

Інструкція

# Хитропліс



Щось не так у лісі. Хижаки стали занадто сміливими і ночами полюють на мирних травоїдних, залякуючи їх і виганяючи з лісу! Настав час добропорядним мешканцям об'єднатися і викрити цих хижаків! У цій грі ви станете жителями лісу. Кожен з гравців отримає секретну роль: мирної тварини або хижака. Завдання гравців залежить від того, на якій вони стороні. Мирні тварини повинні знайти всіх хижаків і відновити порядок.

### **Про гру**

На початку гри кожен учасник отримує картку ролі. Від неї залежить, у якій команді виступає гравець: мирних травоїдних або хижаків. У кожної команди своя мета, і як тільки вона виконана, всі учасники цієї команди перемагають. Мирні травоїдні – це прості жителі лісу. Їх завдання – розкрити всіх хижаків і прогнати їх з лісу. Як тільки останній хижак виходить з гри, мирні тварини перемагають.

Хижаки і лис. Їх мета – прогнати з лісу якомога більше мирних травоїдних. Як тільки серед гравців, що залишилися, стає стільки ж (або більше) хижаків, скільки і мирних, хижаки здобувають перемогу. Спочатку хижаки знаходяться в меншості, проте, на відміну від мирних травоїдних, вони знають одне одного.

Також у грі є ведучий. Завдання ведучого – розповідати іншим гравцям, що відбувається в лісі, стежити за тим, щоб гра йшла за правилами, і вирішувати розбіжності. Гра складається з декількох періодів дня і ночі, які змінюють одне одного. Вдень травоїдні намагаються знайти хижаків і прогнати їх з лісу. Коли день закінчується, по команді ведучого всі гравці засинають – закривають очі. Вночі хижаки залякують інших гравців, змушуючи їх тікати з лісу, а особливі персонажі використовують свої здібності. Ведучий по черзі наказує гравцям прокинутися – відкрити очі і виконати потрібні дії, – а потім знову заснути. Коли ніч закінчується, всі гравці прокидаються, і

настає новий день, усі гравці мають по одній хвилині на монолог. Тобто гравці говорять по черзі. Говорити всім разом забороняється. Якщо хто-небудь вимовляє хоч одне слово не в свою чергу – отримує попередження.

## **План гри**

### **День перший**

Гравці знайомляться один з одним. У перший день з поведінки гравців вже можна робити деякі висновки.

Погано прихована радість, невдоволення, показний спокій – все це може стати ключем до розгадки хто ж насправді хижак. Але ніякі обговорення в цей день не допускаються.

### **Перша ніч**

Ведучий говорить: «Настала ніч».

Після оголошення ведучим ночі, гравці закривають очі.

Ведучий говорить: «Хижак прокинувся».

Після цих слів, кому дісталися карти «Хижак» відкривають очі і вітаються.

Ведучий оголошує: «Хижак заснув».

## **День другий**

Ведучий оголошує: «Настав день. Усі жителі міста прокинулися».

Мирні жителі прокидаються і вирішують хто з них Хижак або Мисливець. Хижаки теж беруть участь в обговоренні, видаючи себе за мирних городян і намагаючись перевести підозри на невинних гравців. Обирається кілька підозрюваних, одного з яких у результаті карають, і гравець вибуває з гри показавши перед смертю свою карту.

## **Ніч друга**

Приблизний план на ніч: Хижак, Комісар Кекс, Нудний Кіт, Лікар, Мисливець – всі прокидаються і засинають по черзі, роблячи свої нічні справи.

Виглядає це приблизно так:

Ведучий оголошує: «Настала ніч. Всі жителі засинають».

Ведучий: «Хижаки прокидаються». Хижаки відкривають очі. У цю ніч вони повинні позбутися від найбільш розумного і небезпечного мирного жителя.

Зберігаючи повну тишу, Хижаки, порадившись, обирають першу жертву і Альфа Лис жестом вказує на нього ведучому.

Ведучий: «Хижаки засинають».

Ведучий: «Лікар прокидається». Гравець з картою Лікаря прокидається і показує ведучому на гравця, якого він хоче вилікувати – врятувати від загибелі.

Ведучий: «Лікар засинає».

Ведучий: «Прокидається Комісар Кекс». Гравець з картою комісара відкриває очі і вказує на гравця, який за його припущеннями – хижак.

Якщо гравець один з хижаків, ведучий опускає підборіддя показуючи «так». Якщо гравець мисливець, ведучий за допомогою вказівного і середнього пальця показує мушкет. Якщо гравець мирний, ведучий крутить головою показуючи «ні».

Ведучий: «Комісар Кекс засинає».

Ведучий: «Нудний Кіт прокидається». Він повинен обрати гравця, з ким буде теревенити, а отже, кого не зможуть вигнати вдень на голосуванні.

Ведучий: «Нудний Кіт засинає».

Ведучий: «Мисливець прокидається».

Мисливець вибирає гравця, який більше всього заважає йому, в першу чергу це хижак.

Ведучий: «Мисливець засинає».

Ведучий: «Альфа Лис прокидається».

Альфа Лис повинен знайти Комісара Кекса, і показати ведучому на того кого він вважає Комісаром, ведучий, за допомогою жестів показує вгадав Лис чи ні.

Ведучий: «Настав третій день.

Всі прокидаються». І оголошує кого вбили вночі, а кого врятував лікар.

Гравці знову продовжують з'ясовувати і обговорювати, хто ж є хижак або мисливцем. У кінці дня виноситься вердикт і у вигнання йде один гравець.

Так і триває доба за добою, поки один з таборів не переможе.

## Персонажі

**Мирні травоїдні** – це найчисленніша роль у грі. У них є невід'ємне право голосувати і їх більше, ніж членів мафії і в цьому їхня сила.

При голосуванні на суді, мирні жителі своїми голосами можуть зробити те, що часом не під силу комісару. Завдання мирних жителів, знайти і ліквідувати всіх гравців з роллю мафії. Вони не сплять вдень і мирно сплять вночі. У процесі гри мирного травоїдного може вбити мисливець чи хижак, або помилково навіть посадити до в'язниці такі ж мирні, як і він сам. Кожен день мирні травоїдні приймають доленосне рішення, вибираючи гравця, який відправиться за ґрати.

**Комісар Кекс** – гравець, який постійно бореться зі злом. Голосує в суді вдень, а вночі підглядає і підслуховує, перевіряючи всіх жителів.

Роль комісара – знайти хижаків та мисливця вночі і не розкриваючи себе довести мирним жителям, що той чи інший гравець – хижак.



Комісар – єдиний, хто достовірно може дізнатися правду про хижаків. На нього мирні травоїдні і покладають основну надію. Прокидаючись вночі, він може перевірити статус одного будь-якого гравця.

**Хижак** – і є те зло, з яким борються чесні жителі і комісар. Хижак безсовісно бреше всім вдень, а вночі безжально здійснює вбивства і творить свої чорні справи. Роль хижака – знайти і знищити комісара, попутно вбиваючи мирних травоїдних. Ночами, під керівництвом Альфа Лиса, він «вбиває» по одному мирному жителю. А вранці прикидається мирним жителем і намагається переконати інших гравців у своїй невинності.

Для того, щоб вижити, кожному члену команди доводиться залишатися в тіні, не звертати на себе особливої уваги оточуючих, майстерно викручуватися, маскуючись під чесного травоїдного. Головний атрибут хижаків – вміння правдиво збрехати.

**Альфа Лис** – втілення зла, з яким борються мирні жителі і комісар. Роль Альфа Лиса – знайти і знищити комісара, попутно вбиваючи мирних жителів руками своїх підлеглих або особисто.

Альфа Лис ночами прокидається разом із мафією і призначає мирного, який повинен бути «вбитий». Потім він просинається окремо, щоб викрити комісара. Вдень він вміло прикидається мирним жителем або навіть комісаром.

**Лікар** – це особлива роль у грі. Він грає на боці мирних жителів, але наділений можливістю рятувати жителів від неминучої смерті.

Він може врятувати будь-якого вбитого за ніч гравця, як хижака, так і чесного. Вдень лікар намагається зрозуміти, кого з гравців вночі мафія захоче вбити. Вночі лікар «лікує» обраного навмання гравця. Має право лікувати себе тільки один раз. Не може дві ночі поспіль лікувати одного і того ж гравця.

**Нудний Кіт** – грає на своєму боці, вночі для своїх цілей, вибирає того, хто йому цікавіше.

Потеревенивши ніч з будь-яким з гравців, він дає алібі гравцю і його не можна посадити за ґрати на наступний день. Вдень Кіт, як ні в чому не бувало, стає добропорядним з числа мирних жителів.

Кіт може відвідати будь-якого гравця, як мафію, так і чесного. Вночі теревенить з обраним гравцем. Має право теревенити з собою тільки один раз. Не може дві ночі поспіль теревенити з тим самим гравцем.

**Мисливець** – грає на своєму боці, вночі вбиває на свій власний розсуд, для того щоб в кінці залишитись одним в Хитрополісі.

Вдень мисливець поводить ся як звичайний мирний житель і нічим не видає своєї жахливої натури.

Мисливець може вбити будь-якого гравця, як хижака, так і чесного. Має право «вбити» тільки один раз за одну ніч.

