

ONE NIGHT ULTIMATE WEREWOLF

В игре *One Night Ultimate Werewolf*, каждый игрок берет на себя роль сельского жителя, оборотня, или особенного персонажа. Ваша цель - выяснить, кто Оборотни и убить по крайней мере одного из них, для того чтобы выиграть ... если, конечно вы сами не Оборотень!

СОДЕРЖАНИЕ



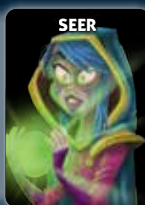
VILLAGER

3 Деревенщины



WEREWOLF

2 Оборотня



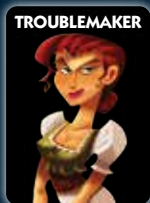
SEER

1 Гадалка



ROBBER

1 Грабитель



TROUBLEMAKER

1 Скандалистка



TANNER

1 Кожевник



DRUNK

1 Пьяница



HUNTER

1 Охотник



MASON

2 Масона



INSOMNIAC

1 Полуночница



MINION

1 Приспешник



DOPPELGÄNGER

1 Двойник



16 Жетонов

БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА

Правила отличаются в зависимости от количества игроков (3-10). Для первой игры, рекомендуется играть составом в 3-5 игроков, чтобы быстрее освоится с правилами. Если ваша компания больше этого количества, не волнуйтесь, игра протекает очень быстро и все остальные пока будут наслаждаться просмотром.

Выберите следующие карты:

3 игрока 4 игрока 5 игроков

2 Оборотня

+1

+2

1 Гадалка

Деревенщины

1 Грабитель

1 Скандалист

1 Деревенщина

В игре всегда должно быть на три карты больше чем число игроков. Перемешайте выбранные карты и раздайте по одной каждому игроку. Положите оставшиеся три карты и все жетоны, которые соответствуют используемым в данной партии картам, на середину стола.

Каждый игрок должен тайно посмотреть свою карту, и поместить её рубашкой вверх рядом с тремя картами в центре стола. Все игроки должны легко дотягиваться до всех карт, как показано в примере для 5 игроков ниже:



НОЧЬ

Есть несколько ролей, которые призываются ночью, чтобы совершить ночные действия. Игроки же с картами Деревенщина, Охотник и Кожевник никогда не просыпаются по ночам.

В дополнение к карте один игрок назначается диктором для последовательного объявления "ночных" ролей. Между объявлениями он делает 10-ти секундную паузу, для того чтобы игроки

с объявленной ролью на руках могли выполнить свои действия. Используйте следующий сценарий:

Диктор: "Все закрывают глаза."

Все игроки закрывают глаза (включая диктора).

"Оборотни просыпаются и ищут друг-друга."

Оборотни открывают глаза и смотрят кто ещё их открыл (оборотень может быть в одиночестве).

"Оборотни закрывают глаза, Гадалка просыпается. Вы можете посмотреть карту другого игрока или две карты с центра стола."

Игрок с картой гадалки открывает глаза и может посмотреть карту одного игрока, либо любые две карты в центре.

"Гадалка, закройте глаза, Грабитель просыпается. Вы можете обменять свою карту с картой любого игрока и после этого посмотреть свою новую карту."

Игрок с картой грабителя открывает глаза и может спокойно обменять свою карту с картой другого игрока, а после посмотреть её.

"Грабитель, закройте глаза, Скандалист просыпается. Вы можете поменять карты между двумя другими игроками."

Игрок с картой скандалиста открывает глаза и может поменять карты двух других игроков не глядя на них.

"Скандалист, закройте глаза."

Диктор, не открывая глаз, слегка поворачивает карты вокруг оси, чтобы никто не мог быть уверенным, прикасались к его карте или нет.

"Все просыпаются!"

Все игроки открывают глаза и оглядываются вокруг с подозрением.

Ночью неактивные игроки (т.е. игроки чьи глаза закрыты) не могут двигаться, делать, что либо или общаться с активными игроками.

ДЕНЬ

После ночной фазы игроки обсуждают кого они считают оборотнем. Игроки могут говорить всё что угодно, но не могут показывать свою карту другим. Оборотни могут претендовать на разные роли, т.к. они не хотят умереть.

Т.к. некоторые роли меняют карты других игроков, некоторые игроки могут считать, что у них одна роль, тогда как, на самом деле, роль может быть уже другой. После ночи ваша роль соответствует той карте, которая на данный момент лежит перед вами. *Никто не может смотреть карты после ночной фазы.*

После нескольких минут обсуждения игроки голосуют.

"Все вместе. Раз, два, три. Голосуем!"

Каждый игрок указывает на другого игрока.

Игрок с большинством голосов умирает и показывает свою карту. В случае ничьей, все игроки, с большинством голосов умерают и показывают свои карты.

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

КОНЕЦ ИГРЫ

И после всего одной ночи и одного дня...

Деревенская команда выигрывает:

1) Если хотя бы один оборотень умирает. Даже если вместе с оборотнем умирают мирные жители, деревенская команда всё равно побеждает.

2) Если никто не оборотень и никто не умирает. это возможно, если все карты оборотня находятся в центре.

Команда оборотней побеждает, только если есть хотя бы один игрок оборотень и ни один оборотень при этом не погибает.

Если Вы играете с Кожевником, то в силу вступают особые правила, о которых можно прочитать ниже в описании роли Кожевника.

СОВЕТ ДИКТОРУ

Как диктор разместите жетоны с нумерацией рядом с собой и открывайте глаза между ролями, чтобы проверить порядок пробуждения. Всё остальное время держите глаза закрытыми. Вы можете стучать по столу в течении ночи, чтобы маскировать звуки производимые игроками при обмене и просмотре карт. Если вы называете свою роль не разговаривайте, пока выполняете своё действие.

При введении новых игроков и ролей в игру, делайте паузы между объявлениями больше, чтобы они успели обдумать и выполнить свои действия.

ДРУГИЕ СОВЕТЫ

Времени для обсуждения в больших группах требуется больше. По прошествии нескольких игр введите правило таймера, после срабатывания которого все должны голосовать. Это добавит напряженности в игру.

Игра с количеством игроков 7 и больше, может вызвать затруднение со свободным доступом к столу. Для облегчения советуем стоять во время фазы ночи, а также использовать маленький стол.

ПРАВИЛА ТУРНИРА

Устройте мини турнир, вручая каждому победителю жетон. Побеждает игрок набравший 5-ть жетонов. Если таких игроков несколько, то продолжайте играть дальше до выявления одного победителя.

ДРУГИЕ РОЛИ

Вы можете использовать дополнительные карты ролей в играх. Просто замените базовую карту на другую. Вы можете использовать любую комбинацию новых карт, но не вводите более 1-2 новых карт одновременно, чтобы не усложнять адаптацию игроков к новым ролям.

Независимо от карт выбранных ролей у вас всегда должно быть на три карты больше, чем игроков.

Перед каждым раундом поместите маркеры, которые соответствуют каждой из карт рядом с Диктором. Таким образом каждый будет знать роли, участвующие в игре, и диктор будет знать, в каком порядке называть их.

Будьте изобретательны в выборе ролей: попробуйте играть с одним оборотнем, или перетасуйте карты и выберите их случайно! Вы даже можете создать деревню без КРЕСТЬЯН... Таким образом каждый игрок будет иметь особую роль.

НОЧНЫЕ РОЛИ

Эти роли просыпаются по ночам в следующем порядке. В каждом из описаний ролей приведен пример сценария, который Диктор может проговаривать:

ДВОЙНИК



Двойник довольно сложная карта, т.к. она берет на себя роль и действия других карт. Если вы ещё не играли с большей частью других ролей, то пока пропустите этот раздел и вернитесь к нему позже, поднабрав опыта, тогда в этом будет больше смысла.

Двойник просыпается раньше других ролей.

Ночью, Двойник смотрит карту одного другого игрока и в зависимости от того, какую роль он подсмотрел делает следующее:

Деревенщина, Кожевник, Охотник:

Сейчас он в этой роли и больше ничего не делает ночью.

Оборотень или Масон: Он просыпается с другими оборотнями или масонами, когда их называют. Он попадает в команду оборотня, если подсмотрел карту оборотня, и, напротив, попадает в деревенскую команду, если подсмотрел карту масона.

Гадалка, Грабитель, Скандалист, Пьяница:

Он сразу же выполняет действие соответствующее подсмотренной карте, но не просыпается в дальнейшем, когда называются эти роли.

Приспешник: В конце фазы двойника, Диктор приказывает двойнику закрыть глаза, если он не является сейчас Приспешником, и просит оборотней поднять пальцы вверх. Двойник попадает в команду оборотня.

Полуночица: После того как Полуночица закрывает глаза, Двойник-Полуночник просыпается, чтобы проверить свою карту, чтобы увидеть, по-прежнему ли он двойник.

Если игрок получает карту двойника в течении ночи, его команда зависит от подсмотренных ранее ролей. Сценарий двойника в ночное время немного отличается от обычного, так как он должен искать оборотней, если он подсмотрел Приспешника, или проснуться позже ночью, если подсмотрел Полуночицу. Используйте следующий сценарий, если в игре нет Приспешника:

"Двойник просыпается и смотрит карту другого игрока. Теперь это ваша роль. Если у вашей новой роли есть ночное действие, сделайте его сейчас."

Двойник открывает глаза и смотрит карту одного другого игрока. Если это карты Гадалки, Грабителя, Скандалистки или Пьяницы, он выполняет их действие прямо сейчас. Если подсмотрены карты Оборотня или Масона, он просыпается, когда эти роли называются. Если подсмотрены карты Деревенщины, Кожевника или Охотника, он ничего не делает.

"Двойник закрывает глаза."

Если в игре есть Приспешник, используйте следующий сценарий:

"Двойник просыпается и смотрит карту другого игрока. Теперь это ваша роль. Если у вашей новой роли есть ночное действие, сделайте его сейчас."

Двойник открывает глаза и смотрит карту одного другого игрока. Если это карты Гадалки, Грабителя, Скандалиста или Пьяницы, он выполняет их действие прямо сейчас. Если подсмотрены карты Оборотня или Масона, он просыпается, когда эти роли называются. Если подсмотрены карты Деревенщины, Кожевника или Охотника, он ничего не делает.

"Если вы сейчас Приспешник, держите глаза открытыми. В противном случае, закройте их. Оборотни, поднимают большой палец вверх теперь Двойник-Приспешник может видеть, кто вы."

Если Двойник является Приспешником, он держит глаза открытыми, иначе он закрывает их. Оборотни поднимают пальцы вверх, чтобы Двойник-Приспешник, увидел их.

"Оборотни, опустите пальцы. Двойник закрывает глаза."

Если в игре есть Полуночица, после того, как она была названа, используйте следующий сценарий:

"Двойник, если вы смотрели карту Полуночицы, проснитесь и посмотрите свою карту."

Двойник открывает глаза и смотрит свою карту.

"Двойник закрывает глаза."



ОБОРОТЕНЬ

Ночью Оборотни открывают глаза и видят других оборотней. Если никто не открыл глаза, то карты оборотней в центре стола. Оборотни входят в команду оборотней.

"Оборотни просыпаются и смотрят на других оборотней."

Оборотни открывают глаза и видят остальных оборотней. (оборотень может быть один.)

"Оборотни закрывают глаза."

Дополнение одинокий волк: если в игре только один оборотень, оборотень может посмотреть одну центральную карту. Это чрезвычайно полезно для оборотня, который не имеет партнера, и дает ему инструмент для обмана остальных игроков.



ПРИСПЕШНИК

Сразу же после фазы оборотня в ночное время, просыпается Приспешник и видит, кто Оборотни, т.к. во время этой фазы, они поднимают свои большие пальцы вверх, так что Приспешник видит кто они.

Оборотни не знают кто Приспешник. Если Приспешник умирает и никто из оборотней не умирает, то и оборотни и приспешник побеждают. Если оборотней нет, то приспешник побеждает в случае смерти любого другого игрока. Эта роль может очень помочь команде оборотней.

Приспешник член команды оборотней.

*"Приспешник просыпается.
Оборотни поднимают пальцы вверх
так чтобы он мог увидеть их."*

*Приспешник открывает глаза.
Оборотни поднимают пальцы вверх
так чтобы он мог увидеть их.
Приспешник осматривается, чтобы
увидеть всех оборотней.*

*"Оборотни опускают пальцы.
Приспешник закрывает глаза."*



МАСОН

При игре с масонами всегда используйте обоих масонов. Масон просыпается ночью и ищет другого Масона. Если он не видит другого Масона, значит другой масон в центре стола. Масоны члены деревенской команды.

*"Масоны просыпаются и смотрят
на другого масона."*

*Масоны открывают глаза и
смотрят кто ещё их открыл
(масон может быть в
одиночестве).*

"Масоны закрывают глаза."



ГАДАЛКА

Ночью Гадалка может посмотреть карту другого игрока или две карты в центре стола, но не может менять их. Гадалка член деревенской команды.

*"Гадалка просыпается. Вы можете
посмотреть карту другого игрока или
две карты с центра стола."*

*Игрок с картой гадалки открывает
глаза и может посмотреть карту
одного игрока, либо любые две карты в
центре.*

"Гадалка закрывает глаза."



ГРАБИТЕЛЬ

Ночью грабитель может украсть карту у другого игрока и положить свою карту взамен украденной и посмотреть её. Игрок получивший карту грабителя в процессе грабежа оказывается в деревенской

команде. Грабитель оказывается в команде соответствующей украденной им карте, однако он не просыпается и не выполняет действия своей новой роли.

*Если грабитель решает не грабить другого
игрока, то он остается в деревенской
команде.*

*"Грабитель просыпается. Вы можете
обменять свою карту с картой любого
игрока и после этого посмотреть свою
новую карту."*

*Игрок с картой грабителя
открывает глаза и может спокойно
обменять свою карту с картой
другого игрока, а после посмотреть её.*

"Грабитель закрывает глаза."



СКАНДАЛИСТКА

Ночью, Скандалистка может поменять карты двух других игроков, не глядя на эти карты. Игроки, которые получили другую карту теперь получают и новую роль и новую команду хоть они и не узнают этого до конца игры. Скандалистка член деревенской команды.

*"Скандалист просыпается. Вы можете
поменять карты между двумя другими
игроками."*

*Игрок с картой скандалиста открывает
глаза и может поменять карты двух
других игроков не глядя на них.*

"Скандалист закрывает глаза."



ПЬЯНИЦА

Пьяница так пьян, что не помнит свою роль. Когда приходит время просыпаться он меняет свою карту с картой из центра стола, но НЕ смотрит её.

Пьяница теперь с новой ролью (хотя он и не знает, что это за роль) и попадает в команду соответствующей своей новой роли.

"Пьяница просыпается и не глядя меняет свою карту на карту центра стола."

Игрок с картой пьяницы открывает глаза и меняет свою карту на одну из трёх карт в центре стола, но не смотрит новую карту.

"Пьяница закрывает глаза"



ПОЛУНОЧИЦА

Полуночица просыпается и смотрит свою карту (видит поменялась ли она). Используйте полуночицу **только** если грабитель или скандалистка участвуют в игре. Полуночица член деревенской команды.

"Полуночица просыпается и смотрит свою карту."

Игрок с картой полуночицы открывает глаза и смотрит свою карту, отмечая поменялась ли она за ночь.

"Полуночица закрывает глаза."

СПЯЩИЕ РОЛИ

Следующие роли не просыпаются ночью:



ДЕРЕВЕНЩИНА

Деревенщина не имеет способностей, но он точно не оборотень. Игроки могут часто утверждать, что они деревенщина. Деревенщина член деревенской команды.



КОЖЕВНИК

Кожевник так сильно ненавидит свою работу, что хочет умереть. Кожевник побеждает только если он умрет. Если кожевник умирает и никто из оборотней не убит, то оборотни проигрывают.

Если Кожевник умирает вместе с оборотнем, деревенская команда тоже выигрывает. Кожевник рассматривается как член деревни (хоть и не в деревенской команде), так что если Кожевник умирает, когда все оборотни в центре, деревенская команда проигрывает.

Кожевник не является членом какой-либо команды.



ОХОТНИК

Если охотник умирает, то игрок с этой ролью указывает на другого игрока и тот тоже погибает (независимо от количества полученных голосов).

Охотник член деревенской команды.

ЖЕТОНЫ РОЛЕЙ

Игра включает в себя ролевые маркеры, которые соответствуют каждой из карт. Вы можете использовать их несколькими различными способами:

1. Показывают какие роли находятся в игре во время каждой игры: положите жетоны с ролями, которые используются лицом вверх рядом с центром стола, чтобы каждый мог видеть, какие роли (и сколько каждой) участвуют в текущей игре. Цифры на жетонах соответствуют порядку пробуждения ночью.
2. Позволяют случайно выбрать роли, участвующие в игре: поместите жетоны в сумку и вытяните необходимое количество ролей (количество игроков плюс три).
3. В течение дневной фазы игры, игроки могут использовать жетоны, чтобы помочь им вычислить роли игроков, положив соответствующие жетоны сверху карт, у которых, по их мнению, роли уже вычислены.

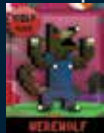
THANKS PLAYTESTERS

Nicola Ally, Dakota Alspach, Gage Alspach, Toni Alspach, Chris Beley, Daniel Betat, David Betat, Ric Bretschneider, Donna Brooks, Stephen Buonocore, Steve Carlson, Bay Chang, David Coleson, Stephen Conway, Audrey Cueto, Drake Delmar, Cecil Devers, Annalyn Diaz, Teddy Diaz, James A. English, Randy Farmer, Jesse Filipko, Lom Friedman, Mulya Funk, Shelley Ganschow, Doug Garrett, Chris George, Vince Guinto, Mike Heller, Jeremy Higdon, Henry Kagey, Laura Kelly, Bobby Lasher, Chris Lasher, Maura Lawton, Eddy Lazzarin, Evan Leal, Michelle Lian, Bernie Litgo, Dean Lizardo, David Mailhot, Mother Malone, Ted Marshall, Danny Martin, Jessica McCartney, Sean McCoy, Matthew Miller, Brian Modreski, Elwyn Moir, Michael Morrison, Nathan Morse, Richard New, Aaron Newman, Aliza Panitz, Bai Phelm, Greg Poulos, Tony Sadak, Steve Samson, Andy Scheffler, Jeffrey Shih, Daved Strauss, Debbie Sullivan, Monika von Tagen, Everett Tishler, Clifford Tong, Brent Townsley, Candy Weber, Ray Wisneski, Karen Woodmansee, Clyde Wright, David Zeeman, and many others.

THE ORIGINAL ONE NIGHT WEREWOLF

The original game was released in January 2013, and despite being an indie game, sold 10,000 copies in six months, becoming an unprecedented hit. The English version of the original game debuted in October 2013 at the Essen Spiel fair. By being playable with 3-7 players, taking only ten minutes with no downtime, it overcame some of the issues with certain Werewolf games that need a large amount of players and take a long time to play. It became the basis for *One Night Ultimate Werewolf* which expanded on the same idea, with *One Night Werewolf* being the lighter, compact version and *One Night Ultimate Werewolf* the deluxe version.

One Night Werewolf can be purchased directly for \$15 at <http://www.beziergames.com> or anywhere else Bezier Games products are sold.



One Night Werewolf: <http://1nite-jinro.com/>

Twitter: https://twitter.com/1nite_jinro

Facebook: <https://www.facebook.com/1nite.jinro>



ABOUT THE DESIGNERS

Ted Alspach is the designer of several games including *Ultimate Werewolf* and *Suburbia*. He resides in a secluded fortress somewhere in Northern California with his wife, son, daughter, dog, and two cats, all of whom claim *not* to be werewolves. Ted doesn't believe any of them.

Akihisa Okui is a designer who recently popped up in the Japanese indie board game scene. His game *One Night Werewolf* became the 2013 best selling board game in Japan.

ABOUT THE ARTIST

Brazilian artist **Gus Batts** has illustrated more than 50 children's books. See more of his fantastic artwork at www.gusbatts.daportfolio.com.

ОЧЕРЕДЬ ПРОБУЖДЕНИЯ

При игре с различными ролями, важен порядок пробуждения. Далее приводятся список всех ролей, которые просыпаются ночью, и порядок в котором они должны быть разбужены относительно друг-друга (объявляйте только участвующие в вашей игре роли):

- #1: Двойник
- #2: Оборотни
- #3: Приспешник
- #4: Масоны
- #5: Гадалка
- #6: Грабитель
- #7: Скандалист
- #8: Пьяница
- #9: Поуночница
- #9a: Двойник/Полуночница

Деревенщина, Кожевник и Охотник никогда не просыпаются ночью.

beziergames
www.beziergames.com