|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Команды  БАНДИТЫ – красные – Ночью бандиты выбирают жертву преступления, которая не выживает, если не поможет другой персонаж. Могут действовать двумя способами (правила принимаются перед началом игры):   1. «Просыпаются» все вместе и совместно решают кого убить. 2. В первую ночь по умолчанию принимают старшинство (Мафиози > Правая рука > Солдат). «Просыпаются» все вместе, но жертву определяет старший из живых бандитов.   Цель: выжить, убить всех мирных жителей и всех полицейских.  ОФИЦЕРЫ ПОЛИЦИИ– желтые – Ночью стражи порядка устраивают слежку за участником и выясняют, является ли он бандитом. Могут действовать двумя способами (правила принимаются перед началом игры):   1. «Просыпаются» вместе и совместно решают, кого проверить. 2. «Просыпаются» вместе, но решение о проверке принимает Комиссар. После гибели Комиссара решение принимает Помощник комиссара.   Цель: выжить, убить всех бандитов.  МИРНЫЕ ЖИТЕЛИ – сиреневые – Жители города N, потрясенные чередой загадочных убийств. Ежедневно стараются выяснить, кто за ними стоит, и ежедневно на общем голосовании решают, кого осудить и казнить.  Цель: выжить, убить всех бандитов.  НЕЙТРАЛЬНЫЕ – синий – Далеко непростые жители города N, которые отличаются некоторыми профессиональными или природными способностями, позволяющими им влиять на происходящее. Они преследуют лишь одну цель – выжить любой ценой, не важно, с кем.  Хулиган – вечный подозреваемый – Ночью выбирает, с кем совершать мелкие преступления. Офицеры полиции, проверяя Хулигана и «его напарника этой ночью» получают положительный ответ.  Адвокат – криминальный адвокат – Ночью выбирает человека, которого берет под защиту. На следующий день, если подзащитного решают казнить, объявляется об отводе или переносе суда. При этом никто не погибает и наступает ночь.  Врач – медицинская сестра – Ночью выбирает пациента. Если кто-то попытается его убить этой ночью, пациент выживет.  Киллер – наемник – ночью выбирает участника, который на один день лишается возможности говорить, жестикулировать и участвовать в спорах и голосованиях.  Шлюха – проститутка-клафилинщица – Работает ночь через две. Ночью выбирает клиента и в процессе посещения убивает его.  Якудза – камикадзе – Ночью способен заминировать свой кейс. Любой, кто решит его убить этой ночью или следующим днем, разлетится на сотни мелких кусочков. Вместе с Якудзой. Если бомба не «пригодилась», установить ее снова Якудза может минимум через 2 дня.  ВНИМАНИЕ:  Если бомба заложена, и днем Якудзу казнят, то во взрыве погибают все, кто голосовал «За».  Если бомба заложена и бандиты решают убить Якудзу, то погибают все, кто принимал это решение.  Если бомба заложена и Якудзу посетила проститутка, то их вместе будут соскребать с потолка.  ПРАВИЛА ИГРЫ  Игра предусматривает участие от 3 до 18 игроков. Рекомендуемое количество игроков от 7 до 14.  Перед началом игры оговаривается, какие карты будут принимать участие.  Главное правило – запрещено открывать свою карту. Нарушителей следует исключать.  ПОРЯДОК ИГРЫ:  Игроки знакомятся и получают карточки. Ведущий объявляет наступление ночи. Все игроки закрывают глаза подручными средствами. Когда все «уснули», ведущий объявляет того участника, чей наступает ход. Этот участник (или участники) открывает глаза. Ведущий помогает ему в принятии решения:  - Бандиты выбирают, кто будет жертвой.  - Якудза закладывает бомбу?  - К кому сегодня отправляется Шлюха?  - С кем совершает мелкие преступления Хулиган? И тд.  И так по очереди, пока все активные участники не примут решения. Ведущий объявляет день и список происшествий за ночь. Все открывают глаза и приступают к поискам бандитов. Решают до тех пор, пока не выберут осужденного. Ведущий помогает в устройстве голосования. Осужденного казнят, его карта открывается всем. Далее вновь наступает ночь и игра продолжается в заданном темпе. Игра заканчивается при одном из условий:  Погибли все бандиты. Победа зачитывается мирным жителям и выжившим нейтральным.  Погибли все мирные жители и полицейские. Победа засчитывается бандитам и выжившим нейтральным.  Погибли все мирные жители, полицейские и бандиты. Победа засчитывается выжившим нейтральным.  Ведущему рекомендуется быть очень внимательным, когда в игре участвует много людей. Удобно фиксировать на бумаге происшествия. Например, кого защищает Адвокат, кого лечит Врач и тд. | BANDITS. In the night bandits choose the victim of the crime which doesn’t survive if another character doesn’t help him. They can act in two ways (the rules are being adopted before the game beginning):   1. Everybody “wakes up” and decides together whom to kill. 2. In the first night the seniority is being chosen on default (Mafioso> Right Hand> Soldier). Everybody “wakes up” together, but only the senior of living bandits defines the victim.   Aim: survive; kill all the innocent and policemen.  POLICE OFFICERS. In the night the law-enforcement officers have a player shadowed and find out if he’s a bandit. They can act in two ways (the rules are being adopted before the game beginning):   1. Everybody “wakes up” and decides together whom to check. 2. Everybody “wakes up”, but only the Detective makes the decision of the check. After the death of the Detective it is the Detective’s assistant who makes a decision.   Aim: survive; kill all the bandits.  THE INNOCENT. The citizens of the town N, astonished by the chain of mysterious murders. Every day they try to find out who masterminds them, and on the daily voting they decide whom to convict and to execute.  Aim: survive; kill all the bandits.  THE NEUTRAL. Anything but ordinary citizens of the town N, notable for some professional or natural abilities, which let them have an influence on current events. They have only one aim – to survive at any cost, no matter with whom.  HOOLIGAN. In the night he chooses whom to commit minor crime. Police officers by checking the Hooligan and “his partner this night” get a positive answer.  Lawyer. In the night he chooses a person to take under his protection. The next day, if it is decided to execute the client, the challenge or the slippage of the trial are being announced. Meanwhile nobody dies and the night comes.   |  | | --- | |  |   Doctor. In the night he chooses a patient. If somebody tries to kill him this night, the patient will survive.  Killer. In the night he chooses a player, which loses an opportunity to speak, gesticulate and take part in arguments and votes for one day.  Bitch. Works one night after two. In the night she chooses a client and kills him during the visit.  Yakuza. Is able to mine his case. Everybody who decides to kill him in the night or the next day will break into hundreds of small pieces. Together with the Yakuza. If the bomb wasn’t of use, the Yakuza will be able to use it only in two days again.  ATTENTION:  If the bomb has been planted and the Yakuza is being executed in the day, everybody who voted “For” dies in the explosion.  If the bomb has been planted and the bandits decide to kill the Yakuza, everybody who made this decision dies.  If the bomb has been planted and the Bitch has visited the Yakuza, they will be scraped away from the ceiling together.  RULES OF PLAY:  The game provides the participation of from 3 to 18 players.  Before the game starts it is stipulated what cards will take part.  The main rule is – it is forbidden to open your card.  GAMEPLAY:  The players meet each other and get cards. The presenter announces the coming of the night. All players close their eyes with improvised means. When everybody is “fallen asleep” the presenter announces the player, whose lead it is. This player (or players) opens his eyes. The presenter helps him to make a decision:   * The bandits are choosing the victim. * Is the Yakuza planting a bomb?   And so it goes in turn until all the active players make a decision. The presenter announces the coming of the day and the list of the night incidents. Everybody opens the eyes and starts looking for bandits. They are deciding until they choose the convict. The presenter helps by the vote arrangement. The convict is being executed; his card is being opened to everybody. Then the night comes again and the game goes on in the prescribed pace. The game ends by one of the conditions:  All the bandits have died. The victory goes to the innocent and survived neutral.  All the innocent and policemen have died. The victory goes to the bandits and survived neutral.  All the innocent, policemen and bandits have died. The victory goes to the survived neutral.  The presenter is recommended to be very attentive, when many people take part in the game. It is convenient to fix the incidents on paper. For example, who is being protected by the lawyer, who is being treated by the doctor etc. |