

ВЪРКОЛАЦИ

A detailed illustration of a werewolf with long, shaggy fur and glowing orange eyes, howling upwards. The background is a large, bright yellow full moon against a dark blue night sky with several birds in flight. In the foreground, the rooftops of a village with snow and lit windows are visible.

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

ПРАВИЛА

Преглед на играта

С падането на нощта, заспива и селото. Сред обитателите му обаче има върколаци, които преследват и изяждат по една жертва всяка нощ. Ще успеят ли селяните да разкрият кои са върколиците и да избегнат заплахата им?

Съдържание

25 карти с персонажи, сред които:

► Персонажи на страната на селяните:

- 6 Селяни
- 6 Селянки
- 1 Лечител
- 1 Вещица
- 1 Гадателка
- 1 Ловец
- 1 Червена шапчица
- 1 Купидон
- 1 Кмет

► Персонажи на страната на върколиците:

- 6 Върколаци

1 Карта със стойностите на персонажите

Име на
персонажа



Умение

Персонажите имат различно ниво на силата, както е указано 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 *върколаците*.

Забележка: Купидон печели заедно със селяните, но умението му подпомага върколаците, поради което този персонаж има негативна стойност.

ОБОВЩЕНИЕ НА СТОЙНОСТИТЕ НА ПЕРСОНАЖИТЕ

| | | | |
|---------|----|-----------------|----|
| Купидон | -2 | Ловец | +3 |
| Кмет | +2 | Червена шапчица | +3 |
| Селянин | +1 | Гадателка | +7 |
| Лечител | +3 | Върколак | -6 |
| Вещица | +5 | | |

Подготовка за игра

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

Една игра на **Върколаци** изисква 1 от играчите да поеме ролята на модератора (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 взема всички карти с персонажи, включително тази със стойностите им, след което избира толкова персонажи, колкото са останалите играчи.

Съвет за избора на персонажи

За да създаде 2 отбора, които да имат относително равен шанс за победа, модераторът трябва да има предвид следното:

- Сборът от стойностите на персонажите трябва да е близък до 0;
- **Във всяка игра** трябва да присъстват няколко *Върколаци*, няколко *Селяни* и *Гадателката*;
- В игра с повече от 8 играчи, можете да добавите допълнителни персонажи към упоменатите горе;
- *Червената шапчица* следва да бъде включена в игра само ако *Ловецът* също присъства в играта.

Пример за избор на персонажи при игра с 11 играчи:

- 3 Върколаци – сбор на стойността на персонажите: **-18**
- 3 Селяни – сбор на стойността на персонажите: **+3**
- 1 Гадателка – стойност на персонажа: **+7**
- 1 Вещица – стойност на персонажа: **+5**
- 1 Купидон – стойност на персонажа: **-2**
- 1 Ловец – стойност на персонажа: **+3**
- 1 Кмет – стойност на персонажа: **+2**

Общ сбор на всички стойности на персонажите: 0

Забележка: Ако играчите се познават добре и са играли Върколаци многократно, общият сбор на персонажите е добре да бъде от **-1** до **-3**. Ако няколко души играят Върколаци за първи път, или ако играчите не се познават добре, 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 показват или разкриват картата си на останалите, дори по случайност. Играчите трябва да държат картите си с лицето надолу на масата (или на пода).

Цел на играта

Във **Върколаци** Селяните играят срещу **Върколаците**.

В играта се редуват нощни и дневни фази, докато един от отборите спечели.

Всяка нощ **върколаците** може да изядат 1 от другите играчи, който напуска играта.

Ако в даден момент са останали живи само **върколаци**, отборът на **върколаците** печели.

Всички живи играчи, включително **върколаците**, може да линчуват 1 играч чрез гласуване с мнозинство по време на всяка дневна фаза. Този играч също напуска играта.

Ако последният **Върколак** умре, всички **селяни** печелят.

Ход на играта

Една игра на **Върколаци** протича чрез редуването на нощни и дневни фази. Играта започва с нощна фаза, последвана 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, които може да си отворят очите един по един - те може да ползват 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 започвате да се изморявате - затворете очите си.”

След като **всички** играчи са затворили очите си, модераторът започва да ги буди един по един (в указания ред). Ако определен персонаж не участва в играта, модераторът го пропуска.



Купидон

Модераторът обявява:

„Купидон, събуди се и отвори очите си. Посочи 2 играчи, които да се влюбят. Може да избереш и посочиш себе си.”

Модераторът отбелязва името на играча, който е в ролята на Купидон.

Двамата избрани играчи се влюбват един в друг. Ако един от тях умре, другият също умира **веднага**.

Модераторът отбелязва имената на двамата влюбени.

След това обявява:

„Купидон, ти направи избора си. Затвори очите си и се върни към съня си.”

„Сега ще докосна рамото на 2 играчи. Тези двама играчи бяха избрани от Купидон. Те се събуждат и отварят очите си.“

Модераторът минава покрай всеки от играчите и докосва двамата влюбени по рамото.

След кратка пауза, водещият обявява:

„Двамата играчи са силно влюбени един в друг. Затворете очите си и заспивайте.“



Върколаци

Модераторът обявява:

„Върколаци, събудете се и отворете очите си. Погледнете се един друг.“

Като група изберете играч, който да изядете.“

Модераторът отбелязва имената на играчите върколаци.

Върколиците трябва да постигнат консенсус и да посочат 1 играч, когото биха искали да изядат през тази нощ. Този играч ще умре в началото на следващия ден. Модераторът отбелязва името на този играч, но все още не го обявява.

Ако върколиците не са единодушни относно избора си на играч, модераторът указва, че изборът им трябва да е ясен. Ако дори след това те не могат да постигнат съгласие, върколиците няма да изядат никого тази нощ.

Модераторът обявява:

„Върколаците избраха жертвата си. Затворете очите си и продължете съня си.“

Модераторът трябва да каже това дори когато *върколаците* не са успели да изберат жертва.



Гадателка

Модераторът обявява:

„Гадателко, събуди се и си отвори очите. Посочи един играч. Аз ще кажа на гадателката дали този играч е върколак или не.“

Модераторът отбелязва името на играча, който е в ролята на гадателката.

Ако гадателката посочи върколак, водещият вдига палец нагоре и прави вълча физиономия за повече яснота. Ако гадателката не посочи върколак, модераторът показва палец надолу и клати глава отрицателно.

Модераторът обявява:

„Гадателката потвърди една самоличност. Затвори очите си и се върни към съня си.“



Вещица

Имаш една лечебна отвара и една отровна отвара, и виждаш жертвата на върколаците.

Вещица

Модераторът обявява:

„Вещице, събуди се и отвори очи. Аз ще покажа на вещицата жертвата на върколаците.

Вещицата има лечебна отвара. Сега трябва да избере дали иска да спаси жертвата или не.”

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

Вещицата може да спаси само 1 играч с отварата си за цялата игра.

Ако *вещицата* иска да спаси жертвата на *върколаците*, тя вдига палец нагоре. Водещият отбелязва използването на лечебната отвара. Ако *вещицата* не желае да спаси жертвата, тя показва палец надолу.

Модераторът обявява:

„*Вещицата* има и отрова. Сега трябва да избере дали иска да я използва, за да отрови играч.”

Вещицата може да отрови само 1 играч с отровата си за цялата игра. Този играч умира в началото на следващия ден.

Ако *вещицата* иска да използва отровата си, тя посочва друг играч. Водещият отбелязва името на отровения играч.

Ако *вещицата* не иска да използва отровата си, тя показва палец надолу.

Модераторът обявява:

„Вещицата взе решение. Затвори очи и заспивай.“



Лечител

Модераторът обявява:

„Лечителю, пробуди се и отвори очите си. Посочи 1 друг играч, когото искаш да излекуваш тази нощ. Ако този играч е жертвата на върколаците, той няма да умре в началото на следващия ден.“

Водещият отбелязва името на играча, който е в ролята на лечителя и името на излекувания играч. Ако този играч е жертвата на върколаците, той няма да умре в началото на следващия ден. Лечителят не може да излекува един и същ играч в две последователни нощи. Ако избраният играч е жертва на отровата на *вещицата*, той все пак ще умре в началото на следващия ден.

Модераторът обявява:

„Лечителят направи избора си. Затвори си очите и продължи да спиш.“

Ловец



Ако умреш, можеш веднага да убиеш друг играч.

Ловец

Модераторът обявява:

„Ловецо, събуди се и отвори очи.“

Водещият отбелязва името на играча, който е в ролята на ловеца.

Ако ловецът умре в процеса на игра, той може да стреля по друг играч веднага, след като бъде обявена смъртта му. Този играч също бива елиминиран от играта.

Модераторът обявява:

„Ловецо, затвори очите си и заспивай.“

Червена шапчица



Докато ловецът е жив, ти не можеш да умреш от атаката на върколаците.

Червена шапчица

Модераторът обявява:

„Червена шапчице, пробуди се и отвори очите си.“

Модераторът отбелязва името на играча, който е в ролята на Червената шапчица.

Докато ловецът е жив, върколаците не могат да изядат Червената шапчица.

Върколаците може да изберат *Червената шапчица* за жертва. Ако го направят, *Червената шапчица* не умира в началото на следващия ден.

Ако *ловецът* умре (например от отровата на *вещицата*) в същата нощ, в която *Червената шапчица* е станала жертва на *върколаците*, *Червената шапчица* ще умре в началото на следващия ден.

Модераторът обявява:

„Червена шапчице, затвори очите си и се върни към съня.“



Кмет

Модераторът обявява:

„Кмете, събуди се и отвори очи.“

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

Ако има равенство при откритото гласуване, гласът на *кмета* се брои два пъти (виж секция *„Бесилото“* на страница 16).

Модераторът обявява:

„Кмете, затвори очи и лягай да спиш.“

След като е събудил всички персонажи, които участват в нощната фаза, имената им са записани, а уменията - изиграни (ако е необходимо), нощта приключва и започва деня.

Дневна фаза: Първият ден

Модераторът обявява:

„Нощта беше дълга, а върколаците обиколиха цялото село в търсене на плячка. Всички, събудете се и отворете очи.“

Ако *вещицата* е използвала отровата си, водещият първо обявява кой играч е бил отровен. Този играч умира, обръща картата си с лицето нагоре и напуска играта.

След това модераторът обявява кой играч е бил изяден от *върколаците*. Този играч умира, обръща картата си с лицето нагоре и напуска играта.

Забележка: Ако *върколаците* са избрали Червената шапчица, но Ловецът все още е жив и не е бил отровен през нощта, Червената шапчица не умира. Същото се отнася ако *вещицата* или *лечителят* са излекували жертвата на *върколаците*. В този случай водещият казва само „*Никой не беше изяден през изминалата нощ.*“

Всички живи играчи заедно, като група (включително живите *върколаци*), може да обсъдят кои мислят, че са *върколаците* сред тях.

Чуха ли се някакви съмнителни шумове през нощта? Има ли сред играчите очевидно спокойни или нервни след вълненията на нощната фаза?

Върколаците трябва да се опитат да отвлекат вниманието от себе си и да обвинят други играчи. Вместо това може да решат да се слоят с тълпата и да пазят прикритието си.

В тези си начинания те може да си помагат помежду си, но трябва да внимават да не разкрият на останалите играчи самоличностите си.



Бесилото

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

За да номинирате някого, посочете го и кажете нещо от рода на: „*Номинирам Пешо.*”

Ако друг играч потвърди тази номинация, като номинира Пешо, номинираният получава възможността да се защити с кратка реч. Впоследствие всички живи играчи гласуват открито за това дали номинираният трябва да бъде линчуван.

Модераторът обявява:

„*Броя до 3. На 3 всеки от вас трябва да покаже или палец нагоре, ако иска да линчува номинирания, или палец надолу, ако счита, че този играч не е върколак.*

1 – 2 – гласувайте!”

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

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

Ако резултатът от гласуването е равен и *кметът* все още е жив, неговият глас се брои два пъти и разрешава равенството.

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

Останалата част от играта

След като играч бъде линчуван, или ако не бъде номиниран никой, денят свършва.

Следващата нощ започва с призив на модератора към всички живи играчи да затворят очи и да заспят. Водещият ще събуди *върколаците*, след това *гадателката*, след това *вещицата* и накрая - *лечителя*, за да използват уменията си и пак да заспят.

От втората нощ насетне, останалите персонажи няма да бъдат събуждани през нощта.

Оттук нататък нощната и дневната фаза ще се редуват. През деня водещият първо обявява умрелите. След това живите обсъждат и номинират играчи, които да отидат на бесило. През нощта върколаците могат да изядат 1 играч, гадателката потвърждава самоличността на 1 играч, вещицата използва отварите си (ако има такива), а лечителят може да излекува 1 играч.



Край на играта

Играта приключва тогава, когато последният *върколак* умре.

В този случай всички играчи, които са били на страната на *селяните* печелят (включително тези, които са умрели).

Ако *върколаците* успеят да изядат всички останали играчи (или да ги линчуват с хитрост), играта също свършва и *върколаците* печелят.



СЪВЕТИ ЗА МОДЕРАТОРА

Най-добре би било ако модераторът е играл няколко игри на *Върколаци*, 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 Купидон е избрал 2-ма играчи, модераторът трябва да мине покрай всички участници и да докосне раменете само на тези от тях, които са избрани.

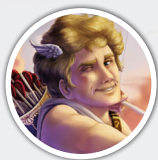
Водещият трябва да избягва местоимения, които биха разкрили пола на играча (като “той”, “тя”, “негов” и “неин”, освен когато става дума за имената на персонажите, а не на играчите). В противен случай, той би разкрил информация на останалите от групата.

Поддържане на темпото на игра

Ако няколко души играят *Върколаци* за първи път, играта може да отнеме повече, отколкото би отнела с ветерани. Водещият трябва да следи прогреса на играта и да насърчава играчите да вземат 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



Купидон (стойност на персонажа -2)

Модераторът събужда Купидон през първата нощ. Купидон избира 2-ма играчи (без значение от пола им). Тези играчи се влюбват и трябва да се разпознаят един друг. Ако един от тях бъде убит, без значение как, другият умира от разбито сърце веднага.

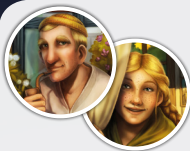


Кмет (стойност на персонажа +2)

Работата на *кмета* е да води селото, да хване *Върколаците* и да ги прати на бесилото. Ако е налице равенство при откритото гласуване, гласът на *кмета* се брои два пъти, за да разреши равенството.

Вариант:

Много групи дават картата на *кмета* като втора карта с роля, поставена с лицето нагоре пред определен играч. Този играч се определя чрез открито гласуване след раздаване на тайните роли. След това, ако има равенства при гласуванията, този играч ги разрешава. Ако играчът, у когото е картата на *кмета* умре, той трябва да я предаде на друг жив играч. Това решение не подлежи на дискусия.



Селянин (стойност на персонажа +1)

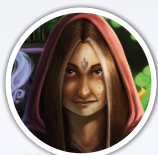
Работата на *селяните* е да намери и линчува *върколаците*.



Лечител (стойност на персонажа +3)

Лечителят избира 1 от другите играчи всяка нощ. Ако избраният играч е жертвата на *върколаците* в същата нощ, този играч не умира в началото на следващия ден.

Лечителят не може да лекува един и същ играч в 2 последователни нощи. Ако избраният играч е жертва на отровата на *вещицата*, той все пак умира в началото на следващия ден.



Вещица (стойност на персонажа +5)

Вещицата има 2 отвари, всяка от които може да използва само по веднъж на игра: 1 лечебна и 1 отровна отвара.

Всяка нощ водещият показва на *вещицата* жертвата на *върколаците* и я пита дали иска да използва лечебната си отвара. Ако *вещицата* покаже палец нагоре, тя използва отварата си и спасява жертвата на *върколаците*. Ако покаже палец надолу, тя не използва лечебната си отвара.

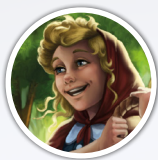
Вещицата може да използва лечебната отвара за себе си, ако тя е жертвата.

Освен това всяка нощ модераторът пита *вещицата* дали иска да използва отровата си. Ако иска да я използва, тя посочва 1 играч, който умира в началото на следващия ден. Ако не иска да я използва, тя показва палец надолу.



Ловец (стойност на персонажа +3)

Когато модераторът обяви смъртта на *ловеца*, той веднага стреля по друг играч по негов избор, като го посочва. Няма обсъждане на избора преди *ловецът* да стреля. Посоченият играч умира, обръща картата си и напуска играта.

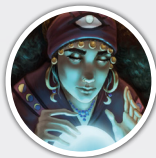


Червена шапчица (стойност +3)

Червената шапчица е предпазена от атаките на *върколаците*, докато *ловецът* е жив.

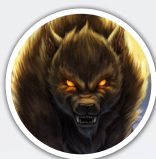
Червената шапчица все пак може да умре по друг начин (например чрез отрова или ако бъде пратена на бесилото). Ако *ловецът* умре в същата вечер, в която *Червената шапчица* е жертвата на *върколаците*, тя умира в началото на следващия ден.

Червената шапчица и *ловецът* не се познават. *Червената шапчица* се разкрива на *вещицата* като жертвата на *върколаците*, дори когато *ловецът* все още е жив.



Гадателка (стойност на персонажа +7)

Гадателката избира 1 играч всяка нощ, като го посочва. Ако този играч е *върколак*, модераторът вдига палец нагоре и прави вълча физиономия за повече яснота. Ако играчът не е *върколак*, водещият показва палец надолу и клати глава отрицателно.



Върколак (стойност на персонажа -6)

През първата нощ *върколаците* получават възможността да се опознаят. Всяка нощ (включително първата) *върколаците* трябва да постигнат съгласие и да изберат 1 жертва, която умира в началото на следващия ден. *Върколаците* не могат да избират *върколак* като жертва. *Върколаците* се опитват да скрият самоличността си през деня.

Създатели на играта

Илюстрации

Лия Фрьолих 

Графичен дизайн

Йенс Вийзе 

Осъществяване

Себастиан Хайн 

Превод

Николай Жеков, Леда Герова

Българско издание 2017

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.

© 2018 Pegasus Spiele GmbH, Germany,
www.pegasus.de. Всички права запазени.

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



Pegasus Spiele



**FANTASMAGORIA
GAMES**