

ОСТАННЯ НІЧ ПЕРЕВЕРТНІ

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

ВМІСТ



ПЕРСОНАЖІ «ОСТАННЬОЇ НОЧІ»

Ви можете додавати нових персонажів до базового набору, описаного в розділі «Підготовка першої гри». Просто вийміть і замініть картку. Ви можете грати практично будь-якою комбінацією карток — утім, радимо не додавати більше 1 чи 2 нових ролей за один раз, щоб іншим було простіше освоюватися.

Незалежно від використовуваних персонажів, карток має завжди бути на 3 більше ніж людей у грі.

Перед кожною грою покладіть у центр столу жетони, які відповідають карткам у грі. Так усі знатимуть, із якими персонажами ви граєте. Кожен персонаж по-своєму змінює хід гри. Деякі з них допомагають команді селян (зокрема Провидиця і Масони), якісь допомагають вовкулакам (наприклад, Прихвостень). Не переживайте, якщо якась із команд виграє надто часто — хід гри в «Останній ночі» еволюціонує з кожним новим раундом.

Проявляйте фантазію в підборі персонажів: зіграйте з одним Вовкулакою або перетасуйте всі картки й роздайте гравцям випадково. Ви навіть можете створити село без жодного Селянина — кожен та кожна матимуть якусь особливу роль.

Безкоштовний застосунок вельми спрощує використання різноманітних персонажів: у ньому ви можете вибрати, яких персонажів залучено до гри, і він оголосить вам усіх, хто прокидається вночі, у правильному порядку — навіть враховуючи складні випадки, як-от присутність у грі Личини або Прихвостня.

ПЕРСОНАЖІ, ЩО ПРОКИДАЮТЬСЯ ВНОЧІ

Ці персонажі прокидаються вночі в наведеному порядку (на останній сторінці також подано таблицьку). Опис кожного персонажа включає приклад оголошення для Глашатая.



ЛИЧИНА

Личина — доволі складний персонаж, оскільки перебирає на себе роль і команду картки, на яку подивилася.

Якщо ви ще не до кінця опанували решту персонажів, пропустіть поки Личину... Пізніше опис цієї ролі буде зрозуміти значно легше.

Личина прокидається раніше від усіх інших персонажів «Останньої ночі».

На початку ночі Личина дивиться (але не змінює) картку іншого гравця чи гравчині і далі діє залежно від побаченої ролі:

Селянин, Золотар, Мисливець: тепер у вас ця роль, і ви більше нічого не робите вночі.

Вовкулака або Масон: ви прокидаєтесь вночі з іншими Вовкулаками або Масонами, коли їх оголошують. Тепер ви в команді вовкулак (якщо побачили Вовкулаку) або селян (якщо побачили Масона).

Провидиця, Крадій, Бешкетниця, П'яниця: ви негайно виконуєте дію побаченого персонажа (і не прокидаєтесь, коли цього персонажа оголошують).

Прихвостень: згідно з оголошеннями Глашатая ви не заплющуєте очі, якщо побачили картку Прихвостня. Вовкулаки піднімають великий палець догори, щоб ви могли їх побачити. Личина-Прихвостень грає в команді вовкулак.

Сновида: коли Сновида засне, Личина-Сновида знову прокидається і перевіряє, чи він або вона досі має картку Личини.

Якщо ви отримали картку Личини внаслідок нічних дій — під час голосування ви вважаєтесь тим персонажем, на якого Личина подивилася на початку ночі.

Оголошення Глашатая трохи відрізняються для Личини порівняно з іншими персонажами, адже Личина мусить побачити Вовкулак, якщо перетворилася на Прихвостня, і мусить прокинутися пізніше, якщо до гри включено Сновиду. Зачитайте таке оголошення, якщо в грі немає Прихвостня:

«Личино, подивися на чиюсь картку. Тепер ти стаєш цим персонажем. Якщо цей персонаж має нічну дію, виконай її зараз».

Личина розплющує очі і дивиться на картку іншого гравця. Якщо побачена картка — Провидиця, Крадій, Бешкетниця чи П'яниця, вона виконує відповідну дію зараз. Якщо побачена картка — Вовкулака чи Масон, вона ще раз прокидається, коли оголошують цих персонажів. Якщо побачена картка — Селянин, Золотар чи Мисливець, вона нічого не робить.

«Личино, спи».

Якщо в грі є Прихвостень, зачитайте такий текст:

«Личино, подивися на чиюсь картку. Тепер ти стаєш цим персонажем. Якщо цей персонаж має нічну дію, виконай її зараз».

Личина розплющує очі і дивиться на картку іншого гравця. Якщо побачена картка — Провидиця, Крадій, Бешкетниця чи П'яниця, вона виконує відповідну дію зараз. Якщо побачена картка — Вовкулака чи Масон, вона ще раз прокидається, коли оголошують цих персонажів. Якщо побачена картка — Селянин, Золотар чи Мисливець, вона нічого не робить.

«Личино, якщо ти тепер Прихвостень, не засинай. Якщо ні — засни. Вовкулаки, підніміть великий палець угору, щоб Личина-Прихвостень могла вас побачити».

Якщо Личина побачила картку Прихвостня, вона тримає очі розплющеними, якщо ні — заплющує. Вовкулаки піднімають великий палець угору, щоб Личина їх могла побачити.

«Вовкулаки, заховайте пальці. Личино, спи».

Якщо в грі присутня Сновида, то після оголошення фази Сновида, зачитайте такий текст:

«Личино, якщо ти побачила картку Сновида, прокинься і подивися свою картку».

Личина розплющує очі і дивиться на свою картку, аби визначити, чи її не підмінили вночі.

«Личино, спи».



ВОВКУЛАКА

Уночі всі Вовкулаки розплющують очі, щоби побачити інших Вовкулак. Якщо ви розплющили очі і не бачите інших — значить, решта карток у центрі. Вовкулаки належать до команди вовкулак.

«Вовкулаки, шукайте інших Вовкулак».

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

«Вовкулаки, спіть».

Правило вовка-одинака: якщо в грі лише один Вовкулак, то він може подивитися одну з центральних карток. Так Вовкулака, який не має партнера, отримує надійний спосіб обманути решту гравців.



ПРИХВОСТЕНЬ

Одразу після оголошення Вовкулак прокидається Прихвостень. Під час його пробудження Вовкулаки із заплющеними очима піднімають великі пальці догори, щоб Прихвостень їх побачив. Вовкулаки не знають Прихвостня. Якщо помирає Прихвостень, і не помирає жоден Вовкулака, команда вовкулак (разом із Прихвостнем) перемагає. Якщо Вовкулак немає у грі, Прихвостень перемагає в разі смерті будь-якого іншого персонажа (крім самого Прихвостня). Цей персонаж — потужний союзник Вовкулакам. Прихвостень належить до команди вовкулак.

**«Прихвосню, прокинись.
Вовкулаки, підніміть великий
палець угору, щоби Прихвостень
міг вас побачити.»**

Прихвостень розплющує очі. Вовкулаки піднімають великий палець угору. Прихвостень роззирається, запам'ятовуючи Вовкулак.

**«Вовкулаки, заховайте пальці.
Прихвосню, спи.»**



МАСОН

Використовуючи цього персонажа, завжди додавайте в гру обидві картки Масона. Масон прокидається вночі і бачить іншого Масона. Якщо ви розплющили очі і не бачите колегу — значить, картка в центрі. Масони належать до команди селян.

«Масони, шукайте інших масонів».

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

«Масони, спіть».



ПРОВИДИЦЯ

Уночі провидиця може піддивитися чийсь чужу картку або дві картки в центрі — але не мусить їх рухати. Провидиця належить до команди селян.

**«Провидице, можеш глянути
чийсь одну картку або дві картки
в центрі».**

Провидиця розплющує очі і може тихо піддивитися картку іншого гравця або дві картки в центрі столу.

«Провидице, спи».



КРАДІЙ

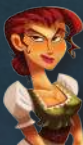
Уночі Крадій може когось пограбувати, забравши його чи її картку і залишивши натомість свою картку Крадія. Після цього Крадій дивиться на свою нову картку. Той чи та, хто внаслідок цієї дії отримує

картку Крадія, опиняється в команді селян. Крадій опиняється в команді, до якої належить його новий персонаж — але не виконує жодної пов'язаної з новим персонажем дії. Якщо Крадій вирішує нікого не грабувати, він залишається Крадієм і належить до команди селян.

**«Крадію, можеш поміняти
свою картку з чийось, а тоді
подивитись на свою нову картку».**

Крадій розплющує очі та може тихо помінятися своєю картою з картою іншого гравця, а потім подивитися на неї.

«Крадію, спи».



БЕШКЕТНИЦЯ

Уночі Бешкетниця може поміняти місцями картки двох інших гравців, не дивлячись на них. Отримавши нову картку, гравці мають нову роль і належать до пов'язаної з нею команди — навіть якщо вони до самого кінця не знають, що це за роль. Бешкетниця належить до команди селян.

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

Бешкетниця розплющує очі та може тихо поміняти місцями картки двох інших гравців, не дивлячись на ці картки.

«Бешкетнице, спи».



П'яниця

П'яниця не просихає, а тому не пам'ятає своєї ролі. Коли настає час прокидатися вночі, П'яниця мусить помінати свою картку П'яниці на будь-яку з центральних карток персонажа, але не дивитися на неї. П'яниця тепер має нову роль (навіть якщо до кінця гри її не знає) і належить до пов'язаної з нею команди.

«П'янице, поміняй свою картку на одну з центральних карток».

П'яниця розплющує очі та міняє свою картку персонажа на одну з трьох центральних карток, не дивлячись на свою нову картку.

«П'янице, спи».



СНОВИДА

Сновида прокидається й дивиться на свою картку (аби визначити, чи її не підмінили вночі).

Використовуйте Сновиду лише якщо в грі також присутні Крадій та/або Бешкетниця. Сновида належить до команди селян.

«Сновидо, подивися свою картку».

Сновида розплющує очі і дивиться на свою картку, аби визначити, чи її не підмінили вночі.

«Сновидо, спи».

ПЕРСОНАЖІ, ЩО МІЦНО СПЛЯТЬ

Ці персонажі вночі не прокидаються:



СЕЛЯНИН

Селянин не має особливих умінь, але він абсолютно точно не Вовкулака. Усі люблять називати себе простими селянами. Селянин належить до команди селян.



ЗОЛОТАР

Золотар ненавидить свою роботу так палко, що хоче померти. Золотар виграє лише якщо помирає. Якщо помирає Золотар і не помирає жоден Вовкулака, вовкулаки не перемагають. Якщо помирає Золотар і Вовкулака, команда селян також перемагає разом із Золотарем. Золотар належить до селян (але не грає за їхню команду), тож якщо Золотар помирає, а всі Вовкулаки залишилися в центрі — селяни програють. Золотар не належить ані до команди селян, ані до команди вовкулак.



МИСЛИВЕЦЬ

Якщо помирає Мисливець, помирає також і гравець, на якого Мисливець показує (незалежно від того, скільки голосів отримала ціль Мисливця). Мисливець належить до команди селян.

ТВОРЦІ ГРИ

Тед Алспак створив низку ігор, зокрема «Замки шаленого короля Людвіга», «Вовкулаки» та «Пригород». Акіхіса Окуї створив японську гру «Остання ніч: перевертні».

ХУДОЖНИК

Бразильський художник Гас Беттс ілюстрував понад пів сотні дитячих книжок.

ПОРЯДОК ПРОКИДАННЯ ВНОЧІ

Коли ви поєднуєте різних персонажів, порядок їхнього прокидання вночі важливий. Це — список УСІХ персонажів, що прокидаються вночі, і порядок їхнього прокидання один відносно іншого (оголошуйте тільки тих, котрі включені до вашої гри):

1. Личина
2. Вовкулаки
3. Прихвостень
4. Масони
5. Провидиця
6. Крадій
7. Бешкетниця
8. П'яниця
9. Сновида
10. Личина-Сновида

Селяни, Золотар і Мисливець вночі не прокидаються.



Виконавчий директор: Тед Алспак
Операційний директор: Тоні Алспак
Розроблення застосунку: Андре Інфанте, Кіт Куберек, Джеремія Магер, Кріс Стрейтер
Редагування: Пелпер Ганна
Керування маркетингом: Еллі Голд
Завідування соцмережами: Ліндсі Шлессер
Дизайн: Аланна Келсі
Керування користувацькою підтримкою: Раян Мур
Забезпечення якості: Нейтен Мак-Кіган і Брайон Квік
Керування ліцензуванням: Рене Гарріс
Виставкова діяльність: Метт Раян

НАСТІЛЬНИЙ КИЛИМОК І ПРОТЕКТОРИ ДЛЯ КАРТОК

Нічна підміна карток відбуватиметься тихіше, якщо ви замовите офіційний м'який килимок (35,5х66 см) гри «Остання ніч: перевертні» на сайті Bezier Games (beziergames.com).



Оберігайте картки від вм'ятин і подряпин за допомогою високоякісних протекторів «Останньої ночі» на beziergames.com.



Українська локалізація:
Головний редактор: Володимир Янчарін
Перекладач: Олесь Петік
Верстка: Влад Дімаков
Коректори: Тетяна Рижикова, Степан Бобошко

Ексклюзивний дистриб'ютор на території України:
ТОВ "ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС"
м. Дніпро, вул. Маршала Малиновського, 22, 57.
Всі права захищені.
www.games7days.com

©2022 Bezier Games, Inc. Всі права захищені.

One Night Ultimate Werewolf, Bezier Games та їхні логотипи

є зареєстрованою власністю Bezier Games, Inc.

Зроблено в Китаї. Bezier Games, Inc., PO Box 730 Louisville, TN 37777 USA
info@beziergames.com