

РОЛИ

БАЗОВЫЙ РЕЖИМ

Ведущий

Задача ведущего — следить за соблюдением и выполнением правил игры и давать игрокам информацию, когда это требуется.

Если игрок проверяет другого игрока на принадлежность преступникам, мирным жителям или одиночкам, ведущий показывает жестами: большой палец вверх — мирный, большой палец вниз — преступник, большой палец горизонтально — одиночка.

Если игрок проверяет игрока и должен получить ответ «да» или «нет», ведущий показывает жестами: большой палец вверх — «да», большой палец вниз — «нет».

Если игрок проверяет игрока на роль, ведущий указывает на нужную роль в списке, который есть в правилах.

Староста

Ночью проверяет любого игрока: является ли он преступником или одиночкой.

РЕЖИМ «НЕЖДАННЫЕ ГОСТИ»

Ведьма

Ночью проклиная любого игрока. Игроку не сообщают, что он проклят. Если Ведьму убивают или казнят, с ней игру покидают все проклятые. Побеждает, когда остается одна, вдвоём с любым игроком или если все остальные живые игроки прокляты.

Дровосек

Ночью выбирает любого другого игрока: если этой ночью его пытаются убить, то он выживает, а Дровосек погибает и забирает с собой одного из убийц (ведущий выбирает случайным образом). Защищает только от первого убийства.

Дудочник

Ночью Дудочник вербует одного любого другого игрока, ведущий незаметно будит игрока и сообщает ему, что он завербован: завербованный теряет свои особые способности, если они у него были, и становится одиночкой для последующих проверок. Вместе с Дудочником просыпаются все завербованные игроки. Если Дудочника убивают или казнят, завербованные остаются завербованными. Побеждает, когда остается один или все остальные живые игроки завербованы.

Инквизитор

Ночью может проверить любого игрока: узнать его роль или убить его. Если проверяет, проверяемый игрок узнаёт личность Инквизитора (ведущий незаметно будит игрока вне очереди и показывает ему игрока с ролью Инквизитора).

Каратель

Ночью выбирает любого игрока: если этого игрока убьют этой ночью, то на следующую ночь Каратель убивает любого игрока.

Караульный

Ночью выбирает любого игрока: убивает первого, кто будет проверять или пытаться убить его.

Колдун

Ночью вместо убийства любого другого персонажа преступниками может пожертвовать собой и сделать

преступником одного из мирных жителей. Ведущий незаметно будит игрока и сообщает ему, что теперь он является преступником. Колдун не обязан согласовывать это действие с преступниками.

Кузнец

Может быть убит только со второй попытки. Если ночью только один игрок пытался убить Кузнеца, то придётся ждать следующей ночи для того, чтобы ещё раз какой-либо игрок выбрал убийство этого игрока, чтобы убийство произошло. Если за одну ночь два или более игроков пытаются убить Кузнеца, то убийство происходит.

Маньяк

Ночью убивает любого другого игрока. Не может быть убит ночью. Побеждает, когда остается один или вдвоём с любым игроком.

Оборотень

Просыпается ночью с преступниками. Если его проверяют, то он считается мирным жителем.

Палач

В первую ночь выбирает любого другого игрока и побеждает, если этого игрока казнили днём. Если же выбранного игрока убили ночью, а не казнили, Палач побеждает, если будет казнён сам.

Поклонница

Ночью выбирает любого игрока и либо уходит к нему, либо забирает к себе. Если игрока, который так переместился, пытаются убить — он выживает и наоборот могут убить обоих, если выбрали игрока, у которого «гостит» второй.

Полицейский

Ночью выбирает любого игрока. Выбранного игрока нельзя убить, но ночью он не просыпается, а если он один из преступников, то преступники не голосуют ночью за убийство.

Пьяница

При игре с Пьяницей перед игрой ведущему нужно приготовить ещё одну роль, помимо тех, которые уже отобраны для игры. До третьей ночи Пьяница не знает своей роли и выигрывает с любой командой. На третью ночь он получает роль, заранее заготовленную ведущим: ведущий объявляет, какая роль добавилась в игру.

Сводник

В первую ночь выбирает двух любых игроков — связывает их любовными чарами. Если из игры выбывает один из выбранных игроков, выбывает и второй. Если Сводника убивают или казнят, чары продолжают действовать. Побеждает, когда остается один или вдвоём с любым игроком.

Тюремщик

Ночью проверяет любого игрока: узнаёт его роль. Если этот игрок преступник, он становится заключённым: он не просыпается ночью, теряет право голоса, однако может участвовать в обсуждении, а утром ведущий объявляет, кто стал заключённым. На одиночку действие Тюремщика не распространяется, однако Тюремщик всё равно узнаёт его роль.

После смерти Тюремщика все заключённые выходят из тюрьмы.

Фокусник

Может парализовать любого игрока (ночью выбранный игрок не просыпается, его нельзя убить и он не участвует в обсуждении и не голосует днём) на раунд. Нельзя выбирать одного и того же игрока две ночи подряд.

Ясновидец

Ночью выбирает любого игрока: если игрока убили или пытались убить, ведущий показывает Ясновидцу на одного из убийц.

РЕЖИМ «БИЗНЕС РАСШИРЯЕТСЯ»

Адвокат

Играет за преступников, но не просыпается вместе с ними. Если его проверяют, то он считается мирным жителем. Ночью может проверить любого игрока: узнаёт его роль.

Вампир

Вампира нельзя убить ночью — он неуязвим для преступников. Если преступники решили, что жертвой станет Вампир, при наступлении дня ведущий сообщает, что преступники никого не убили.

Врач

Ночью выбирает любого игрока, которого будет лечить (игрок не будет убит). Может лечить себя, но не может лечить одного и того же игрока (в том числе и себя) две ночи подряд.

Гадалка

Ночью проверяет двух любых игроков: ведущий даёт ответ «да», если оба преступники (в том числе одиночка) или оба мирные жители, или «нет», если роли разные.

Ищейка

Ночью проверяет любого игрока: является ли он мирным жителем или одиночкой.

Конфетный барон

Ночью проверяет любого игрока: является ли он Старостой или Лунатиком.

Красотка

Ночью может парализовать любого игрока (ночью выбранный игрок не просыпается, его нельзя убить и он не участвует в обсуждении и не голосует днём) на раунд. Нельзя выбирать одного и того же игрока две ночи подряд.

Лунатик

Играет за мирных жителей, но ночью открывает глаза и голосует, как и преступники. Если преступники решают убить одного из своих и это Лунатик, он показывает свою карту, и преступники выбирают новую жертву. Его не может спасти Врач.

Наёмник

Ночью может убить любого игрока по своему выбору. Выбирать нужно аккуратно, можно убить мирного жителя.

Похититель

Ночью выбирает любого игрока. Ведущий не будит его ночью. Нельзя выбирать одного и того же игрока две ночи подряд.

Реаниматор

Ночью раз за игру может воскресить любого выбывшего игрока. Игрок возвращается в игру.

Судья

Ночью проверяет любого игрока: является ли он мирным жителем. Даёт ему иммунитет (не может быть казнён днём), если он мирный житель.

Сыщик

Ночью может проверить, является ли выбранный игрок мирным жителем, или убить его.

Телохраниитель

Ночью выбирает любого игрока. Если его должны убить этой ночью, то Телохраниитель умирает вместо него. Действует всю ночь.

РЕЖИМ «КОНФЕТНЫЙ ФЕСТИВАЛЬ»

Дворянин

Если его казнят, он открывает роль и выживает.

Дилер

Если преступники убивают его, то в следующую ночь преступники не убивают никого — ведущий не будит преступников.

Дон

Ночью имеет решающий голос при убийстве мафией. Если голоса за убийство разделились, выбор падает на того, за кого голосовал Дон.

Дракон

Ночью имеет решающий голос при убийстве триадой. Если голоса за убийство разделились, выбор падает на того, за кого голосовал Дракон.

Зачинщик

Один раз за игру ночью даёт знак ведущему, что должно быть две казни. После окончания первой казни ведущий сообщает, что сразу же должно быть ещё одно голосование.

Здоровяк

При убийстве преступниками умирает только через день. Ведущий сообщает, что игрок был убит преступниками, только через раунд после того, как преступники решили его убить.

Любовница

Ночью прикрывает любого игрока от проверки: если его проверяют, то он считается мирным жителем.

Мститель

Если его убили или казнили, может сразу объявить одного любого игрока убитым — этот игрок выходит из игры.

Пасквильянт

Ночью выбирает любого игрока: если его проверяют, то он считается преступником.

Пекарь

Ночью проверяет любого игрока: узнаёт его роль. Если Пекаря убивают или казнят, то через три дня мирные жители проигрывают. Ведущий объявляет проигрыш, если по итогам третьего дня после выхода Пекаря из игры не выполнено условие победы мирных жителей.

Сластёна

Ночью проверяет любого игрока: узнаёт его роль. Не может раскрывать результаты своих проверок преступникам и свою роль.

Спаситель

Может пожертвовать собой ради спасения казнённого игрока — выбывает из игры вместо него. Игрок, которого должны были казнить, не показывает свою карту роли.

Стоматолог

Ночью лишает любого игрока возможности говорить днём.

Странник

В первую ночь выбирает любого игрока: если он выходит из игры, в следующую ночь получает его роль. Ведущий тайно меняет карты игроков местами, не объявляя об этом. Если игрока, роль которого забрал Странник, воскрешают, то он сам становится Странником и в следующую ночь использует свою способность.

Сын старосты

Не просыпается ночью, пока жив Староста. После его смерти занимает его место. Полностью копирует способности Старосты (см. Староста).

Учитель

Если вся триада, кроме Учителя, повержена, ночью может убить одного любого игрока. Ведущий даёт Учителю право действия после того, как он уже выбрал одну жертву для триады.



Развитие игры: Артём Чистяков.
Иллюстратор: Дмитрий Дубровин.
Верстка и дизайн: Мария Немова.
Редактура: Константин Пономарёв.
Производство: Анна Чистякова.
Muravey Games благодарит всех, кто помогал на разных стадиях подготовки игры, и лично: Алексея Шмакова, Антона Немирова, Владимира Домбровского, Дмитрия Бегунова, Евгения Сенкевича, Олега Раптовского и многих других.
Все права на издание и использование изображений принадлежат ООО «Тонна Картона». Все права защищены © 2019