

# ОСТАННЯ НІЧ СВІТАНОК

У грі «Остання ніч: світанок» у вашому містечку відбулось нашествия вовкулак — і в кожного з них своя особлива сила. На щастя, серед селян є ціле розмаїття дивовижних персонажів, які допоможуть виявити цих вовкулак!

## ВМІСТ



## ПЕРСОНАЖІ «СВІТАНКУ»

Цей розділ містить опис усіх ролей у «Світанку», а також інформацію про те, як вони взаємодіють з ролями з оригінальної гри «Остання ніч: перевертні».

В описі ролей поняття «Вовкулака» охоплює Альфа-вовка, Вовчицю-медіума та Вовка-сонька.

Якщо ви вже добре знайомі з грою «Остання ніч: перевертні», додавайте по декілька ролей «Світанку» кожного раунду, поки не ознайомитесь з ними усіма.

## ПЕРСОНАЖІ, ЩО ПРОКИДАЮТЬСЯ ВНОЧІ

### ВАРТОВИЙ



Вартовий прокидається першим та може розмістити жетон щита на чужу картку. Цю картку не можна дивитися, її не можна рухати та на неї не можна покласти артефакт.

Щит Вартового не дозволяє Відьмі, Крадію, П'яниці та Сновиді подивитися у власну картку або перемістити її (якщо щит покладено на їхню картку). Хоч зазвичай П'яниця зобов'язаний використати свою здібність, щит на картці П'яниці забороняє це робити.

Під час приготування жетон щита мусить лежати біля центральних карток, щоб Вартовий легко міг дотягнутися до нього.



**Вартовий належить до команди селян.**

«Вартовий, можеш покласти жетон щита на чужу картку».

Вартовий розплющує очі та може покласти жетон щита на чужу картку.

«Вартовий, спи».

## АЛЬФА-ВОВК



Якщо ви граєте з Альфа-вовком, розташуйте долілиць будь-яку картку іншого Вовкулаки (тобто звичайного Вовкулаки, Вовчиці-медіума або Вовка-сонька) перпендикулярно трьом центральним карткам (для прикладу розташування центральної картки Вовкулаки див. малюнок на сторінці 2 посібника початківця). Вночі Альфа-вовк прокидається із усіма Вовкулаками. Після цього він прокидається сам. Альфа-вовк мусить поміняти місцями центральну картку Вовкулаки та картку іншого гравця (не свою і не іншого Вовкулаки), не дивлячись у них.

Всі персонажі, які можуть дивитися у центральні картки або рухати їх, можуть дивитися у центральну картку Вовкулаки та рухати її.

**Альфа-вовк належить до команди вовкулак.**

«Альфа-вовче, поміняй центральну картку Вовкулаки з карткою іншого гравця».

Альфа-вовк розплющує свої очі та міняє місцями центральну картку Вовкулаки та картку іншого гравця.

«Альфа-вовче, спи».

## ВОВЧИЦЯ-МЕДІУМ



Вовчиця-медіум належить до команди вовкулак і може піддивитися чиюсь чужу картку. Після того, як вона прокинулася з іншими вовкулаками, вона ще раз прокидається сама, щоб реалізувати свою здібність.

«Вовчице-медіуме, можеш подивитися чиюсь одну картку».

Той чи та, хто має картку Вовчиці-медіума, розплющує очі та може тихо піддивитися картку іншого гравця.

«Вовчице-медіуме, спи».



## УЧЕНИЦЯ ПРОВИДИЦІ

Учениця провидиці належить до команди селян та може піддивитися одну з центральних карток, коли прокинеться.

«Ученице провидиці, можеш глянути одну картку в центрі».

Той чи та, хто має картку Учениці провидиці, розплющує очі та може тихо піддивитися картку в центрі.

«Ученице провидиці, спи».



## ВІДЬМА

Відьма прокидається та може піддивитися одну із карток у центрі. Якщо вона це робить, то мусить поміняти місцями цю картку з чієюсь картою (можна із своєю), повернувши картку цього гравця у центр (на те саме місце) та не піддивляючись її. Відьма належить до команди селян, якщо вона не змінила свою картку на картку персонажа з іншої команди.

«Відьмо, можеш глянути одну картку в центрі. Якщо глянеш — мусиш поміняти цю картку з чієюсь картою».

Той чи та, хто має картку Відьми, розплющує очі та може тихо піддивитися картку в центрі. Якщо він або вона це робить, то мусить поміняти місцями чієюсь картою та цю.

«Відьмо, спи».



## ДОСЛІДНИК ПАРАНОРМАЛЬНОГО

Дослідник прокидається та може піддивитися до двох карток інших гравців, по одній за раз. Якщо він побачив Вовкулаку або Золотаря, він більше не може піддивлятися картки та стає відповідно Вовкулакою або Золотарем.

Якщо Дослідник бачить Личину, яка бачила Вовкулаку, він продовжує дивитися (він же не знає, що бачила Личина, і не стає цим персонажем, навіть якщо Личина побачила Вовкулаку або Золотаря).

Дослідник паранормального зазвичай належить до команди селян. Та у разі, якщо він знайшов Вовкулаку, він у команді вовкулак, а якщо знайшов Золотаря — тоді стає Золотарем і перемагає тільки якщо помирає.

«Досліднику, можеш піддивитися до двох карток інших гравців. Якщо бачиш Вовкулаку або Золотаря, зупини — ти став Вовкулакою або Золотарем».

Той чи та, хто має картку Дослідника, розплющує очі та може тихо піддивитися до двох чужих карток. Якщо Дослідник бачить Вовкулаку або Золотаря, він припиняє піддивлятися та стає Вовкулакою або Золотарем.

«Досліднику, спи».



## СІЛЬСЬКИЙ ДУРНИК

Сільський дурник прокидається і може перемістити картки всіх гравців, окрім своєї, на одну ліворуч або праворуч. Якщо він це робить, він завжди мусить переміщати картки всіх гравців, окрім своєї, карток з жетоном щита та карток у центрі.

Сільський дурник належить до команди селян.

«Сільський дурнику, можеш перемістити всі картки, окрім своєї та захищеної щитом, на одну ліворуч або праворуч».

Той чи та, хто має картку Сільського дурника, розплющує очі та може тихо перемістити картки всіх інших гравців на одну ліворуч або праворуч.

«Сільський дурнику, спи».



## ВИКРИВАЧ

Викривач прокидається та може перегорнути будь-яку чужу картку горілиць. Якщо на ній зображено Вовкулаку або Золотаря, він мусить перегорнути її назад. Якщо Викривач викриває картку Личини або Дослідника, він залишає її горілиць. Викривач може перегорнути тільки одну картку, навіть якщо він знайшов Вовкулаку або Золотаря.

**Викривач належить до команди селян.**

**«Викривачу, можеш перегорнути чийсь картку. Якщо це Вовкулака або Золотар, перегорни її назад».**

Той чи та, хто має картку Викривача, розплющує очі та може тихо перегорнути чийсь картку горілиць. Якщо це Вовкулака або Золотар, він або вона мусить знову її перегорнути долілиць.

**«Викривачу, спи».**



## СТАРІЙШИНА

Старійшина прокидається та може вибрати випадковий артефакт (не дивлячись у нього) та розташувати його долілиць на чийсь картці (і навіть своїй).

Дивіться список жетонів та їхніх ефектів на наступній сторінці.

Старійшина не може покласти артефакт на картку, де лежить жетон щита.

**Старійшина належить до команди селян.**

**«Старійшино, можеш покласти жетон артефакту долілиць на картку будь-якого гравця».**

Той чи та, хто має картку Старійшини, розплющує очі та кладе один з артефактів долілиць на картку будь-якого гравця.

**«Старійшино, спи».**



## ПЕРСОНАЖІ, ЯКІ МІЦНО СПЛЯТЬ



## ОХОРОНЕЦЬ

Під час голосування гравець, на якого вказує Охоронець, не може померти. Якщо цей гравець набрав найбільше голосів, помирає другий за кількістю голосів гравець (принаймні з двома голосами). Цю роль рекомендовано до гри, якщо грає більш ніж п'ять людей.

Якщо ви граєте з Охоронцем, всі гравці мусять перегорнути свої картки одразу після голосування (щоб перевірити, чи показує Охоронець на гравця з найбільшою кількістю голосів).

**Охоронець належить до команди селян.**



## ВОВК-СОНЬКО

Вовк-сонько не прокидається з іншими вовкулаками. Коли оголошують Вовкулак, він піднімає великий палець догори, щоб інші Вовкулаки знали, хто він. Якщо у грі є Прихвостень,

Вовк-сонько піднімає великий палець і під час фази Прихвосня. **Вовк-сонько належить до команди вовкулак.**

Якщо ви граєте з Вовком-соньком, Глашатай оголошує Вовкулак трохи по-іншому:

**«Вовкулаки, окрім Вовка-сонька, шукайте інших Вовкулак. Вовче-соньку, підніми великий палець догори».**

Вовкулаки (окрім Вовка-сонька) розплющують очі та шукають тих, у кого розплющені очі. Вовк-сонько піднімає великий палець догори, тож Вовкулаки знають, хто це.

**«Вовче-соньку, заховай палець. Вовкулаки, спіть».**

# АРТЕФАКТИ



Старійшина може покласти на картку будь-якого гравця різні артефакти. Після закінчення фази ночі, гравець або гравчиня з жетоном артефакту на своїй картці

мусить потайки подивитися у нього. Гравець або гравчиня не можуть нікому показувати цей жетон. Однак вони можуть говорити про нього що завгодно: вони можуть сказати, що це за жетон або збрехати тощо.

Ефекти жетонів артефактів переважають над правилами картки, на яку їх поклали; артефакти, які змінюють вашу роль, також забирають вашу силу, якщо вона активується в кінці гри (наприклад, якщо у вас картка Охоронця, але ви отримали жетон «Тавро селянина», людина, на яку ви вказали, отримає ваш голос і залишиться незахищеною, адже тепер ви Селянин, а не Охоронець).

Артефакти, які змінюють роль, також прибирають силу Мисливця та умову перемоги Золотаря, якщо у власника жетона була одна з цих карток.

Якщо жетон такий самий, як і ваша картка (наприклад, Кіготь вовкулаки на картці Вовкулаки), він не має жодного ефекту. Однак зазвичай ви не можете знати напевне, чи не підмінили вашу картку; але якщо таке трапилось — жетон має перевагу над картокою.

Під час приготування до гри складіть всі жетони артефактів долілиць та перемішайте їх, потім покладіть стос жетонів артефактів (усі вони лежать долілиць) біля карток у центрі, щоб Старійшина міг легко дотягнутися до них.

Якщо забажаєте, ви можете використати тільки деякі з артефактів.

Це — список артефактів:



## КІГОТЬ ВОВКУЛАКИ

Ви стали Вовкулакою.



## ТАВРО СЕЛЯНИНА

Ви стали Селянином без здібностей.



## ПАЛИЦЯ ЗОЛОТАРЯ

Ви стали Золотарем. Ви перемагаєте тільки якщо помираєте.

Якщо ви помираєте, команда вовкулак не може перемогти.

Якщо ви помираєте разом з

Вовкулакою, ви перемагаєте разом з селянами.



## ПОРОЖНЕЧА НЕБУТТЯ

Артефакт не має ефекту.



## МАСКА НІМОТИ

Ви не можете говорити.

Ви можете жестикулювати, використовувати жестову мову тощо, але без жодного звуку.



## НАКИДКА СОРОМУ

Повністю відверніться від інших — в тому числі стільцем, тілом та обличчям. Ви можете розмовляти, але не можете дивитися на інших гравців і на картки з жетонами.

Ви не можете повертатися під час голосування, але ви можете (спробувати) показати на будь-якого гравця (на кого ви показали, допоможуть визначити інші гравці).

## ЛИЧИНА ТА «СВІТАНОК»



Навіть якщо ваша група вже призвичаїлася грати з Личиною з ролями оригінальної гри «**Остання ніч: перевертні**», ми все ж рекомендуємо спочатку пограти з новими ролями без Личини.

Личина робить щось, залежно від того, що вона побачила (символ «\*» означає дію, яку Личина робить одразу, як прокинеться):

**\*Вартовий:** Личина у ролі Вартового може одразу покласти жетон щита на чужу картку. Вона не прокидається, коли оголошують Вартового.

**\*Альфа-вовк:** Личина у ролі Альфа-вовка одразу міняє місяцями центральну картку Вовкулаки та картку будь-якого гравця, окрім своєї та Альфа-вовка (і не дивиться у жодну з них). Коли оголошують Вовкулак, така Личина прокидається разом з ними. Вона не прокидається, коли оголошують Альфа-вовка.

**\*Вовчиця-медіум:** Личина у ролі Вовчиці-медіума може одразу підглянути чийсь картку. Коли оголошують Вовкулак, вона прокидається разом з ними. Вона не прокидається, коли оголошують Вовчицю-медіума.

**\*Учениця провидиці:** Личина у ролі Учениці провидиці може одразу підглянути одну з карток у центрі. Вона не прокидається, коли оголошують Ученицю провидиці.

**\*Дослідник паранормального:** Личина у ролі Дослідника паранормального може одразу підглянути чийсь картки по одній, не більш ніж дві. Якщо вона побачила Вовкулаку або Золотаря, вона стає ним і мусить зупинитися. Вона не прокидається, коли оголошують Дослідника.

**\*Відьма:** Личина у ролі Відьми може одразу підглянути картку в центрі, і якщо вона це робить, то мусить поміняти її місцями з чийось картою, не дивлячись на неї. Вона не прокидається, коли оголошують Відьму.

**\*Сільський дурник:** Личина у ролі Сільського дурника може одразу перемістити всі картки гравців ліворуч або праворуч, окрім своєї картки та картки з жетоном Вартового. Вона

не прокидається, коли оголошують Сільського дурника.

**Викривач:** Личина у ролі Викривача прокидається ближче до кінця ночі, одразу після Викривача, та може перегорнути чийсь картку; якщо це виявився Вовкулака або Золотар, вона мусить перегорнути її назад. Вона не прокидається, коли оголошують справжнього Викривача.

**Старійшина:** Личина у ролі Старійшини прокидається ближче до кінця ночі, одразу після Старійшини, та може покласти долілиць жетон артефакту на чийсь картку, окрім тих, на яких вже є щит або інший жетон. Вона не прокидається, коли оголошують справжнього Старійшину.

**Охоронець:** Личина стає цим персонажем і більше нічого не робить уночі. Під час голосування «голос» Личини у ролі Охоронця захищає того або ту, на кого вона показує.

**Вовк-сонько:** Личина у ролі Вовка-сонька належить до команди вовкулак, але не прокидається з ними. Замість цього вона піднімає великий палець догори, коли оголошують Вовкулак та Прихвосня.

Складність сценарію з Личиною залежить від наявності інших ролей «**Світанку**». Якщо вона побачила персонажа, який не прокидається (Охоронця або Вовка-сонька), або зі звичайною нічною дією (Вартовий, Альфа-вовк, Вовчиця-медіум, Учениця провидиці, Дослідник, Відьма, Сільський дурник), ви можете використати стандартний сценарій гри «**Остання ніч: перевертні**». Якщо вона побачила Старійшину або Викривача, їй треба буде прокинутися ще раз після цих персонажів.

Якщо в грі присутні і Старійшина, і Личина, оголосить це після Старійшини:

**«Личино, якщо ти побачила картку Старійшини, прокинься та поклади жетон артефакту на чийсь картку».**

Личина розплющує очі та кладе жетон Артефакту на чийсь картку, на якій немає жетона.

**«Личино, спи».**

Якщо в грі присутні і Викирвач, і Личина, оголосіть це після Викирвача:

**«Личино, якщо ти побачила картку Викирвача, прокинься та перегорни чиюсь картку горілиць. Якщо це Вовкулака або Золотар, перегорни її назад».**

Личина розплющує очі та перегортає чиюсь картку. Якщо нею виявляється Вовкулака або Золотар, вона перегортає її назад.

**«Личино, спи».**

## БІЛЬШЕ НІЖ 10 ГРАВЦІВ

Якщо грати хочуть понад 10 гравців, а у вас є як **«Остання ніч: перевертні»**, так і **«Остання ніч: світанок»**, можливо вам варто розділитися на дві групи, кожна з яких гратиме у свою версію.

Але якщо ви хочете гігантську гру з більше ніж 10 гравцями, рекомендовано мати людину, яка не гратиме, а показуватиме і рухатиме картки від імені інших гравців. Коли гравець або гравчиня прокидаються, вони показують пальцем на картку, які хочуть подивитися або перемістити, і ця людина виконує цю дію за них. Без цього буде важко розмістити понад 10 людей довкола стола у такий спосіб, щоб усі дотягнулися до центру.

## ЦІКАВІ СЦЕНАРІЇ

Хоч ви можете створити будь-який набір ролей та отримати задоволення від нього, ми надамо вам кілька наборів, які після сотні годин гри ми вважаємо найбільш захопливими. Зазначена тут кількість гравців мінімальна; ви можете додавати інші ролі до цих наборів до потрібної кількості (пам'ятайте — вам потрібно на 3 картки більше ніж гравців).

### Принаймні 3 гравці

**Лихе перевтілення:** Личина, Альфа-вовк, Вовчиця-медіум, Прихвостень, Крадій, Відьма.

**Не довіряй нікому:** Личина, Альфа-вовк, Вовчиця-медіум, Крадій, Відьма, Золотар.

### Принаймні 4 гравці

**Повчальна історія:** Вовкулака, Вовчиця-медіум, Провидиця, Учениця провидиці, Викирвач, Мисливець, Охоронець.

### Принаймні 5 гравців

**Інформаційне суспільство:** Вовкулака, Вовчиця-медіум, Провидиця, Учениця провидиці, Відьма, Сновида, Викирвач.

**Повний хаос:** Личина, Альфа-вовк, Вовкулака, Крадій, Відьма, Бешкетниця, Сільський Дурник, Старійшина.



## ПОРЯДОК ПРОКИДАННЯ ВНОЧІ ЗІ «СВІТАНОМ» ТА «ПЕРЕВЕРТНЯМИ»

Це — список усіх персонажів з «*Остання ніч: перевертні*» та «*Остання ніч: світанок*», що прокидаються вночі, і порядок їхнього прокидання одне відносно іншого (оголошуйте тільки тих, яких залучено до вашої гри):

0. Вартовий.
  1. Личина.
  2. Вовкулаки.
  - 2-Б. Альфа-вовк.
  - 2-В. Вовчиця-медіум.
  3. Прихвостень.
  4. Масони.
  5. Провидиця.
- 5-Б. Учениця провидиці.
- 5-В. Дослідник паранормального.
  6. Крадій.
- 6-Б. Відьма.
  7. Бешкетниця.
- 7-Б. Сільський дурник.
  8. П'яниця.
  9. Сновида.
  - 9-А. Личина-Сновида.
10. Старійшина.
  - 10-А. Личина-Старійшина.
11. Викривач.
  - 11-А. Личина-Викривач.

Селяни, Золотар та Мисливець із гри «*Остання ніч: перевертні*» вночі не прокидаються. Охоронець та Вовк-сонько із гри «*Остання ніч: світанок*» вночі не прокидаються.



One Night Ultimate Werewolf і One Night Ultimate Werewolf: Daybreak та ці правила належать Bezier Games, Inc.

©2024 Ted Alspach і Bezier Games, Inc. Всі права захищено.

## ДЯКУЄМО ТЕСТУВАЛЬНИКАМ

Корі Аллен, Джени Аллен, Керол Алспак, Дакота Алспак, Геїдж Алспак, Тоні Алспак, Майка Д. Бобо, Рік Бретшнайдер, Патрік Бойд, Кріс Кастаньєтто, Каролін Кастаньєтто, Бей Чен, Одрі Квето, Джей Джей Свік, Джиммі Делайл, Енні Діас, Тедді Діас, Скотт Дай, Джеймс А. Інґліш, Чад Ексерсґорд, Тім Фарлі, Ренді Фармер, Гамільтон Ферроу, Мелоді Ферроу, Шеллі Геншоу, Дуг Гарретт, Райан Грем, Деббі Гаштайн, Стефані Гамфрі, Дін Лізардо, Камерон Маккензі, Brent Мороз, Річард Нью, Аарон Ньюман, Маріо Паліта, Греґ Пулос, Стів Семсон, Кеннет Стюарт, Шон Томпкінс, Рей Візнескі, Кевін Вуд, Кріс Вудменсі, Карен Вудменсі та ще багато інших.

## ТВОРЦІ ГРИ

Тед Алспак створив низку ігор, зокрема «*Остання ніч: перевертні*», «*Замки безумного короля Людвіга*», «*Werewolves*» та «*Suburbia*». Він проживає в затишній фортеці десь у Північній Кароліні, оточений дружиною, сином, донькою, собакою та двома котами, і всі вони стверджують, що вони не вовкулаки. Але Тед нікому з них не вірить.

Акіхіса Окуї створив японську гру «*One Night Werewolf*».

Бразильський художник Гас Беттс проілюстрував понад пів сотні дитячих книжок. Ознайомитися з його роботами можна за посиланням: [www.gusbatts.daportfolio.com](http://www.gusbatts.daportfolio.com).

## УКРАЇНСЬКА ЛОКАЛІЗАЦІЯ



Головний редактор: Володимир Янчарін

Перекладачка: Юлія Ціпура

Верстальник: Владислав Дімаков

Коректори: Тетяна Рижикова, Андрій Наконечний

Ексклюзивний дистрибутор на території України: ТОВ «ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС» [www.games7days.com](http://www.games7days.com)  
м. Дніпро, вул. Маршала Малиновського, 22, 57.