

ВЪРКОЛАЦИ

НОЩТА НА ВАМПИРИТЕ

ПРАВИЛА

Интерактивна социална дедуктивна
игра за 6 - 24 играчи над 8 години.

Преглед на играта

С падането на нощта, заспива и селото. Сред обитателите му обаче има вампири, които преследват и ухапват по една жертва всяка нощ. Ще успеят ли селяните да разкрият кои са вампирите и да се отърват от тази тегнеща заплаха?

Съдържание

26 карти с персонажи, сред които:

- ▶ Персонажи на страната на селяните:
 - 12 Селяни
 - 1 Оракул
 - 1 Свещеник
 - 1 Готвач
 - 1 Ковач
 - 1 Неспяща
 - 1 Убиец на вампири
 - 1 Следователка
- ▶ Персонажи на страната на вампирите:
 - 6 Вампири
- ▶ Персонаж, чиято принадлежност е неясна:
 - 1 Пияница

1 карта със стойностите на персонажите

Име на
персонажа



Умение

Персонажите имат различно ниво на влияние в играта. Това ниво е изразено чрез различните **стойности на персонажите**. Тези стойности са обобщени в таблицата на тази страница, както и на картата със стойности на персонажите. **Позитивна стойност** означава, че персонажът подпомага **селяните**, докато **негативна стойност** означава, че персонажът подпомага **вампирите**.

***Забележка:** В началото на играта играчът, играещ с карта **Пияница**, няма да знае какъв е действителният му персонаж. Той ще разбере за кой отбор играе едва през втората нощ.*

ОБОВЩЕНИЕ НА СТОЙНОСТИТЕ НА ПЕРСОНАЖИТЕ

Вампир	-6	Пияница	-2
Готвач	+4	Свещеник	+3
Ковач	+2	Селянин/ка	+1
Неспяща	+3	Следователка	+3
Оракул	+7	Убиец на вампири	+3

Подготовка за игра

Седнете около масата така, че всеки от играчите да вижда останалите. А може да седнете и в кръг, без маса помежду ви.

Една игра на **Върколаци: Нощта на вампирите** изисква 1 от играчите да поеме ролята на модератор (или водещ).

Той направлява играта и осигурява възможността за тайното извършване на действията и уменията на персонажите.

Определете кой ще поеме тази роля преди да започнете игра.

Модераторът взима всички карти с персонажи, включително тази със стойностите им, след което избира толкова персонажа, колкото са останалите играчи.

Забележка: Ако картата **Пияница** е в игра, трябва да се избере 1 допълнителен персонаж, който ще започне да се използва в началото на втората нощна фаза.

СЪВЕТИ ПРИ ИЗБОРА НА ПЕРСОНАЖИ

За да създаде 2 отбора, които да имат относително равен шанс за победа при игра на **Върколаци: Нощта на вампирите**, модераторът трябва да има предвид следното:

- ▶ Сборът от стойностите на персонажите трябва да е близък до 0;
- ▶ Във всяка игра трябва да присъстват няколко **вампири**, няколко **селяни**, както и **оракулът**;
- ▶ В игра с повече от **8** играчи може да добавите допълнителни персонажи към упоменатите горе.
- ▶ **Свещеникът** следва да бъде включен в игра само ако **ковачът** или **убиецът на вампири** също присъстват в играта.

- ▶ **Пияницата** е добре да се използва едва след като вече сте изиграли няколко игри на **Върколаци: Нощта на вампирите**.

Пример за избор на персонажи при игра с 11 играчи:

- ▶ **3 Вампири** – сбор на стойността на персонажите: **-18**
- ▶ **4 Селяни** – сбор на стойността на персонажите: **+4**
- ▶ **1 Оракул** – стойност на персонажа: **+7**
- ▶ **1 Следователка** – стойност на персонажа: **+3**
- ▶ **1 Готвач** – стойност на персонажа: **+4**
- ▶ **1 Убиец на вампири** – стойност на персонажа: **+3**

Общ сбор на всички стойности на персонажите: +3

Забележка: Ако играчите се познават добре и вече многократно са играли **Върколаци: Нощта на вампирите**, общата стойност на персонажите е добре да бъде от **-1** до **-3**. Ако играчите не се познават добре или някои от тях не са играли **Върколаци: Нощта на вампирите**, сборът е добре да бъде от **+1** до **+3**.

Модераторът размесва избраните карти с персонажи и раздава по 1 от тях с лицето надолу на всеки от играчите. Играчите може да гледат картите си, но никога не бива да ги показват или разкриват на останалите, дори по случайност. Играчите трябва да държат картите си с лицето надолу на масата (или на пода).

Цел на играта

Във **Върколаци: Нощта на вампирите** групата на **селяните** се изправя срещу групата на **вампирите**. В играта се редуват нощни и дневни фази, докато един от отборите спечели. Всяка нощ **вампирите** може да ухапят 1 от другите живи играчи, който напуска играта в **КРАЯ** на **следващата дневна фаза**.

- ▶ Ако в даден момент са останали живи само **вампири**, отборът на **вампирите** печели.
- ▶ Всички живи играчи, включително **вампирите**, може да линчуват 1 играч чрез гласуване с мнозинство по време на всяка дневна фаза. Този играч също напуска играта.
- ▶ Ако последният **вампир** умре, всички **селяни** печелят.

Ход на играта

Една игра на **Върколаци: Нощта на вампирите** протича с редуване на нощни и дневни фази. Играта започва с нощна фаза, следвана от дневна фаза, след което отново идва нощна фаза и така нататък, докато един от отборите спечели. По време на нощната фаза всички играчи трябва да си затворят очите. След това модераторът събужда различните персонажи един по един - те си отварят очите и може да използват специалното си умение в този момент. Модераторът информира тези играчи кога да затворят очите си отново.

Нощна фаза: Първата нощ

Модераторът обявява:

„Денят беше дълъг и изморителен - затворете очите си.“

След като **всички** играчи са затворили очите си, модераторът започва да ги буди един по един (в указания по-долу ред).

Ако определен персонаж не участва в играта, модераторът го пропуска.

Забележка: Ако **Пияницата** участва в играта, модераторът трябва да провери картата на **допълнителния персонаж** преди началото на играта. Той ще събуди този персонаж като му дойде редът, преструвайки се, че той вече участва в играта. Започвайки от втората нощ, този персонаж ще се играе от **пияницата** до края на играта (виж страница 18).



1. Свещеник

Модераторът обявява:

"Отче, събуди се и отвори очите си. Реши дали искаш да благословиш някой от другите играчи."

Модераторът отбелязва името на играча, който е в ролята на **свещеника**.

Веднъж в играта, по време на нощната фаза, **свещеникът** може да благослови 1 играч. Ако реши да го направи сега, посочва играча, когото иска да благослови.

До края на играта избраният играч вече не може да бъде убит по време на нощната фаза. Всички умения, които биха го убили (ухапване от *Вампир*, *Убиец на вампири*, *Коваишки меч*, вижте по-долу), се пренебрегват. Благословеният играч не знае, че е бил благословен.

Модераторът отбелязва кой играч е бил благословен.

Модераторът обявява:

"Отче, ти направи своя избор. Затвори очите си и се върни към съня си."



2. Вампири

Модераторът обявява:

"Вампири, събудете се и отворете очите си. Погледнете се един друг. Като група изберете играч, който да бъде ухапан."

Модераторът отбелязва имената на **вампирите**.

Вампирите трябва да постигнат консенсус и да посочат 1 играч, който да бъде ухапан през тази нощ. Този

играч ще умре и ще напусне играта **в КРАЯ на следващата дневна фаза**, но няма да знае, че е бил ухапан.

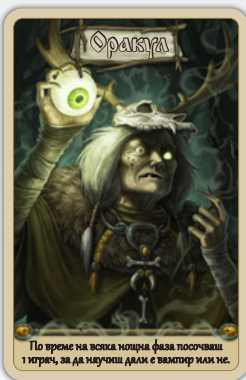
Модераторът отбелязва името на този играч, но все още не го обявява.

Ако **вампирите** не са единомислени относно избора си на играч, модераторът указва, че изборът им трябва да е ясен. Ако дори и след това не успеят да постигнат съгласие, тази нощ никой играч няма да бъде ухапан.

Модераторът обявява:

"Вампирите избраха жертвата си. Затворете очите си и продължете съня си."

Модераторът казва това, независимо дали **вампирите** са избрали жертва или не.



3. Оракул

Модераторът обявява:

*„Оракуле, събуди се и си отвори очите
Посочи един играч. Аз ще ти кажа
дали този играч е вампир или не.“*

Модераторът отбелязва името на играча, който е в ролята на **оракула**.

Ако **оракулът** посочи **вампир**, водещият вдига палец нагоре и имитира вампирско захващане за повече яснота. Ако **оракулът** не

посочи **вампир**, модераторът показва палец надолу и поклаща глава отрицателно.

Модераторът обявява:

"Оракулът потвърди една самоличност. Затвори очите си и се върни към съня си."

Следователка



Веднъж за цялата игра, по време на нощната фаза, разследваш група от 3-ма играчи, седящи един до друг, за да разбереш дали поне 1 от тях не е вампир.

4. Следователка

Модераторът обявява:

"Следователко, събуди се и отвори очите си. Реши дали искаш да разследваш група от 3-ма играчи, седящи един до друг."

Модераторът отбелязва името на играча, който е в ролята на **следователката**.

Следователката може да реши да разследва някого само веднъж в играта. Ако реши да го направи, тя

трябва да посочи трима играчи, които седят един до друг. Ако сред тримата играчи има поне един **вампир**, модераторът вдига палец нагоре и имитира вампирска захапка за яснота. Ако сред тримата играчи няма **вампири**, модераторът показва палец надолу и поклаща глава отрицателно.

Модераторът не казва на **следователката** колко **вампири** има сред тримата играчи.

Модераторът обявява:

"Следователката направи своя избор. Затвори очите си и се върни към съня си."

Убиец на вампири



По време на всяка нощ може да посочиш 1 играч, който ще умре в началото на следващия ден. Ако той умре и не е вампир, губиш уменията си.

5. Убиецът на вампири

Модераторът обявява:

"Убиецо на вампири, събуди се и отвори очите си. Реши дали искаш да ловуваш тази вечер."

Модераторът отбелязва името на играча, който е в ролята на **убиеца на вампири**.

Всяка нощ **убиецът на вампири** може да реши да ловува. Ако го направи, той трябва да посочи някой друг играч. Този играч ще умре в

началото на следващия ден.

Важно: Ако **убиецът на вампири** убие играч, който не е **вампир**, той губи уменията си до края на играта. Ако това се случи, модераторът вече няма да го събужда, започвайки от следващата нощ (виж по-долу).

Модераторът обявява:

"Убиецът на вампири направи своя избор. Затвори очите си и се върни към съня си."



Веднъж за цялата игра, по време на началната фаза, може да изковеш меч и да го дадеш на друг играч, който да го използва.

6. Ковач

Модераторът обявява:

"Ковачо, събуди се и отвори очите си. Искаш ли да изковеш меч и да го дадеш на друг играч?"

Водещият отбелязва името на играча, който е в ролята на **ковача**.

Веднъж в играта **ковачът** може да избере да изкове меч за друг играч. Ако реши да го направи, той посочва играча, за когото иска да изкове меча.

Модераторът обявява:

"Ковачът направи своя избор. Затвори очите си и се върни към съня си."

Ковашки меч

След като **ковачът** реши да изкове меч за друг играч и затвори очи си, модераторът обикаля около играчите и докосва рамото на играча, за когото е изкован мечът.

"Мечът е изкован. Докоснах по рамото играч, който сега ще се събуди и ще отвори очи. Посочи друг играч, когото искаш да убиеш с меча."

Играчът, получил ковашкия меч, трябва да посочи с пръст друг играч.

Този играч ще умре в **началото** на следващия ден.

Модераторът отбелязва името на играча, който е убит с меч.

Мечът се чупи и повече не може да бъде използван.

Модераторът обявява:

"Мечът беше използван и сега е счупен. Затвори очите си и се върни към съня си."



7. Готвач

Модераторът обявява:

"Готвачо, събуди се и отвори очите си."

Водещият отбелязва името на играча, който е в ролята на **готвача**.

Ако **готвачът** бъде ухапан от **вампир** през някоя от нощните фази, той не умира в **края на следващия** ден. (Обилната употреба на чесън в гозбите му го прави неуязвим за ухапвания от **вампири**.)

Модераторът **не казва** дали **готвачът** е бил ухапан от **вампир** или не.

Модераторът обявява:

"Готвачо, затвори очите си и се върни към съня си."



8. Неспяща

Модераторът обявява:

"Неспяща, събуди се и отвори очите си. Ще ти покажа дали някой от двамата играчи до теб е бил активен тази нощ."

Водещият отбелязва името на играча, който е в ролята на **неспящата** и след това проверява дали някой от играчите до **неспящата** е бил активен през нощта.

Вампирите и **оракулът** са активни всяка нощ.

Възможно е следните играчи да са били активни:

Следователката (ако реши да проведе разследване);

Убиецът на вампири (ако реши да ловува);

Ковачът (ако е изковал меч) както и играчът, който е получил и използвал меч;

Свещеникът (ако е благословил някой играч).

Ако поне 1 от съседните на **неспящата** играчи е бил активен през нощта, модераторът вдига палец нагоре и кимва с глава положително. Ако и двамата играчи са били неактивни през тази нощ, модераторът показва палец надолу и поклаща глава отрицателно.

Неспящата получава тази информация всяка вечер.

Модераторът обявява:

"Неспяща, затвори очите си и се върни към съня си."

След като модераторът събуди всички участващи персонажи (с изключение на **пияницата** и **селяните**) и запише имената им, настъпва денят.



Дневна фаза: Първият ден

Модераторът обявява:

"Беше дълга нощ и вампирите обходиха цялото село. Всички се събудете и отворете очите си."

Ако **убиецът на вампири** е ловувал, модераторът първо обявява кой играч е бил убит. Този играч умира, обръща картата си с лицето нагоре и напуска играта.

Важно: Ако **убиецът на вампири** е избрал благословения играч, модераторът не обявява кой е той. Вместо това, убийството се пренебрегва и изобщо не се споменава. Благословеният играч не умира и **убиецът на вампири** не губи умението си. (И може би ще се досети, че този играч е бил благословен.)

Ако **мечът** е бил изкован и използван, модераторът обявява кой играч е бил убит с него. Този играч умира, обръща картата си с лицето нагоре и напуска играта.

Модераторът **не казва** кой играч е бил ухапан от **вампир**.

Всички убити играчи трябва да напуснат групата на играещите.

Сега всички останали живи играчи (включително живите **вампири**) може да обсъждат и предполагат кои са **вампирите** сред тях.

Имало ли е необичайни шумове през нощта? Има ли сред играчите такива, които са подозрително спокойни или нервни след нощните вълнения?

Вампирите трябва да опитат да отклонят вниманието от себе си и да обвиняват други играчи или просто да се слоят с тъпата.

Възможно е **вампирите** да си помагат един на друг, но трябва да бъдат много внимателни, за да не се разкрият пред останалите играчи.

Бесилото

След известно време на обсъждане всички живи играчи (включително живите **вампири**) може да номинират 1 играч, който да бъде пратен на бесилото.

За да номинирате някого, посочете го и кажете нещо от рода на: *"Номинирам Сашо"*.

Ако друг играч потвърди номинацията, като също номинира Сашо, номинираният играч получава възможност да се защити с кратка реч. Впоследствие всички живи играчи гласуват открито за това, дали номинираният играч да бъде линчуван.

Модераторът обявява:

"Броя до три. На три всеки от вас трябва да покаже или палец нагоре, ако иска да линчува номинирания, или палец надолу, ако счита, че играчът не е вампир. 1 - 2 - 3 - гласувайте!"

Ако повече играчи са показали палци нагоре, отколкото палец надолу, номинираният бива линчуван.

Този играч умира, обръща картата си с лицето нагоре и напуска играта.

Ако играч не бъде линчуван, той не може да бъде номиниран повторно в същия ден. Живите играчи продължават с обсъжданията и може да продължат да номинират други играчи, докато един не бъде линчуван (или докато не бъде номиниран никой).

Край на дневната фаза

След като някой играч бъде линчуван или ако няма повече номинирани играчи, дневната фаза приключва. Модераторът обявява кой играч е бил ухапан от **вампири**, стига този играч да е все още жив. Играчът умира, обръща картата си с лицето нагоре и напуска играта.

Важно: Ако **благословеният играч** или **готвачът** са били ухапани, модераторът обявява, че никой не е умрял от ухапване на **вампири** през изминалата нощ.

Останалата част от играта

Следващата нощ започва с призив на модератора към всички живи играчи да затворят очи и да заспят.

Модераторът първо събужда **пияницата** (ако персонажът участва в играта и ако все още е жив), казвайки на глас:

"Пияницо, събуди се и отвори очите си. Спомни си своята истинска самоличност."

Модераторът показва на **пияницата** отделената карта и **пияницата** веднага се превъплъщава в този нов персонаж. Ако е **вампир**, той ще се събуди заедно с другите **вампири**. Ако е друг персонаж, той ще отвори очи, когато бъде събуден.

Модераторът отбелязва новата роля и името на този играч.

Ако **пияницата** е **вампир**, той печели с отбора на **вампирите**. Във всички останали случаи той печели с отбора на **селяните**.

Пияницата печели дори ако умре през първия ден и модераторът никога не разкрие персонажа, който **пияницата** би играл от втората нощ нататък.

Модераторът обявява:

"Пияницата си е спомнил кой е той. Затвори очи и заспи отново."

След това модераторът продължава да събужда последователно **вампирите, оракула, следователката, убиеца на вампири, ковача, свещеника** и накрая на **неспящата**, както беше описано по-рано.

Играчите, които са напуснали играта, защото са били убити, вече нямат никакво значение за **следователката** или **неспящата**. **Следователката** винаги посочва 3-ма живи играчи, седящи един до друг, а **неспящата** винаги ще знае дали е имало някаква активност през нощта от 2-мата живи играчи до нея.

Умрели персонажи няма да бъдат събуждани. Същото важи и за **убиеца на вампири**, който е загубил уменията си, или за **ковача**, който вече е изковал меч.

Всички останали персонажи ще бъдат събуждани, дори ако вече са използвали уменията си.

Оттук нататък дневната и нощната фаза се редуват. През деня модераторът първо обявява убитите (от **убиеца на вампири** и/или с **ковашкия меч**), след което живите играчи обсъждат и номинират играчи, които да отидат на бесилото. В края на всеки ден модераторът обявява играча, ухапан от **вампир** през предишната нощ. През нощта ще бъдат събудени персонажите, споменати по-горе, ако играчите са все още живи.

Край на играта

Играта приключва, когато последният **вампир** умре.

В този случай всички играчи, които са били на страната на **селяните**, печелят - включително и тези, които са били убити.

Ако са останали живи само **вампирите**, играта също свършва и те печелят.



СЪВЕТИ ЗА МОДЕРАТОРА

Най-добре би било, ако модераторът е играл няколко игри на **Върколаци: Нощта на вампирите**, за да води играта оптимално.

По-долу ще намерите няколко съвета за плавно протичане на играта.

Поведение на модератора по време на нощната фаза

Водещият трябва да внимава да не говори директно в посоката на играчите по време на нощната фаза, а по-скоро трябва да говори в различни посоки, като се обръща към всички играчи.

След като **ковачът** избере играч, модераторът трябва да мине покрай всички играчи и да докосне рамото само на избрания играч.

Водещият трябва да избягва местоимения, които биха разкрили пола на играча (като „той“, „тя“, „негов“ и „неин“, освен когато става дума за имената на персонажите, а не на играчите). В противен случай той би подсказал на останалите играчи.

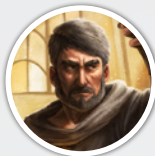
Поддържане на темпото на игра

Ако няколко души играят **Върколаци: Нощта на вампирите** за първи път, играта може да отнеме повече време, отколкото би отнела с опитни играчи.

Водещият трябва да следи прогреса на играта и да насърчава играчите да взимат активно участие. Някои групи може да са много тихи - в този случай водещият трябва да насърчава играчите да излъчват номинации.

Ако живите играчи дискутират разпалено, водещият трябва да ги остави, дори това да удължи дневната фаза.

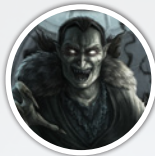
ОБОВЩЕНИЕ НА ПЕРСОНАЖИТЕ



Свещеник (стойност на персонажа **+3**)

Веднъж в играта, по време на нощната фаза, свещеникът може да благослови 1 играч.

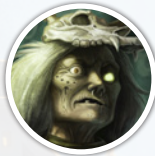
Благословеният играч няма да умре от ухапване от **вампи**р. Той също така няма да умре, ако бъде преследван от **убиеца на вампири** или нападат с **ковашкия меч**.



Вампир (стойност на персонажа **-6**)

По време на първата нощ, всеки от **вампири**те научава самоличността на другите **вампири**. Всяка нощ **вампири**те се договарят за това кой играч да бъде ухапан. Този играч няма да знае, че е ухапан и ще умре в **края** на следващия ден.

По време на дневните фази **вампири**те трябва да направят всичко възможно, за да запазят ролята си в тайна.



Оракул (стойност на персонажа **+7**)

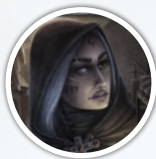
По време на всяка нощна фаза оракулът посочва различен играч. Ако този играч е **вампи**р, модераторът вдига палец нагоре и имитира вампирско захапване за яснота. Ако този играч не е **вампи**р, модераторът показва палец надолу и поклаща глава отрицателно.

През първата нощ, ако **оракулът** посочи **пияницата**, модераторът показва палец надолу и поклаща глава отрицателно, тъй като **пияницата** не е **вампир** (все още), тъй като това се определя едва през втората нощ.



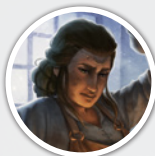
Следователка (стойност +3)

Веднъж в играта, по време на нощната фаза, **следователката** може да посочи 3-ма живи играчи, седящи един до друг (без да включва себе си), за да определи дали в тази група има поне 1 **вампир**. Ако има, модераторът вдига палец нагоре и имитира вампирско захващане. Ако никой от тримата играчи не е **вампир**, модераторът показва палец надолу и поклаща глава отрицателно.



Убиец на вампири (стойност +3)

По време на всяка нощна фаза **убиецът на вампири** може да ловува. Ако избере да го направи, той трябва да посочи 1 играч. Този играч ще умре в **началото** на следващия ден. Ако **убиецът на вампири** убие играч, който не е **вампир**, той губи уменията си до края на играта и вече няма да бъде събуждан по време на нощните фази.



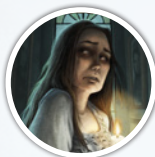
Ковач (стойност на персонажа +2)

Веднъж в играта, по време на нощната фаза, ковачът може да изкове меч. Ако го направи, той посочва 1 играч, който ще получи меча. Модераторът докосва този играч по рамото (след като **ковачът** затвори очи). След това играчът, на когото е даден мечът, ще посочи 1 друг играч, който ще умре в началото на следващия ден.



Готвач (стойност на персонажа +4)

Готвачът няма да умре в края на деня, ако е ухапан от **вампирите**. Вместо това, модераторът обявява, че никой от играчите не умира от ухапване на **вампири** през предишната нощ. Модераторът не разкрива кой е **готвачът**.



Неспяща (стойност на персонажа +3)

В края на всяка нощ неспящата научава дали поне 1 от двамата живи играчи, седящи до нея, е бил активен през нощта.

Вампирите и **оракулът** са активни всяка нощ.

Други играчи, които може да са активни през нощта, са:

Следователката, ако е разследвала;

Убиецът на вампири, ако е ловувал;

Свещеникът, ако е благословил играч;

Ковачът, ако е изковал меч, както и играчът, който е получил и използвал меча.

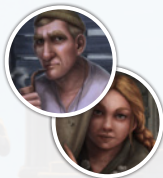
Неспящата не научава кой от двамата играчи е бил активен или дали и двамата са били активни.



Пияница (стойност на персонажа -2)

В началото на играта **пияницата** не знае какъв ще бъде неговият истински персонаж. Модераторът ще му даде изтеглената допълнителна карта в началото на втората нощ и **пияницата** ще играе този персонаж до края на играта.

Ако новата роля е на **вампир**, той ще спечели заедно с отбора на **вампирите**. Във всички останали случаи той печели заедно със **селяните**. Дори ако **пияницата** умре през първия ден, той ще спечели или загуби в зависимост от действителната си роля. Също така, ако **пияницата** умре през първия ден, модераторът не разкрива действителната му роля.



Селяни (стойност: +1)

Селяните трябва да открият и линчуват **вампирите**.

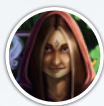
Комбиниране на Върколаци: Нощта на вампирите с Върколаци

Може да играете **Върколаци: Нощта на вампирите** с **Върколаци** като спазвате следните правила:

- ▶ Всички ефекти, касаещи **върколаците** и **вампирите**, вече важат и за двете роли.
- ▶ С малки групи (до около 24 играчи) играйте с **върколаци ИЛИ с вампири**.
- ▶ При по-големи групи (над 24 играчи) може да играете едновременно с **върколаци** и с **вампири**. Сега обаче има 3 групи (**върколаци**, **вампири** и **селяни**), които играят една срещу друга. Всяка от тях може да спечели, ако накрая са останали живи само играчи от тази група.

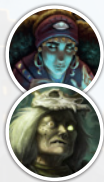


Подробности за персонажите (в азбучен ред)



Вещица

По време на всяка нощна фаза **вещицата** научава коя е жертвата, както на **върколаците**, така и на **вампирите**. Ако **вещицата** използва лечебната си отвара върху играч, ухапан от **вампири**, този играч не умира в края на следващия ден.



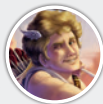
Гадателка и Оракул

По време на нощната фаза, ако **гадателката** и/или **оракулът** посочат **върколак** или **вампир**, модераторът вдига палец нагоре и се усмихва подигравателно, за да не разкрие дали става дума за **върколак** или **вампир**.



Готвач

Готвачът е имунизиран срещу ухапвания от **вампири** и атаки на **върколаци**.



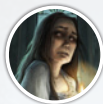
Купидон

Ако **Купидон** накара **върколак** и **вампир**, **върколак** и **селянин** или **вампир** и **селянин** да се влюбят, двамата влюбени печелят **само ако** са **единствените** оцелели в края на играта.



Лечител

Ако **лечителят** избере играч, който е бил ухапан от **вампирите**, този играч не умира в **края** на следващия ден.



Неспяща

Към обичайните роли, които са активни през нощта, добавете и **гадателката**, **лечителят** и **вещицата** (ако използва някоя от отварите си).



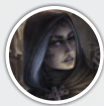
Свещеник

Благословеният играч не може да умре от отровната отвара на **вещицата** или от атака на **върколак**.



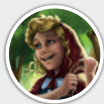
Следователка

Следователката научава от модератора дали в избраната от нея група от трима души, седящи един до друг, има поне един зъл персонаж (**върколак** или **вампир**). Тя обаче не разбира дали това е **върколак** или **вампир** (или евентуално и двете).



Убиец на вампири

Умението на **убиеца на вампири** може да се използва и за лов на **върколаци**.



Червена шапчица

Червената шапчица не умира от ухапване от **вампир**, ако **ловецът** е все още жив. (Ако **ловецът** умре поради друга причина същата нощ, **червената шапчица** губи защитата на **ловеца** и умира в **края** на следващия ден.)



Ред на персонажите по време на нощната фаза

По време на нощната фаза модераторът трябва да използва следния ред за събуждане на персонажите.

1. Пияница (втора нощ)
2. Купидон (първа нощ)
3. Свещеник
4. Върколаци
5. Вампири
6. Гадателка
7. Оракул
8. Вещица
9. Лечител
10. Следователка
11. Убиец на вампири
12. Ковач
13. Ловец (Първа нощ)
14. Червена шапчица (Първа нощ)
15. Готвач (Първа нощ)
16. Кмет (Първа нощ)
17. Неспяща



Увеличете удоволствието
от играта!



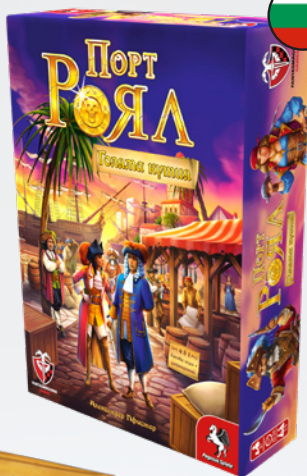
- Играйте с до 48 играчи!
- Играйте с персонажите от двете игри.
 - Играйте с вълнуващи герои като Вещица, Купидон или Ловец.

Порт Роял

Голяма кутия



4 в 1
базова игра +
разширения



Класическата игра „Порт роял“ идва на вашата игрална маса в голяма кутия, съдържаща базовата игра, разширенията „Само още едно поръчение“ и „Приключението започва“, олекотената версия „Отплаване“, както и промо картите „Комарджията“.

И не на последно място, нашата голяма гордост - играта идва с нови илюстрации, създадени в България от екипа на Fantasmagoria Creative!

Създатели на играта

Илюстрации

Лия Фрьолих

Графичен дизайн

Джеси Топфер

Осъществяване

Себастиан Хайн

Превод

Георги Кацарски

Редакция

Леда Герова

Българско издание 2024

ФАНТАСМАГОРИЯ ООД

онлайн магазин:

BigBag.bg

www.fantasmagoria.bg

София, ул. Лъвски рид 6

+359 895 61 88 10

kingdom@fantasmagoria.bg

facebook.com/fantasmagoria.bg

Специални благодарности от Pegasus Spiele към Тед Алспак,
чиято игра на Върколаци (за групи до 68 души!)

е големият брат на това издание.

©2024 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3,
61169 Friedberg, Germany. v1.0 Всички права запазени.

Възпроизвеждането и издаването на игрови правила,
компоненти или илюстрации без изричното разрешение на
Pegasus Spiele е забранено.

