



# НОЧЬ СБОРОТНЯ



**ПРАВИЛА ИГРЫ**

## ВСТУПЛЕНИЕ

Сезон охоты на оборотней открыт. Верховный инквизитор твёрдо намерен истребить всю нежить, и его подручные готовы подозревать каждого — даже своих собратьев. Спасутся ли мохнатые жертвы от охотников или сгорят в жарком пламени костра инквизиции, решать только игрокам.

## СОСТАВ ИГРЫ

12 жетонов ролей

Правила игры



## ОБЗОР ИГРЫ

«Ночь оборотня» — разговорная игра по мотивам популярной «Мафии». Но если для игры в «Мафию» нужна большая компания игроков и масса свободного времени, то для партии в «Ночь оборотня» достаточно от 3 до 7 игроков и всего 10 минут!

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки делятся на две команды: оборотни и инквизиция.

**ЗАДАЧА ИНКВИЗИЦИИ:** разоблачить оборотней. Если по итогам партии инквизиция разоблачает хотя бы одного оборотня, все участники команды инквизиции побеждают.

**ЗАДАЧА ОБОРОТНЕЙ:** уцелеть и не позволить инквизиции раскрыть себя. Если в партии участвовали оборотни и по итогам партии ни один оборотень не разоблачён, все участники команды оборотней побеждают.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

**ВАЖНО:** в партии по базовым правилам уберите в коробку две роли фанатиков и две роли серых кардиналов: они вам не понадобятся.

В базовом варианте игры участвуют: 4 инквизитора, верховный инквизитор, дух и 2 оборотня.



Перед началом партии отберите роли в соответствии с количеством игроков за столом:

Игроки	Оборотни	Инквизиторы	Верховный инквизитор	Дух
3	2	1	1	1
4	2	2	1	1
5	2	3	1	1
6–7	2	4	1	1

*Всегда берите на две роли больше, чем игроков за столом (исключение: игра всемером, когда используются 8 ролей).*

### Пример подготовки к игре для 4 игроков

- ♦ Из 8 ролей возьмите 6 (2 оборотня, 2 инквизитора, 1 верховный инквизитор, 1 дух). *При другом количестве игроков сверяйтесь с таблицей, сколько брать ролей.*
- ♦ Перетасуйте роли и выдайте каждому игроку по одной. Каждый игрок смотрит на свою роль, не показывая соперникам.
- ♦ 2 оставшиеся роли (ничейные) остаются лежать в центре стола *(при игре всемером ничейная роль одна).*
- ♦ Договоритесь, кто будет ведущим. Ведущий регулирует ход игры, при этом он играет наравне со всеми.
- ♦ Если это ваша первая партия, ведущий вслух объясняет свойства каждой роли до тех пор, пока все их не запомнят.

- ◆ Игроки кладут свои роли лицевой стороной вниз и придвигают их к ничейным ролям так, чтобы было понятно, какая роль кому принадлежит.



## ХОД ИГРЫ

Партия состоит из одной фазы ночи и одной фазы дня. В фазе ночи игроки по очереди просыпаются и выполняют предписанные им действия (см. Ночь ниже). В фазе дня игроки обсуждают, у кого какая может быть роль. После того как обсуждение завершится, игроки голосуют, кого отправить на костёр.

### Ночь

Ночью персонажи вершат свои тайные дела.

- Ведущий объявляет: **«Наступила ночь!»**
- Все, включая ведущего, закрывают глаза. Чтобы не слышать движений других игроков, участники могут на протяжении всей ночи постукивать по столу.

- Ночью персонажи просыпаются и действуют в следующем порядке: **верховный инквизитор** ♦ **оборотни** ♦ **дух**. Обычные инквизиторы ночью не просыпаются.
- Ведущий вслух объявляет персонажей, которые просыпаются и совершают действия (старайтесь действовать максимально незаметно, чтобы другие игроки не догадались, кто вы).
- Каждое пробуждение длится 10 секунд. По прошествии десяти секунд ведущий объявляет, что персонаж снова засыпает. Названный персонаж должен немедленно закрыть глаза.
- Объявляя роли, ведущий **не открывает глаз**. Исключение: когда ведущему положено открыть глаза согласно его роли.

**Первым просыпается верховный инквизитор.**

- Ведущий объявляет: **«Верховный инквизитор видит вещий сон!»**
- Верховный инквизитор открывает глаза и может сделать одно из двух: либо посмотреть роль одного из игроков, либо посмотреть две ничейные роли, стараясь при этом не шуметь.
- Верховный инквизитор закрывает глаза. Ведущий объявляет: **«Верховный инквизитор засыпает!»**



## Далее просыпаются оборотни.

- Ведущий объявляет: **«Просыпаются оборотни!»**
- Оборотни открывают глаза и оглядываются по сторонам. Если в игре есть несколько оборотней, они встречаются взглядами. Если оборотень один, он понимает, что других оборотней нет. Если оборотней нет вообще, никто не просыпается.
- Оглядевшись, игроки закрывают глаза. Ведущий объявляет: **«Оборотни засыпают!»**



## Последним просыпается дух.

- Ведущий объявляет: **«Дух перевоплощается!»**
- Дух открывает глаза и может (но не обязан) менять свою роль на роль другого игрока. Если обмен произведён, дух смотрит на новую роль. Смотреть роли до обмена он не может.
- Если духу досталась роль оборотня, он становится оборотнем и отыгрывает эту роль, а другой игрок становится духом и переходит в команду инквизиции, но не знает об этом.
- Если духу досталась роль инквизитора, верховного инквизитора или он не менял роли, то он продолжает играть на стороне инквизиторов и днём будет пытаться разоблачить оборотня.
- Дух (либо «бывший» дух) закрывает глаза. Ведущий объявляет: **«Дух засыпает!»**



## День

Ведущий объявляет: **«Наступило утро, и все проснулись»**.  
Все игроки открывают глаза.

Днём участники пытаются разоблачить оборотня. Если найдут, то безальтернативно сжигают.

**ВАЖНО:** после пробуждения и до конца голосования игрокам нельзя смотреть роли, даже собственные.

Обсуждение длится 5–10 минут. Обычно указанного времени достаточно, но при желании вы можете сократить обсуждение до минуты или, наоборот, обсуждать, пока не надоест.

### Примерные темы для обсуждения

Что увидел верховный инквизитор? В кого перевоплотился дух? Кто есть кто вообще? Оборотень может притвориться верховным инквизитором или духом и давать другим игрокам ложную информацию.

Если вы пришли к выводу, что оборотней среди вас нет (такое может случиться), можно договориться, что каждый проголосует за соседа слева, и таким образом никто не погибнет.





## Голосование и конец игры

Когда обсуждение закончено, ведущий объявляет: **«Время голосовать»**. На счёт «три» каждый игрок указывает на того, кого хочет отправить на костёр.

Участник, за которого проголосовало большинство, отправляется на костёр. Если таких несколько, на костре сгорают они все. Участники, отправленные на костёр, раскрывают свои роли. После этого все остальные тоже раскрывают роли и выявляют победившую команду.

- Если на костре оборотень, побеждает инквизиция. Иначе побеждают оборотни.
- Если на костре несколько персонажей и среди них хотя бы один оборотень, побеждает инквизиция. Оборотни побеждают, только если все они уцелели.
- Если оборотней в игре не было, но на костре кто-то из инквизиторов, инквизиторы проигрывают.
- Если при голосовании каждый игрок за столом получил 1 голос (это может произойти случайно, либо участники намеренно об этом договорятся), никто не отправляется на костёр. Инквизиторы смилостивились, **в государстве царит мир и покой**. После этого роли раскрываются. Если все участники за столом принадлежат к команде инквизиции, все они побеждают. Если же среди них был хотя бы один оборотень, побеждают оборотни.

# ИНКВИЗИТОРЫ ХАОСА: АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ ВАРИАНТ ПРАВИЛ

В отличие от базовых правил в этом варианте игры не участвуют инквизиторы без особых свойств. Вместо них в игре участвуют инквизиторы, вносящие изрядную долю хаоса в происходящее.

**ВАЖНО:** в партии по правилам «Инквизиторов хаоса» уберите в коробку четыре роли простых инквизиторов: они вам не понадобятся.

В этом варианте игры участвуют: верховный инквизитор, дух, 2 серых кардинала, 2 фанатика и 2 оборотня. Перед началом партии отберите роли в соответствии с количеством игроков за столом:



Игроки	Оборотни	Верховный инквизитор	Дух	Серый кардинал	Фанатик
3	1	1	1	0-2	0-2
4	1-2	1	1	0-2	0-2
5	2	1	1	0-2	0-2
6-7	2	1	1	2	2

**Все не участвующие в игре роли уберите в коробку (все игроки должны точно знать, какие роли участвуют в игре). Подготовка проходит по тем же правилам, что и в базовой игре.**

**Как и в базовой игре, партия состоит из одной фазы ночи и одной фазы дня. Фаза ночи проходит так же, как и в базовой игре, за одним исключением: вместе с оборотнями просыпаются и серые кардиналы. Если серый кардинал в игре один, он будет точно знать, кто оборотень, зато оборотням придётся туго! Если в игре два серых кардинала, никто не будет ничего знать наверняка.**

**В фазе дня обсуждение проходит по обычным правилам, но новые роли создают некоторый хаос. Если дух при обмене получает роль фанатика или серого кардинала, он начинает отыгрывать новую роль. Фанатики точно не знают, кто оборотень, но стараются по возможности их выгородить. Серый кардинал может рассказать о том, что он видел, но при этом должен притворяться кем-то другим (игрок с ролью серого кардинала, сознавший в том, что он серый кардинал, нарушает правила игры). Даже если верховный инквизитор или дух напрямую заявляют, что вы серый кардинал, не сознавайтесь и стойте на своём.**

**Перечисленное ниже делать запрещается:**

- 1. Признаваться, что вы оборотень.**
- 2. Признаваться, что вы серый кардинал.**
- 3. Говорить что-то, однозначно указывающее на то, что вы серый кардинал.**

## Условия победы и поражения в «Инквизиторах хаоса»

- Если на костре хотя бы один оборотень, побеждает инквизиция. Оборотни и фанатики проигрывают.
- Если на костре фанатик, а оборотни уцелели, побеждают оборотни и фанатики. Инквизиция проигрывает.
- Если на костре кто-то из инквизиции (дух, верховный инквизитор, серый кардинал), а оборотни уцелели, побеждают оборотни и фанатики. Инквизиция проигрывает.
- Если на костре кто-то из персонажей-необоротней, а оборотней в игре не было, проигрывают все (фанатики в том числе).
- Если никто не отправлен на костёр (мир и покой в государстве), а в игре был оборотень, побеждают оборотни и фанатики, а инквизиция проигрывает. Если оборотней не было, побеждают все игроки (фанатики в том числе).

## РОЛИ В ИГРЕ

### Команда оборотней Оборотень

Оборотни стремятся запутать инквизиторов и не дать себя раскрыть. Если оборотней двое, они работают сообща. Ночью оборотни узнают, кто в их команде.



Если оборотень в партии один, он узнаёт об этом. Если в партии участвует серый кардинал, он просыпается ночью вместе с оборотнями и тем самым запутывает их.

### Фанатик

Фанатик — самый заурядный человек, который просто без ума от оборотней и всячески помогает им. Способностей у него нет, поэтому он прибегает ко лжи и обману. Ночью он не просыпается вместе с оборотнями, зато днём стремится запутать инквизиторов и помочь оборотням уцелеть. Фанатик может победить, даже если его самого сожгут, — главное, чтобы уцелели оборотни.



## Команда инквизиции

### Инквизитор

Инквизитор не имеет особых способностей и не просыпается ночью. Днём пытается вычислить оборотней и сжечь их на костре.



### Верховный инквизитор

Самая сильная роль. Ночью инквизитор может тайно посмотреть либо роль одного игрока, либо две ничейные роли. Незаменим для команды инквизиторов. Днём старается рассказать всем, что видел.



## Дух

Инквизитор-дух может поменяться ролью с другим игроком (в буквальном смысле поменяться телами). Ночью дух может (но не обязан) обменять свою роль на роль другого игрока. Если обменял, игрок смотрит новую роль. Дух не может смотреть чужие роли до обмена.



Перевоплотившись, дух действует по правилам своей новой роли. Если дух перевоплотился в серого кардинала, он не может говорить всем, что он серый кардинал. Если дух перевоплотился в оборотня или фанатика, он меняет команду и теперь выступает против инквизиторов.

Игрок, с которым дух поменялся ролями, сам переходит в стан инквизиции (если ещё не был в нём), но не знает об этом, так как не может смотреть свою роль после наступления дня.

## Серый кардинал

Инквизитор, который по ночам следит за оборотнями и просыпается одновременно с ними, но не может явно об этом заявить.

Во время дневного обсуждения он может убеждать остальных как хочет, но не вправе раскрывать свою роль: никто не должен узнать, что он серый кардинал, даже другие инквизиторы!



**Разработчик игры: Акихиса Окуи**  
**Оригинальная механика: One Night Werewolf**  
**© 2012 Akihisa Okui. All rights reserved.**

## **Русское издание: ООО «Мир Хобби»**

**Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов**

**Руководство редакцией: Владимир Сергеев**

**Выпускающий редактор: Александр Киселев**

**Переводчик: Александр Бурдаев**

**Редактура и адаптация: Валентин Матюша**

**Дизайн: Сергей Дулин**

**Вёрстка: Дарья Смирнова**

**Корректор: Ольга Португалова**

**Иллюстрация на коробке: Александр Шалдин**

**Художники: Сергей Аврамов, Алексей Жижица, Руслан Свободин, Сергей Дулин, Александр Петров, Марина Клейман, Алексей Баландин, Дмитрий Храповицкий, Владимир Хамардюк**

**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.**

**© 2016 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.**

**www.hobbyworld.ru**



**Играть интересно**



# КРАТКИЕ ПРАВИЛА

## Подготовка

- Выберите вариант игры.
- Отберите роли в соответствии с количеством игроков, а остальные уберите в коробку.
- Каждый игрок получает и смотрит свою роль. Две роли остаются ничейными.
- Игроки кладут свои роли лицом вниз и придвигают к ничейным.

## Очередность пробуждения ночью

- **Верховный инквизитор** (может посмотреть либо роль одного из игроков, либо две ничейные).
- **Оборотни** (и **серые кардиналы**, если есть).
- **Дух** (может обменять свою роль на роль другого игрока).

## Обсуждение днём

- **Верховный инквизитор** и **дух** могут рассказать, что видели ночью или с кем поменялись.
- **Фанатики** стараются спасти от костра **оборотней**.
- **Серому кардиналу** нельзя раскрывать, что он серый кардинал, а **оборотням** — что они оборотни.

## Голосование

- Если на костре хотя бы один оборотень, побеждает инквизиция.
- Если на костре фанатик или кто-то из инквизиции, а оборотни уцелели, побеждают оборотни и фанатики.
- Если на костре кто-то из персонажей, а оборотней не было, проигрывают все.
- Если никто не отправлен на костёр, а оборотни уцелели, побеждают оборотни и фанатики.
- Если никто не отправлен на костёр, а оборотней не было, побеждают все.