
1 Провидица
1 Смутьянка
1 Вор
3 Обывателя

6–10 игроков

Проведите подготовку на 5 игроков и добавьте недостающие карты по своему усмотрению.

1 Возьмите необходимый набор карт для вашего количества игроков, а оставшиеся верните в коробку. Карт ролей должно быть на 3 больше, чем игроков.

2 Найдите для выбранных карт ролей соответствующие жетоны и поместите их в центр стола. Остальные жетоны верните в коробку.

3 Перемешайте выбранные карты и раздайте каждому игроку по 1 карте лицом вниз.

4 Оставшиеся 3 карты разложите лицом вниз в центре стола.



5 Игроки должны посмотреть свою карту, не раскрывая её остальным, и запомнить свою роль. После этого они кладут карты перед собой лицом вниз, рядом с картами в центре стола, так, чтобы все игроки могли легко до них дотянуться.

6 Откройте приложение «Однажды ночью» и выберите используемые роли. Приложение подскажет порядок действий игроков в фазу Ночи.



ФАЗА НОЧИ

После подготовки к игре начинается фаза Ночи. Ночью все игроки закрывают глаза, а затем некоторые из них по очереди просыпаются в установленном порядке и совершают действия. Есть роли, обладатели которых не просыпаются в фазу Ночи (например, Обыватели).

Во время фазы Ночи приложение озвучивает инструкции для каждой роли и делает паузу, чтобы игроки успели совершить действия. Им следует делать это максимально тихо и не произносить ни слова, иначе они раскроют свои личности!

Когда у игрока закрыты глаза, он не может двигаться, указывать пальцем и как-либо взаимодействовать с проснувшимися игроками, только если приложение не говорит обратное.

ФАЗА ДНЯ

Когда приложение говорит всем открыть глаза, начинается фаза Дня. Во время этой фазы игроки могут в свободной форме обсуждать свои догадки и решать, против кого стоит голосовать. Говорить можно что угодно, но смотреть и показывать карты ролей запрещено. Оборотням лучше притвориться кем-то другим, чтобы избежать смерти!

После фазы Ночи карты ролей по-прежнему лежат перед вами, но они могут отличаться от стартовых, так как некоторые карты могли поменяться местами. Однако вам нельзя смотреть свои карты в фазу Дня. Вы сами не знаете, кто вы на самом деле!

После пятиминутного обсуждения сработает таймер, и теперь вам предстоит выбрать жертву.

СМЕНА РОЛЕЙ

Во время фазы Ночи игроки просыпаются по очереди, и вполне вероятно, что к моменту вашего пробуждения кто-то уже заменил вашу карту роли. Однако вы об этом не знаете, поэтому должны действовать согласно вашей изначальной роли.

Вор, например, просыпается до Смутьянки и может поменяться с ней картами. Когда наступает очередь Смутьянки, игрок, который начал игру с её картой, должен проснуться и совершить действие, хотя перед ним лежит уже другая карта. Игрок не знает о подмене, поэтому он придерживается роли Смутьянки.

ГОЛОСОВАНИЕ

Каждый игрок указывает на того, против кого желает проголосовать.

Игрок, против которого проголосовало большинство, умирает и раскрывает свою карту. В случае ничьей все выбранные игроки умирают и раскрывают свои роли.

Вы **обязаны** проголосовать против другого игрока, голосовать против себя или не голосовать вовсе — нельзя.

Для убийства необходимо минимум 2 голоса. Если никто не получил хотя бы 2 голоса, никто не умирает. Такое возможно, если против каждого игрока проголосуют по 1 разу. Если игроки хотят намеренно устроить такую ситуацию, потому что считают, что Оборотней среди них нет, сделать это легко — пусть каждый игрок укажет на соседа слева.

КОНЕЦ ИГРЫ

После голосования выжившие игроки раскрывают свои карты и узнают, в какой команде они в итоге оказались. Из-за действий Вора и Смутьянки некоторые игроки могут с удивлением обнаружить, что в ходе партии они попали в другую команду!

Команда Деревни побеждает, если:

- как минимум 1 Оборотень убит **ИЛИ**
- оборотней в игре нет **И** никто не умер.

Команда Оборотней побеждает, если:

- как минимум 1 игрок является Оборотнем **И** никто из Оборотней не был убит.

ПОБЕДА И СМЕРТЬ

Если команда Деревни побеждает, все её участники становятся победителями даже в случае смерти! Например, если вы играете за Провидицу, и против вас отдали столько же голосов, сколько и против Оборотня, вы оба умираете. Но победное условие выполняется, так как для победы команде Деревни нужно убить хотя бы 1 Оборотня. Следовательно, команда Деревни побеждает, а вы вместе с ней! Ваша смерть была не напрасной.

ЕСЛИ ОБОРОТНЕЙ НЕТ

Возможна ситуация, при которой никто не является Оборотнем, а все соответствующие карты лежат в центре стола. В таком случае команда Деревни может одержать победу, только если каждый игрок получит по 1 голосу и никто не умрёт. Если Оборотней в игре нет, но жители убивают кого-то из своей команды, то они становятся жертвами паранойи и никто не выигрывает.

ОБСУЖДЕНИЕ В ФАЗУ ДНЯ

В первых партиях игроки часто растерянно переглядываются и не понимают, что говорить в фазу Дня. Вот несколько советов, которые помогут это исправить:

- Начиная обсуждение, не раскрывайте сразу всю информацию. Например, вы можете заявить: «Я Провидица, но я не скажу, кого я раскрыла... пока что» или «В начале игры я был Вором и подменил карту одного игрока. Когда кто-то ещё выскажется, я укажу на этого человека».

- Если вы Оборотень, то важно понимать, как работают разные роли, потому что, скорее всего, вам придётся врать о своей личности и действиях. Проще всего объявить себя Обывателем, но часто куда логичнее притвориться кем-то другим, пока игрок с этой ролью ещё не успел представиться. Есть шанс, что карта с этой ролью лежит в центре стола, а если нет, то игроку, которому она на самом деле досталась, будет сложнее убедить остальных, ведь вы его опередили.

- В жизни лучше всегда говорить правду, а вот в игре **«Однажды ночью»** это может стать помехой, даже если вы оказались в команде Деревни. Например, вы можете объявить себя Вором и сказать, что вы украли карту Обывателя, и все вам поверят (если игрок, у которого вы её украли, подтвердит, что изначально был Обывателем).

Однако если Смутьянка поменяла ваши с Оборотнем карты уже после вашего пробуждения, то вы не сможете защититься в ходе голосования, что может повлечь за собой вашу смерть. В таком случае лучше потянуть время и выяснить, заменила ли Смутьянка вашу карту, а затем соврать, что изначально вы были Оборотнем, и игрок, которому досталась ваша карта, перенял эту роль.

Если вы играете большой компанией, то времени на обсуждение нужно больше. После нескольких партий советуем использовать таймер: когда он сработает, переходите к голосованию. Это сделает дискуссию более напряжённой и избавит вас от пустых обсуждений в фазу Дня.

В компаниях из 7 и более человек некоторым игрокам может быть сложнее дотянуться до центра стола в фазу Ночи. Можно использовать стол поменьше и/или предложить игрокам встать во время фазы Ночи, чтобы все легко могли дотянуться до центра.

Чем больше вы будете играть в **«Однажды ночью»**, тем веселее будет распутывать паутину лжи и добираться до истины. Не только вы будете учиться обманывать и раскрывать ложь, но и ваши товарищи по игре, так что с каждой партией игра будет всё интереснее. Роли будут меняться, а ваши стратегии развиваться.

ПРОДВИНУТЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ

Когда вы привыкнете к базовым правилам игры, то смело пробуйте добавлять и заменять роли в игре, а также играть компанией до 10 игроков.

Выберите на 3 карты больше, чем количество игроков. В наборе карт должен быть как минимум 1 Оборотень. Остальные карты вы можете брать наугад либо выбирать их совместными усилиями и создавать уникальные сценарии.

Раскройте выбранные карты и расположите соответствующие жетоны в центре стола.

Перемешайте выбранные карты и раздайте каждому игроку по 1 карте лицом вниз. Расположите 3 оставшиеся карты лицом вниз в центре стола.

Посмотрите свою карту, не раскрывая её остальным, и запомните свою роль. После этого положите карты перед собой лицом вниз, рядом с картами в центре стола, так, чтобы все игроки могли до них дотянуться.

Откройте приложение «Однажды ночью» и выберите используемые роли.

ЖЕТОНЫ РОЛЕЙ

В состав игры входят жетоны, соответствующие картам ролей. Они напоминают игрокам, какие роли и в каком количестве участвуют в игре. Также на жетонах есть цифры, которые подсказывают ведущему очерёдность пробуждения ролей в фазу Ночи.

Во время фазы Дня игроки могут свободно перемещать и располагать жетоны на картах друг друга, чтобы спровоцировать дискуссию или отметить игроков, чьи роли были «проверены».



ВЫБОР РОЛЕЙ

Каждая роль обладает уникальными свойствами и в значительной мере меняет игровой процесс. Некоторые роли (например, Провидица и Масон) помогают команде Деревни, в то время как другие помогают команде Оборотней (например, Прислужник). Не волнуйтесь, если одна из команд слишком часто побеждает — игра, как правило, эволюционирует в ходе нескольких партий.

Вы можете использовать любую комбинацию ролей (но мы советуем вводить не более 1–2 новых ролей в каждой партии). Подойдите к выбору креативно: попробуйте сыграть партию лишь с 1 Оборотнем или создайте деревню, в которой не будет привычных Обывателей... тогда все получают особенную роль!



ОБОРОТНИ

Оборотни терроризируют Деревню, скрываясь среди её обитателей.

Ночью Оборотни знакомятся друг с другом. Если вы не увидели второго Оборотня, но он был в стартовом наборе ролей, значит, его карта сейчас лежит в центре стола.

Если к концу партии перед вами лежит карта Оборотня, то вы считаетесь частью команды Оборотней.

Одинокий волк (необязательное правило). Игроки могут договориться, что в случае, когда Оборотень не видит своих собратьев, он может посмотреть одну карту в центре стола. Так он сможет более умело обманывать игроков и компенсировать отсутствие соратника. Этот вариант по умолчанию включён в приложении, но его можно отключить в разделе настроек.

ОБЫВАТЕЛИ

От Обывателей толку мало, но зато они точно не Оборотни.

Особых способностей у Обывателей нет. Если к концу партии перед вами лежит карта Обывателя, то вы в команде Деревни.



ПРИСЛУЖНИК

Прислужник — преданный союзник Оборотней и готов пожертвовать ради них своей жизнью.

Ночью Прислужник видит игроков-Оборотней (приложение подскажет Оборотням поднять палец вверх, чтобы Прислужник их заметил), но сами Оборотни не знают, кто их союзник. Если, играя за Прислужника, вы не видите Оборотней, значит, их карты сейчас находятся в центре стола.

Если к концу партии перед вами лежит карта Прислужника, то вы в команде Оборотней и выигрываете в случае её победы. Однако вам не обязательно оставаться в живых, чтобы команда Оборотней одержала победу.

Если к концу партии нет ни одного Оборотня, так как их карты лежат в центре стола, вы можете одержать победу, только если хотя бы 1 другой игрок умрёт. Если никто не умер, вы проигрываете, а команда Деревни побеждает. Если погибли только вы, то победителей в партии нет.





ПРОВИДИЦА

Способности Провидицы могут помочь команде Деревни вычислить Оборотней или подтвердить невиновность других игроков.

Ночью Провидица может посмотреть либо карту роли 1 из игроков, либо 2 карты в центре стола, но менять их местами или двигать она не может.

Если к концу партии перед вами лежит карта Провидицы, то вы в команде Деревни.



МАСОНЫ

Масоны могут использовать свои знания о личностях друг друга во благо Деревни.

Если хотите использовать эту роль, добавьте в игру сразу 2 Масона. Ночью оба Масона узнают личности друг друга. Если вы не видите второго Масона, значит, его карта лежит в центре стола.

Если к концу партии перед вами лежит карта Масона, то вы в команде Деревни.



ГУЛЯКА

Гуляка опять кутил и не помнит, Оборотень он или нет.

Ночью Гуляка должен поменять свою карту на карту из центра стола, но посмотреть свою новую роль не может. Он не знает, за какую команду играет!

Если к концу партии перед вами лежит карта Гуляки, то вы в команде Деревни.



СМУТЬЯНКА

Обычно жители недолюбливают Смутьянку, но сегодня её способности могут пригодиться, чтобы вывести Оборотней на чистую воду...

Ночью Смутьянка может поменять местами карты 2 игроков, не раскрывая их.

Если к концу партии перед вами лежит карта Смутьянки, то вы в команде Деревни.



ВОР

Не только Оборотни совершают свои злодейские дела по ночам.

Ночью Вор может поменяться картами с другим игроком и посмотреть свою новую роль. Вор не просыпается снова и не выполняет действие своей новой роли, если он меняется картами с тем, чей черёд пробуждаться ещё не наступил (Смутьянка, Гуляка или Полуночица). Например, если Вор меняется картой со Смутьянкой, то он не просыпается, когда наступает её черёд пробуждаться. Просыпается только тот игрок, которому изначально досталась карта Смутьянки.

Если к концу игры перед вами лежит карта Вора, то вы в команде Деревни.



ОХОТНИК

Охотник освоил искусство убийства и не сдаётся без боя.

Если после смерти вы раскрываете карту Охотника, игрок, на которого указали вы, тоже умирает (вне зависимости от того, сколько человек против него проголосовало).

Если к концу партии перед вами лежит карта Охотника, то вы в команде Деревни.



ТРУДЯГА

Трудяга *смертельно* устал от своей работы... а Оборотни хотят, чтобы он продолжал жить и страдать.

Если к концу партии перед вами лежит карта Трудяги, то вы не в команде Деревни и не в команде Оборотней. Вы можете победить только в случае своей смерти, вне зависимости от того, чья команда одержит победу.

Когда в игре присутствует Трудяга, условия победы для команд меняются. Если как минимум 1 игрок является Оборотнем, то для победы их команда должна сделать так, чтобы Трудяга выжил. В случае своей смерти Трудяга побеждает, а Оборотни терпят поражение, даже если никто из них не погиб. Если гибнут и Оборотни, и Трудяга, побеждают как команда Деревни, так и сам Трудяга.

Если Оборотней в игре не оказалось, а Трудяга умер, команда Деревни проигрывает, так как они убили невиновного. Сам же Трудяга побеждает.



ПОЛУНОЧНИЦА

Полуночица всегда просыпается последней, поэтому может получить подсказку о том, что произошло ночью.

Используйте Полуночицу, только если в игре есть Вор и/или Смутьянка. Полуночица просыпается последней и проверяет, не заменил ли кто-то её карту.

Если к концу партии перед вами лежит карта Полуночицы, то вы в команде Деревни.



ПЕРЕВЁРТЫШ

Перевёртыш превращается в первое существо, которое видит, и может стать союзником как команды Деревни, так и команды Оборотней. Это непростая роль, и мы советуем добавлять её в игру только тогда, когда вы уже испробовали другие роли.

Перевёртыш всегда просыпается первым, смотрит карту 1 из игроков, немедленно копирует его роль и присоединяется к соответствующей команде. Менять свою карту ему не нужно.

Если Перевёртыш копирует роль игрока, который просыпается в фазе Ночи, он выполняет соответствующее ей действие. Однако ему следует делать это определённым образом в зависимости от выпавшей роли. Это нужно для того, чтобы копируемый игрок без надобности не узнал, что у него появился двойник.

Обыватель, Трудяга или Охотник: если Перевёртыш копирует роль игрока, который не просыпается в фазу Ночи, он не делает никаких действий и больше не просыпается.

Провидица, Вор, Смутьянка или Гуляка: если Перевёртыш копирует роль, которая позволяет игроку смотреть или подменять карты, он тут же совершает это действие, прежде чем снова уснуть. Когда эту роль объявляют, Перевёртыш уже не просыпается.

Оборотень или Масон: если Перевёртыш копирует роль игрока, который видит себе подобных, сразу действие не производится. Вместо этого он просыпается снова, когда эта роль будет объявлена, и уже тогда узнаёт своих товарищей в лицо.

Прислужник: если в игре есть Прислужник, то копирующий его Перевёртыш сразу узнаёт, кто играет за Оборотней (приложение скажет Перевёртышу не засыпать, а Оборотням — обозначить своё присутствие).

Полуночица: если Перевёртыш копирует Полуночицу, то он просыпается после неё и проверяет собственную карту.

Если к концу партии перед вами лежит карта Перевёртыша, то вы принадлежите к той команде, роль игрока которой скопировали. Если в начале партии вы не были Перевёртышем, то игрок, который им был, должен сообщить вам, кого скопировал (так вы узнаете, в какой вы команде). Перевёртыш, который копирует Оборотня, считается Оборотнем; в случае его смерти команда Деревни побеждает. Например, если Перевёртыш посмотрел карту Оборотня, а затем Вор поменялся ролями с Перевёртышем, Вор становится Оборотнем. Однако узнаёт он об этом только в конце партии, когда изначальный Перевёртыш раскрывает, кого скопировал.

ИГРУ ТЕСТИРОВАЛИ

Никола Алли, Дакота Олспач, Гейдж Олспач,
Тони Олспач, Крис Бели, Дэниэл Бетат, Дэвид Бетат,
Рик Бретшнидер, Донна Брукс, Стивен Буонокоре,
Стив Карлсон, Бэй Чанг, Дэвид Клуни, Дэвид Колсон,
Стивен Конвей, Одри Куэто, Дрейк Дельмар,
Сесил Деверс, Анналин Диас, Тедди Диас,
Джеймс А. Инглиш, Рэнди Фармер, Джесси Филиппо,
Лом Фридман, Мулиса Фанк, Шелли Ганшоу,
Даг Гарретт, Крис Джордж, Винс Гинто, Майк Хеллер,
Джереми Хигдон, Генри Кейги, Лора Келли,
Бобби Лэшер, Крис Лэшер, Мора Лоутон,
Эдди Лаззарин, Эван Лил, Мишель Лиан, Берни Литго,
Дин Лизардо, Дэвид Мэйлхот, Мазер Малоун,
Тед Маршалл, Дэни Мартин, Джессика МакКартни,
Шон МакКой, Мэттью Миллер, Брайан Модрески,
Элвин Мойр, Майкл Моррисон, Нэйтан Морс,
Ричард Нью, Аарон Ньюман, Элиза Паниц, Бай Фелм,
Грег Пулос, Тони Садак, Стив Самсон, Энди Шеффлер,
Джеффри Ши, Дэвид Штраусс, Дебби Салливан,
Монкиа фон Таген, Эверетт Тишлер, Клиффорд Тонг,
Брент Таунсли, Кэнди Вебер, Рэй Виснески,
Карен Вудмэнси, Клайд Райт, Дэвид Зиман и многие другие.



Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик: Екатерина Случаева

Корректор: Елена Даченко

Редактор: Полина Попова

Дизайнер-верстальщик: Анна Докалина

Руководитель проекта: Полина Коптева

Руководитель редакции: Валерия Горбачёва

Общее руководство: Антон Сковородин

ЯПОНСКАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ

Оригинальная японская версия
этой игры вышла в январе 2013 года
и стала настоящим хитом в Японии.
Тираж в 10 000 коробок разошёлся всего за полгода.
На базе неё и была создана эта версия.
Подробнее об оригинальной версии смотрите
на сайте: <http://1nite-jinro.com/>

ОБ АВТОРАХ

Тед Олспач работал над такими играми как «Werewords»,
«Ultimate Werewolf», «Maglev Metro» и «Suburbia».
Акихиса Окуи — автор японской версии
«One Night Werewolf».

О ХУДОЖНИКЕ

Бразильский художник Гас Баттс создал иллюстрации
более чем к 50 детским книгам.
www.gusbatts.daportfolio.com.



Генеральный директор: Тед Олспач

Операционный директор: Тони Олспач

Разработка приложения: Эрик Коберн и Стивен Мелтон

Руководитель отдела маркетинга: Линдси Шлессер

Руководитель службы поддержки: Райан Мур

Лицензирование и управление программами: Рене Харрис

Руководитель отдела выставок: Кевин Падула

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

© 000 «GaGa Трейд», 2024 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

©2024 Bezier Games, Inc., All Rights Reserved.