



ОСТАННЯ НІЧ ПЕРЕВЕРТНІ

Посібник початківця

Учасники та учасниці гри «*Остання ніч: перевертні*» беруть на себе роль Селянина, Вовкулаки чи Особливого персонажа. Щоб здобути перемогу, вам потрібно викрити Вовкулак і убити хоча б одного з них... якщо ви самі не стали Вовкулакою!

Принада серії ігор «*Остання ніч*», на відміну від багатьох інших, — з'ясування точної послідовності подій, які сталися впродовж лише однієї ночі, коли більшість персонажів застосували ту чи іншу свою властивість. Вам необхідно визначити команду, за яку ви граєте (бо картку вашого персонажа могли підмінити іншою), а тоді — команди інших гравців. Наприкінці кожної гри ви голосуєте проти когось із іншої команди; отримавши більшість голосів, персонаж «помирає». Якщо помирає Вовкулака — перемагають

усі, хто в команді селян. Якщо не помирає жоден Вовкулака — перемагає команда вовкулак.

Що більше ви гратимете в «*Останню ніч*», то більше усвідомлюватимете, наскільки важливо розкрити відому вам інформацію саме в потрібну мить — а також вчасно збрехати, незалежно від команди, в якій ви почали гру.

Кожна гра дуже коротка, тож ви, ймовірно, зіграєте кілька разів підряд. Але «*Остання ніч*» відрізняється від інших ігор цього формату, тож вам може знадобитися кілька партій, аби наловчитися говорити потрібні речі в потрібний момент. Зовсім скоро ви виявите, що події попередніх ігор мають незаперечний вплив на хід кожної наступної — на те, як усі поведуться, кому вони довіряють і якою мотивацією керуються.

ПІДГОТОВКА ПЕРШОЇ ГРИ

Гру готують по-різному на різну кількість гравців. Найпершу партію ми рекомендуємо розіграти на 3–5 людей, щоб навшвидку зловити її суть (і не хвилюйтеся, якщо вас зібралось більше. Гра дуже динамічна, і глядачі теж отримують задоволення).

Візьміть такі картки:

3 ГРАВЦІ **4 ГРАВЦІ** **5 ГРАВЦІВ**

2 Вовкулаки + 1 Селянин + 2 Селянина

1 Провидиця

1 Крадій

1 Бешкетниця

1 Селянин

Картки завжди має бути на три більше ніж людей у грі. Перетасуйте обрані картки і не дивлячись роздайте по одній всім, хто грає. У вас має залишитися три картки — покладіть їх долілиць у центр столу поряд із жетонами ролей, що відповідають усім залученим до цієї гри карткам.

Тепер усі гравці й гравчині таємно дивляться свою картку і також кладуть її долілиць у центр столу. Всі залучені до гри мусять мати змогу легко дотягнутися до кожної з карток, як показано нижче на прикладі для 5 гравців:



НІЧ

Кілька персонажів пробуджуються вночі, щоб здійснити нічну дію. Проте ті, хто мають картку Селянина, Золотаря або Мисливця, ніколи не прокидаються вночі.

На додачу до картки персонажа, комусь із вас дістануться обов'язки Глашатая. Глашатай оголошуватиме кожного персонажа по порядку і щоразу подумки

рахуватиме до десяти, щоб дати змогу цьому персонажу здійснити свою нічну дію. Для попередньо запропонованого набору карток застосуйте такий порядок пробудження:

Глашатай: «Усі засинають».

Усі гравці та гравчині (включно з Глашатаєм) заплющують очі.

«Вовкулаки, шукайте інших Вовкулак».

Вовкулаки розплющують очі та дивляться, чи розплющені ще в когось очі (таких може не виявитися).

«Вовкулаки, спи. Провидице, можеш глянути чиюсь одну картку або дві картки в центрі».

Той чи та, хто має картку Провидиці, розплющує очі і може тихо подивитися картку іншого гравця або дві картки в центрі столу.

«Провидице, спи. Крадію, можеш подивитися свою картку з чієюсь, а тоді подивитися на свою нову картку».

Той чи та, хто має картку Крадія, розплющує очі та може тихо помінятися своєю карткою з карткою іншого гравця, а потім подивитися її.

«Крадію, спи. Бешкетнице, можеш поміняти місцями картки двох інших гравців».

Той чи та, хто має картку Бешкетниці, розплющує очі та може тихо поміняти місцями картки двох інших гравців, не дивлячись ці картки.

«Бешкетнице, спи».

Глашатай, усе ще з заплющеними очима, трохи рухає картки на своїх місцях (тепер ніхто не зможе стверджувати, ніби якусь картку підмінили/подивилися, через те, що вона не на своєму початковому місці).

«Усі, прокидайтеся!»

Усі гравці й гравчині прокидаються та підозріливо зиркають одне на одного.

Тим, хто не мусять діяти вночі (і сидіти із заплющеними очима), заборонено також рухатися, показувати пальцями або будь-яким чином передавати інформацію активним гравцям.

ДЕНЬ

Коли ніч завершується, усі починають обговорювати можливих Вовкулак. Говорити можна що завгодно — але свою картку не можна показувати нікому. Вовкулаки, певно, заявлятимуть про свою приналежність до іншої ролі, щоб не померти.

Унаслідок певних нічних дій, коли картки міняються місцями, хтось може вважати свою роль не такою, як вона є насправді. Коли ніч закінчилася, ваша роль — на картці, що перед вами долілиць. Вона може не збігатися з тією, що ви отримали на початку. Коли настає день, ніхто не може дивитися жодні картки.

Після кількох хвилин обговорення настає час голосування.

«Увага, три, два, один, ВАШ ГОЛОС!»

Кожен та кожна за столом мусять показати на когось іншого.

Той чи та, хто набирає найбільше голосів, — помирає і відкриває картку перед собою. У випадку рівності помирають і відкривають картки всі, хто набрали найбільшу кількість голосів.

Якщо ніхто не отримує більше одного голосу, то ніхто й не помирає. Ви можете організувати таку розв'язку, якщо домовитесь голосувати проти сусіда чи сусідки ліворуч або праворуч (домовляйтеся перед голосуванням).

КІНЕЦЬ ГРИ

Минає усього одна ніч та один день...

Команда селян перемагає:

- 1) Якщо помирає хоча б один Вовкулак. Навіть якщо помирають інші на додачу до Вовкулаки, перемогу здобувають усі з команди селян.
- 2) Якщо Вовкулак немає і ніхто не помирає. Може статися, що нікому не випала картка Вовкулаки — всі залишилися в центрі.

Команда вовкулак перемагає тільки тоді, коли за столом є хоча б один Вовкулак і жоден з Вовкулак не помирає. Якщо ви граєте з картою Золотаря, діють спеціальні правила перемоги. Дивіться опис Золотаря в правилах.

ЗАВАНТАЖТЕ БЕЗКОШТОВНИЙ ЗАСТОСУНОК

Ви можете не призначати нікого Глашатаєм, якщо просто завантажте безкоштовний мобільний застосунок із сайту www.beziergames.com. Застосунок оголошує обрані ролі вночі в правильному порядку і забезпечує атмосферний фоновий саундтрек, а також має таймер на денне обговорення. Ви навіть можете прискорити темп, коли всі гравці освоються з ролями. Якщо ви маєте інші ігри серії «Остання ніч» (такі як «Світанок», «Вампіри», «Прибульці» і «Суперзлочинці»), застосунок дає змогу комбінувати ролі з ними.



Застосунок працює на системах Android та iOS, а скачується безкоштовно!

Ми наполегливо радимо ним користуватися. Застосунок — це не необхідна умова гри, але дуже вам допоможе. Він так само працює для інших ігор серії «Остання ніч».

ЖЕТОНИ ПЕРСОНАЖІВ

До складу гри «Остання ніч: вовкулаки» входять жетони персонажів, які відповідають карткам.

Коли в грі настає день, жетони допоможуть усім у колективних розмірковуваннях — ви можете класти їх на картки, які «викрили».

Жетони в центрі столу також нагадуватимуть всім, яких персонажів (і скільки карток кожного персонажа) залучено до гри. Номери на жетонах відповідають порядку прокидання вночі.

Якщо ви не користуєтеся застосунком (хоча варто було б), ви можете покласти жетони перед Глашатаєм — щоб він або вона могли швидко піддивитися порядок прокидання персонажів.

ПОРАДИ ДЛЯ ГЛАШАТАЯ

Найкраща порада — завантажте безкоштовний застосунок. Утім, трапляється, що це не завжди можливо, тож тримайте ще кілька:

Якщо вам випало бути Глашатаєм, розташуйте жетони з номерами перед собою в порядку зростання, щоб мати змогу розплющувати очі між оголошеннями і піддивлятися порядок. В усіх інших випадках вночі — тримайте очі заплющеними! Можете легенько стукати пальцями по столу, щоб приховати звуки інших гравців, поки вони дивляться і міняють місцями картки. Якщо ви оголосили свою роль, мовчіть під час виконання дії.

Знайомлячи новачків із грою або додаючи до гри нових персонажів, збільшіть паузи між оголошеннями — щоб у всіх було більше часу вирішити і виконати потрібну дію.

ІНШІ ПОРАДИ

Нічого дивного, якщо протягом перших декілька ігор день починається зі спантеличеної мовчанки, коли ніхто не знатиме, що сказати.

Аби почати обговорення, можна запропонувати часткову інформацію, наприклад: «Я — Провидиця, але не хочу говорити, чиї картки перевіряв... поки що», або «Я почала Крадієм і помінялася картокю з кимось... але не скажу, з ким, якщо інші мовчатимуть».

Знання всіх ролей у грі справді важливе для Вовкулаки — адже вам доведеться брехати про те, ким ви є і що робили (якщо щось робили). Легше стверджувати, ніби ви Селянин, але ефективніше — сміливо взяти на себе іншу роль, перш ніж «справжній» її власник заговорить. Є ймовірність, що ця картка в центрі, а якщо ні — «справжньому» власнику цієї ролі буде непросто переконати інших у своїй щирості, адже ви заговорили першим.

Чесність — найкраща політика в реальному житті, але у світі «Останньої ночі» вона призведе вас до краху, навіть якщо ви почали в команді селян.

Наприклад, усі можуть вам повірити, що ви почали Крадієм і вкрали чийсь картку Селянина (особливо якщо той гравець підтвердить, що починав гру Селянином), але якщо Бешкетниця поміняла вашу картку з картокю Вовкулаки, жодна чесність вас не врятує від смерті. Натомість, трохи зачекавши та дізнавшись, що Бешкетниця справді підмінила вашу картку, ви матимете нагоду сказати, ніби почали Вовкулакою — і тепер Вовкулака той, чия картка дісталася вам (навіть якщо це неправда).

Що більше ви граєте в «Останню ніч», то більш весело стає плести павутину брехні і водночас докопуватися до істини. Ваші здібності до обману й дедукції зростатимуть, але так само зростатимуть здібності ваших колег за столом — тож кожна наступна гра буде все цікавішою. Персонажі змінюються з кожною новою грою, а разом із тим розвивається ваша стратегія гри.

Більшим групам потрібно більше часу на денне обговорення, ніж меншим. Зігравши перші кілька ігор, можете почати використовувати таймер — коли будильник продзвенить, усі мусять голосувати. Це додає напругу до обговорень і зменшує кількість порожньої балаканини під час гри.

Якщо вас справді багато (7 і більше), декому може бути складно дотягнутися до центру. Для вирішення цієї проблеми можете ніч проводити стоячи навколо столу; менший столик також допоможе. Якщо вам доступний тільки довгий «бенкетний» стіл, розсідайтесь вздовж широких сторін — не сідайте на протилежних кінцях.

