

# A WOLFED



ПРАВИЛА

# СЪДЪРЖАНИЕ:

Въведение

Анатомия на картите

Роли и карти със събития (*Event cards*)

Модератор

Селянин

Подготовка за игра

Стартиране на игра

Нощ

Ден

Победа

Роли

Карти със събития (*Event cards*)

Ред на изпълнение на специалните умения на героите

# ВЪВЕДЕНИЕ

В ръцете си държите официалните правила на играта Wolfed. Те са препоръчителни и вие решавате дали и до колко ще ги спазвате. Еволюцията е базирана на вариации, също както и перфектната игра, така че експериментирайте.

Концепцията е достатъчно проста, така че в играта могат да участват хора на всякаква възраст. Основните неща, на които ще трябва да заложите, за да победите, са хитрост и лукавост.

Главните роли се делят на добри и лоши. Ако ви се падне добра роля, вашата задача е да оцелеете през студените нощи, да откриете кои са злите в селото и да ги прогоните. От своя страна злите герои имат една едничка цел - да отстранят, възможно най-незабелязано, всички изпречили се на пътя им към победата.

Тъй като Wolfed е парти игра, никога няма да останете сами през нощните цикли, изпълнени със страховити създания и мистерии. След първите лъчи на слънцето обаче, ще трябва да разкриете какви са истинските намерения на вашите съселяни.

Можете да бъдете магьосница, пленяваща другите играчи с магии; обикновен селянин, събиращ дърва за идващата зима или върколак, дебнеш своята плячка.

Каква роля ще ви се падне от тестето с карти се решава на случаен принцип или се избира от модератора на играта.

## АНАТОМИЯ НА КАРТИТЕ



### 1 Номер на картата

Някои карти са номерирани, като значението на числата се прилага в различни игрови сценарии. Най-вече, когато се използват карти със събития.

### 2 Име

### 3 Кратко описание

### 4 Текст

## РОЛИ И КАРТИ СЪС СЪБИТИЯ (EVENT CARDS)

В играта има общо 42 различни роли, представени от 63 карти с уникален дизайн, както и 10 карти със събития. Тестето включва:

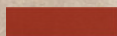
# РОЛИ

- |  |                                       |
|--|---------------------------------------|
| ◇ Селянин (Villager) - 12 броя         | ◇ Принцеса (Princess)                 |
| ◇ Върколак (Werewolf) - 8 броя         | ◇ Носферату (Nosferatu)               |
| ◇ Вампир (Vampire) - 4 броя            | ◇ Прокажен (Leper)                    |
| ◇ Ясновидка (Seer)                     | ◇ Лорд де Грей (Lord De Grey)         |
| ◇ Циганка (Gipsy)                      | ◇ Пророк (Prophet)                    |
| ◇ Спасител (Hero)                      | ◇ Сянка (Shadow)                      |
| ◇ Мъртъв писател/призрак (Dead artist) | ◇ Ловец на вещици (Witch Hunter)      |
| ◇ Ловец (Hunter)                       | ◇ Мъртвец (Dead man)                  |
| ◇ Алфа вълк (Alpha wolf)               | ◇ Кинолог (Dog breeder)               |
| ◇ Пазител (Bodyguard)                  | ◇ Вещица (Hag)                        |
| ◇ Кмет (Mayor)                         | ◇ Ханджия (Innkeeper)                 |
| ◇ Дете (Little girl)                   | ◇ Миньор (Miner)                      |
| ◇ Магьосница (Sorceress)               | ◇ Господин Лентили (Sir Lengthily)    |
| ◇ Старец (Old man)                     | ◇ Месар (The Butcher)                 |
| ◇ Бард (Bard)                          | ◇ Гробар (Undertaker)                 |
| ◇ Крадец (Thief)                       | ◇ Иконом (Butler)                     |
| ◇ Жокер (Jester)                       | ◇ Водач на каруца (Wagon Driver)      |
| ◇ Лечител (Herbalist)                  | ◇ Наблюдател (Watcher)                |
| ◇ Зъболекар (Dentist)                  | ◇ Водач на селяните (Master Villager) |
| ◇ Адвокат (Lawyer)                     | ◇ Черен ясновидец (Dark Seer)         |
| ◇ Госпожица Роуз (Miss Rose)           | ◇ Наемен убиец (Assassin)             |

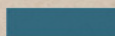
# КАРТИ СЪС СЪБИТИЯ

- ◇ Смърт (Death)
- ◇ Избори (Elections)
- ◇ Последно желание (Last Wish)
- ◇ Тишина (Silence)
- ◇ Яростта на селяните (Villagers'rage)
- ◇ Чума (Plague)
- ◇ Големият лов (The Big Hunt)
- ◇ Кървава луна (Blood Moon)
- ◇ Дълга нощ (The Long Night)
- ◇ Мъгла (The Mist)

## *Значение на цветовете на ролите*



Зъл



Добър

Ще обърнем повече внимание на ролите и картите със събития по-нататък в книжката с правила. Първо ще обясним основните правила и механиката.

Освен играч, вие може да водите и самата игра като бъдете избран за разказвач/модератор (*в правилата ще използваме названието модератор*). Има и два основни цикъла - ден и нощ. През нощта всички специални карти използват своите способности (*умения*), а през деня всички играчи обсъждат събитията, случили се през изминалата нощ.

# МОДЕРАТОР

Като модератор вашата цел е да доведете играта до край и да сте обективен във взимането на решения, защото единствено вие имате ясна представа за истинските самоличности на всички играчи. Старайте се да не взимате страна и да разрешавате спорове максимално безпристрастно. Само не забравяйте, че за да се превърнете в добър модератор, ще ви е нужна практика, така че не се притеснявайте от каквито и да било допуснати грешки, които са и очаквани, в първите няколко рунда. Препоръчваме ви да си запишете всички роли и хора, които ще участват, преди започването на самата игра.

Важна част от вашите отговорности като модератор е да знаете правилния ред, в който героите използват своите специални умения, защото вие сте този, който трябва да се увери, че всички го спазват. Преди началото на играта модераторът може да обяви на всеослушание ролите, които ще вземат участие и да запознае новите играчи със специалните им способности в съответната игра.

В края на книжката с правила ще откриете списък с правилния ред на игра на ролите, които сте избрали. Надяваме се да ви бъде полезен.

# СЕЛЯНИН



Имайте предвид, че като се използва думата селянин, написана с малки букви, се има предвид членовете на селото в играта, а не самата карта с име Селянин (*Villager*). Това важи и за всички други карти.

Като селянин вие ще държите в ръка или обикновена карта със селянин, или такава със специална роля, като например Вампир, Ловец, Ясновидка, Върколак и т.н. Ще намерите подробно описание на всяка една роля на стр. 12.

Всеки участник се счита за селянин до доказване на противното. Като такъв неговата основна цел е да

убеди другите играчи, че не играе в ущърб на селото, а напротив, милеете за безопасността му.

Тоест дългът на всеки поел тази роля е да разкрие злодеите, намиращи се в селото и да ги прогони, като убеди своите съселани да гласуват за тях.

## ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

Преди да започнете игра на *Wolfed* е добре да осигурите достатъчно пространство на всеки играч, така че да има пряка видимост към останалите. Освен това модераторът трябва да бъде в състояние да се движи свободно между играчите.

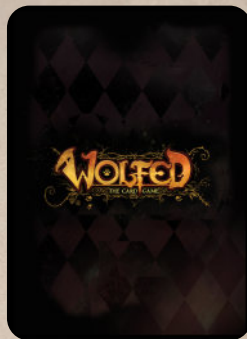
Върху картите на всеки един участник не трябва да бъдат поставяни предмети, като мобилни телефони и др., защото модераторът ще трябва да има достъп до тях при нужда. Той подготвя тестето с карти, което ще бъде използвано по време на игра, като избира и героите. Картите се раздават на играчите или по специално определен начин, или на случаен принцип - това решение се взема от модератора.



# СТАРТИРАНЕ НА ИГРА

След като всички участници разполагат с карта с роля, играта може да започне.

Играчите разглеждат своята роля внимателно. След това поставят картата с лицето надолу пред себе си, така че ролята, изобразена върху нея, да не бъде видяна от друг. Важно е всеки играч да е наясно със специалните умения на своята роля и да може да ги изпълни при поискване от модератора - без да трябва да поглежда картата си отново. Тогава модераторът казва на всички участници да затворят очи и играта преминава към нощен цикъл. След като се увери, че всички са затворили очи, модераторът обявява, че нощта е настъпила.



## НОЩ

При започване на нощния цикъл се препоръчва всички играчи, с изключение на модератора, да вдигат шум (*чрез пляскане или тропане*) за да прикрият движенията му, които могат да издадат ролята на някои от участниците. Въпреки това, играчите не трябва да са прекалено шумни, така че да могат да чуят указанията на модератора. Препоръчително е само той да говори по време на нощните цикли.

Модераторът трябва да бъде запознат с правилния ред на изпълнение на специалните умения на играчите и да доведе играта до край, следвайки хронологичен ред. След като се убеди, че всички участници са със затворени очи, той призовава първата роля, която да използва специалното си умение. Както вече споменахме, до този момент всички трябва да са наясно със своите умения и да са ги запомнили. Повечето от героите могат да използват способностите си само **веднъж** през цялата игра, но е препоръчително модераторът да продължи да ги призовава, тъй като по този начин отгатването какво се е случило през нощта се затруднява. Това помага да се запази мистерията на играта до нейното приключване.

През нощта някои от участниците ще трябва да посочат друг играч/играчи (*в зависимост от уменията си*), които да бъдат засегнати от тяхното умение. Ето защо е препоръчително едната ви ръка да е свободна през цялото време.

**Пример:** след като всички играчи са затворили очите си, модераторът казва името на първата роля, която да използва специалното си умение. В нашия случай това ще бъде ролята на **ясновидката**. Играчът с тази роля трябва да отвори очи и да посочи към собственика на картата, която би искал да види.

Модераторът трябва тихо да се приближи до този играч, след което да вземе картата му и да я покаже на участника с роля Ясновидка. Когато той потвърди, че е видял картата, модераторът я поставя обратно с лицето надолу и казва на ясновидката да затвори очи. Тогава модераторът вика следващата по ред роля и я приканва да отвори очи. Когато всички роли се изредят, той съобщава, че нощта е приключила и е дошъл денят. Играчите могат да отворят очите си.

Нощта може да приключи с два развоя - или има убити, или някой е спасил застрашените играчи и всички са живи. За по-лесно, при голям брой участници, е добре модераторът да си води бележки по време на нощните цикли, тъй като е трудно да се следи кой с кого взаимодейства при наличието на много герои със специални умения.

Има и някои важни изключения. Модераторът **не трябва** да обявява двамата играчи, които са били омагьосани от циганката или да изобличава този, който е бил посетен от зъболекаря. Хората, засегнати от тези способности трябва да бъдат информирани възможно най-тихо по време на нощта.

**Пример:** модераторът може да обяви, че ще потупа по рамото играча, който е бил посетен от зъболекаря.

## ДЕН

След като всеки е наясно кой е бил убит през нощта, следва селото да избере своя кмет. Всеки трябва да гласува или за себе си, или за друг играч. Този, който събере най-много гласове печели и получава допълнителна карта с ролята на кмет, с която се отличава от другите. Този път картата е с **лицето нагоре**, така че всеки да може да я вижда. Щом играчът, който притежава кметската карта бъде убит, то той следва да избере наследник. След като новият кмет е бил избран, модераторът съобщава, че дискусиата между участниците може да започне.

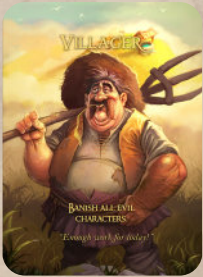
Всеки, който е бил убит или не участва в играта не трябва да се намесва, или да разсейва останалите играчи. Модераторът е този, който решава кога дискусиата между играчите е приключила. След това, той съобщава, че започва ново гласуване. То ще реши кой ще бъде прогонен от селото. Всички играчи, които все още участват в играта, са длъжни да гласуват. Този, който събере най-много гласове, трябва да се защити устно, без никакви взаимодействия с други играчи. След като участникът приключи със защитата си, модераторът обявява повторно гласуване. Ако един и същи човек събере най-много гласове за втори път, то играчът бива прогонен от селото и трябва да разкрие своята карта, като я обърне с лицето нагоре. Ако в края на гласуването има равенство между двама или повече играчи, модераторът обявява, че няма прогонен от селото и следващият нощен цикъл може да започне.

# ПОБЕДА

Игра се счита за приключила тогава, когато модераторът обяви победител, без значение дали добър или лош герой. Играчите с роля Върколак се считат за победители, ако техният **брой** (в края на играта) е **равен на броя на останалите** в игра **селяни** (това не важи, ако в играта все още има други зли герои). Селяните се считат за победители, след като прогонят или убият всички злодеи.

Ако има играч с ролята на Алфа вълк, играта продължава, докато върколаците не го прогонят от селото, или докато той не ги убие. Играчите с роля Вампир се считат за победители тогава, когато в играта не останат Алфа вълк, Върколак или други злодеи.

## РОЛИ



**СЕЛЯНИН (VILLAGER)** - вие нямате специални умения, така че единственият начин да спечелите играта е да прогоните враговете си един по един. Трябва да внимавате кой се присъединява към вашата кауза и да не забравяте - в играта нямате приятели, така че не се доверявайте на никого. **За да спечелите, трябва да прогоните всички зли герои. Можете да постигнете това, чрез внимателно гласуване по време на деня.**



**ВЪРКОЛАК (WEREWOLF)** - можете да убие един играч всяка нощ. Ако има повече от един участник с тази роля, всички трябва да се споразумеят кой играч биха искали да убият. Това може да бъде по-трудно, отколкото изглежда, защото всеки си има врагове. Единственото **живо** същество в играта, което не може да бъде убито от върколаците е алфа вълкът. Разбира се, винаги можете да се престорите на добър селянин, който иска да отърве селото от зло и така да

прогоните алфа вълка. Имайте предвид, че модераторът няма да ви разкрие, ако даден играч е защитен през нощния цикъл, така че не се изненадвайте, ако участник, който мислите, че сте убили е все още жив, когато отворите очи. За да спечелите играта първо трябва да убиете или прогоните всички други зли герои, с изключение на следните роли: Върколак, Зла ясновидка, Убиец. Броят на върколаците трябва да е равен или по-голям от броя на добрите/неутралните герои, останали в игра.

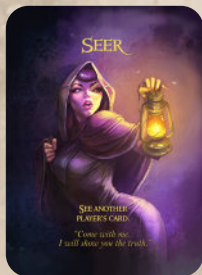


**АЛФА ВЪЛК (ALPHA WOLF)** - можете да убивате два пъти всяка вечер (*само ако в игра има играчи с роля Върколак*). Първият път убивате като отворите очи заедно с играчите Върколаци и отново, когато си отворите очите за 2 път след това. Можете да убиете всяко **живо** същество в играта. Бихте могли да убиете и играчите с роля Върколак, ако решите. Имайте предвид, че не можете да спечелите, ако в играта има други зли герои, включително върколаци.

За да спечелите играта убийте или прогонете всички други злодеи. Трябва да оцелеете, докато остане само още един друг жив участник. Тогава печелите автоматично, без значение каква е ролята на другия играч.

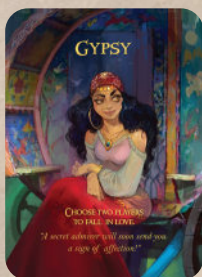


**ВАМПИР (VAMPIRE)** - можете да убивате през вечер, като започнете от втората. Единствено играчите с роля Върколак и Алфа вълк са извън обсега на остриете ви зъби. За да спечелите играта трябва да прогоните или убиете всички други герои (*с изключение на ролята Иконом*) и броят ви трябва да е равен или по-голям от броя на останалите добри/неутрални роли в играта.



**ЯСНОВИДКА (SEER)** - можете да преглеждате картите на други играчи по време на всеки нощен цикъл. Не трябва обаче да издавате това свое право на други, тъй като подобно действие ще издаде ролята ви автоматично. Целта ви е да спечелите доверието на своите съселяни по друг начин и да ги убедите да гласуват заедно с вас.

За да спечелите играта, трябва да приемете ролята си сериозно. Вашата задача е да подкрепите добрите герои, като ги напътствате правилно в дискусиите и гласуването. Можете да спечелите играта като прогоните злодеите от селото.



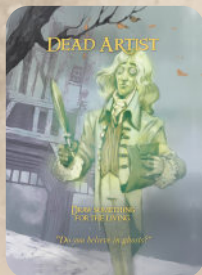
**ЦИГАНКА (GYPSY)** - избирате двама играчи, които се влюбват за цялата игра. Единственото **изключение** е, че не можете да включите себе си като единия от двамата влюбени. Ако един от тях бъде убит или прогонен, то същата съдба автоматично връхлита и другия. Препоръчително е влюбените играчи да се защитават взаимно, когато усетят риск от прогонване. В началото на рунда модераторът трябва да обяви дали в играта има играч с роля Мъртъв писател/призрак, тъй като тази роля **не може** да бъде един от влюбените.

За да спечелите играта (*заедно със своите съселяни*), трябва да прогоните всички зли герои от селото.



**НАЕМЕН УБИЕЦ (ASSASSIN)** - можете да убиете друг играч, ако бъдете прогонен от селото. Първата вечер трябва да отворите очите си заедно с Върколаците, тъй като играете на тяхна страна.

За да спечелите играта, трябва да спечелят върколаците и вие да сте жив или да останете сам, заедно с 1 добър играч.



**МЪРТЪВ ПИСАТЕЛ/ПРИЗРАК (DEAD ARTIST)** - вие умираете автоматично след първата нощ в играта - дори и да не сте бил убит. Вашата роля е да изберете дали ще помогнете на живите, като нарисувате нещо, което ще им посочи злите герои, или ще ги заблудите, като нарисувате нещо невярно. Преди да разкриете шедьовъра си, трябва да го представите на модератора за одобрение. Не трябва да рисувате нищо твърде очевидно.

Печелите играта по различен начин в зависимост от това коя страна сте избрали, т.е. дали сте подкрепили добрите или зли герои с изкуството си.



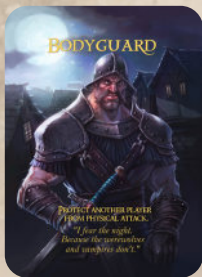
**СПАСИТЕЛ (HERO)** - можете да оцелеете една атака от всякакъв вид - за продължителността на цялата игра. Въпреки това не можете да се спасите от прогонване. Друга ваша специална способност е това, че бихте могли да спасите друг играч, като пожертвате себе си: всяка вечер модераторът ви **разкрива самоличностите на всички** играчи, които са били убити, и пита дали бихте искали да спасите някой от тях.

За да спечелите играта (*заедно със своите съселяни*), трябва да прогоните всички зли герои от селото.

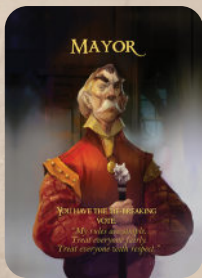


**ЛОВЕЦ (HUNTER)** - след като бъдете убит, имате правото да застреляте някого. Единствено важно е, че **не можете** да използвате пушката си в случай, че бъдете **прогонен** от селото. След като модераторът обяви вашето убийство, трябва да изберете играч, който да последва съдбата ви. Участникът, който сте посочил, се смята за мъртъв и трябва да разкрие своята карта.

За да спечелите играта (*заедно със своите съселяни*), трябва да прогоните всички зли герои от селото.



**ПАЗИТЕЛ (BODYGUARD)** - можете да защитите един играч от физическа атака всяка нощ. Единственото изключение от правилото сте самият вие. Също така **не е позволено** да предпазите друг участник от магическа атака. И не, не можете да върнете Мъртвия писател/призрак към живот. **За да спечелите играта (заедно със своите съселяни) трябва да прогоните всички зли герои от селото.**



**КМЕТ (MAYOR)** - вашият глас е решаващ в случаите, когато при изгонване има равен вот между двама участници. Тогава, като кмет, вие имате право да гласувате **два** пъти. Възможно е да използвате втория си глас и когато вие сте един от играчите, които предстои да бъдат изгонени.

В допълнение към основната ви карта с роля, вие получавате и карта, изобразяваща кмета на селото. Тя винаги трябва да стои с лицето нагоре, за да бъде видима за всички останали.



**ДЕТЕ (LITTLE GIRL)** - може да опитате да видите кои са играчите с роля Върколак по време на нощния цикъл. Това става като внимателно отворите очи тогава, когато модераторът разреши на Върколиците да отворят своите очи и да изберат жертва. Имайте предвид, че **не можете** да отваряте очите си, докато другите роли използват своите умения. Това е възможно само, когато играчите с роля Върколак се подготвят за атака.

**За да спечелите играта (заедно със своите съселяни) трябва да прогоните всички зли герои от селото.**





**МАГЬОСНИЦА (SORCERESS)** - може да спасите и/или убиете друг участник по ваш избор веднъж за игра. Възможно е да извършите и **две** действия, едно след друго, в една и съща вечер. Всяка нощ модераторът ви разкрива кои са убитите и вие решавате дали искате да спасите един от тях.

За да спечелите играта (*заедно със своите съселяни*) трябва да прогоните всички зли герои от селото.



**СТАРЕЦ (OLD-MAN)** - в случай, че бъдете нападнат от играчи с роля Върколак или Алфа вълк, вие притежавате **два живота**. Ако обаче играчите с тези роли ви атакуват за втори път или един след друг, няма да оцелеете. За съжаление, ако играчът с ролята Старец бъде прогонен от селото, всички добри герои губят своите специални умения. Това се случва на следващия ден, след като модераторът обяви смъртта.

За да спечелите играта (*заедно със своите съселяни*) трябва да прогоните всички зли герои от селото.



**БАРД (BARD)** - пленявате с музиката си по 2-ма играчи всяка вечер. (*Само ако броят на играчите е по-голяма от 10. При по-малък брой участници, пленявате по 1 всяка вечер.*) Не можете да плените себе си или модератора.

В случай, че успеете да плените всички **живи** играчи преди да умрете или да бъдете прогонен, автоматично печелите играта.



**КРАДЕЦ (THIEF)** - можете да откраднете вота на друг играч по време на нощния цикъл, след което той не може да гласува на следващия ден. Модераторът обаче обявява този участник на глас, тъй като той все още може да вземе участие в последващата дискусия. Можете да избирате **един и същ** участник всяка вечер. Ако изберете играч, който държи картата с кмета, то той автоматично губи и допълнителния си вот. Можете да откраднете вота на Миньора.

За да спечелите играта (*заедно със своите съселяни*), трябва да прогоните всички зли герои от селото.



**ЖОКЕР (JESTER)** - всяка вечер можете да опитате да отгатнете кой ще бъде прогонен от селото на следващия ден.

Ако познаете **3** поредни пъти, автоматично печелите играта. Ще спечелите играта и ако последният прогонен играч сте вие.



**ЛЕЧИТЕЛ (HERBALIST)** - можете да защитите един играч от атаката на върколак всяка вечер - дори и себе си. Въпреки това, не можете да защитите един и същ играч два поредни пъти.

За да спечелите играта (*заедно със своите съселяни*) трябва да прогоните всички зли герои от селото.



**ЗЪБОЛЕКАР (DENTIST)** - имате силата да заглушите гласа на **един** играч (*по време на дискусиата през деня*) всеки нощен цикъл. Можете да избирате **един и същ** човек всеки път. След като направите своя избор, модераторът трябва да информира този играч **тайно**.

**Пример:** модераторът обявява на всеослушание, докато всички са със затворени очи, че ще информира този, който е бил посочен от зъболекаря, като го потуша по рамото.

За да спечелите играта (*заедно със своите съселани*), трябва да прогоните всички зли герои от селото.



**АДВОКАТ (LAWYER)** - можете да спасите играч от прогонване - като избирате по един всяка вечер. Ако на следващия ден този играч бъде избран за прогонване, то вие ще сте го спасили. Не е позволено да избирате един и същ играч два поредни пъти.

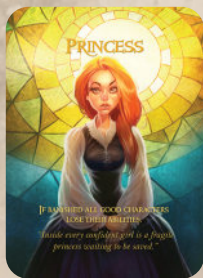
Ако селото избере да прогони играча, който вие сте защитил, тогава модераторът обявява, че никой не е бил прогонен и играта продължава с нов нощен цикъл.

За да спечелите играта (*заедно със своите съселани*), трябва да прогоните всички зли герои от селото.



**МИС РОУЗ (MISS ROSE)** - вие знаете кои са участниците със злите роли в играта. Първата вечер модераторът ви посочва всеки, който играе зла роля, като обаче не разкрива коя точно.

За да спечелите играта (*заедно със своите съселани*), трябва да прогоните злите герои от селото.



**ПРИНЦЕСА (PRINCESS)** - в случай, че бъдете прогонени от селото, всички добри роли губят своите специални умения. Ако бъдете убити, те задържат способностите си.  
За да спечелите играта (*заедно със своите съселяни*) трябва да прогоните злите герои от селото.



**ЛОВЕЦ НА ВЕЩИЦИ (WITCH HUNTER)** - по време на всеки нощен цикъл можете да разберете дали даден играч притежава добра или зла роля. Само посочете участникът, когото сте избрали и модераторът веднага ще ви даде исканата информация. Това се случва тайно от другите играчи.  
За да спечелите играта (*заедно със своите съселяни*) трябва да прогоните злите герои от селото.



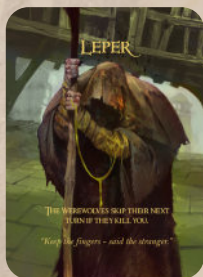
**НОСФЕРАТУ (NOSFERATU)** - можете да изберете да убиете всеки един играч. Убивате през вечер, като започвате от втората нощ в играта.  
За да спечелите, трябва да убиете или прогоните всички други играчи. Ако успеете да оцелеее дотогава, докогато в играта има само **още един** друг играч, печелите автоматично. Ако обаче накрая останете само вие и участникът с роля Алфа вълк, той печели автоматично.



**МЪРТВЕЦ (DEADMAN)** - играете като обикновен селянин, докато не **умрете**. След което можете да гласувате кой играч да бъде прогонен, но **не** можете да взимате участие в дискусиата през деня.

През нощта трябва да затворите очите си, както всички останали играчи. Мъртвецът не се брои към сбора на живите играчи, след като умре.

За да спечелите играта (*заедно със своите съселани*) трябва да прогоните всички зли герои от селото.



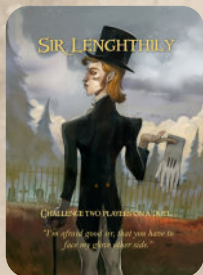
**ПРОКАЖЕН (LEPER)** - имате пасивно умение, което се активира само когато сте атакуван от върколаци. При такава атака автоматично заразявате играчите, които са ви нападнали и те не могат да атакуват на следващата вечер. Вашето умение се активира независимо дали сте убит, или спасен от друг герой в играта - преди атаката от върколак. Модераторът не е длъжен да съобщи на върколаците или на селото, че играчът с роля Прокажен е бил атакуван. Вместо това ги пита кой биха искали да убият на следващата вечер.

За да спечелите играта (*заедно със своите съселани*) трябва да прогоните всички зли герои от селото.



**ВЕЩИЦА (HAG)** - можете да блокирате уменията на други играчи всяка вечер (*както физически, така и магически*). Играчите, чиито умения сте блокирали не могат да използват своите способности **само** през вечерта, в която са били блокирани. Не можете да изберете един и същ играч две поредни вечери.

За да спечелите играта (*заедно със своите съселани*) трябва да прогоните всички зли герои от селото.



**ГОСПОДИН ДЕНТИЛИ (SIR LENGTHILY)** - можете да изберете двама играчи (*включително и себе си*) през нощния цикъл и селото трябва да гласува да прогони **един** от тях на следващия ден. Можете да използвате тази своя способност само **веднъж** през цялата игра.

Ако двамата играчи получат еднакъв брой гласове, то никои не бива прогонен и играта продължава към нощния цикъл.

В случай, че един от играчите, който сте избрали, бъде убит,

то гласуването не се състои и играта продължава нормално. Редовното гласуването бива прекъснато, ако този герой използва способността си.

**За да спечелите играта (заедно със своите съселани), трябва да прогоните всички зли герои от селото.**



**ПРОРОК (PROPHET)** - вие играете като селянин, докато играча с роля Ясновидка не бъде убит. След това заемате неговото място и способности. Можете да използвате новите си способности през нощта, след убийството на ясновидката.

**За да спечелите играта (заедно със своите съселани), трябва да прогоните всички зли герои от селото.**



**НАБЛЮДАТЕЛ (WATCHER)** - можете да изберете **един** играч всяка вечер и модераторът ще посочи всички, които са взаимодействали с него. Не можете да избирате участници, които са вече мъртви.

**За да спечелите играта (заедно със своите съселани), трябва да прогоните всички зли герои от селото.**



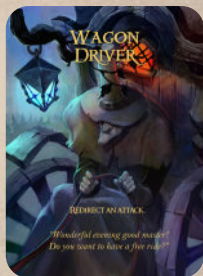
**ГРОБАР (UNDERTAKER)** - всяка вечер можете да поискате бележка с подсказка, съдържаща **една** дума от някой от мъртвите или прогонените играчи. Играчът, който ви дава бележката, не може да използва имена. Имате правото да изберете един и същ човек всяка вечер, но не е позволено да показвате бележката на други, без значение живи или мъртви. Не можете да искате бележка от играч, чиято карта не е била разкрита. *(В случай, че играча с роля Месар е скрил тялото на убития, неговата карта остава неразкрита.)*

За да спечелите играта *(заедно със своите съселани)*, трябва да прогоните всички зли герои от селото.



**ВОДАЧ НА СЕЛЯНИТЕ (MASTER VILLAGER)** - първата вечер модераторът ви разкрива кои са другите играчи с роля Селянин.

За да спечелите играта *(заедно със своите съселани)*, трябва да прогоните всички зли герои от селото.



**ВОДАЧ НА КАРУЦА (WAGON DRIVER)** - всяка вечер можете да пренасочите физическо или магическо умение, използвано върху някой от играчите *(включително и себе си)*, към друг участник. Модераторът не разкрива кой какво действие е изпълнил и върху кого.

За да спечелите играта *(заедно със своите съселани)*, трябва да прогоните всички зли герои от селото.



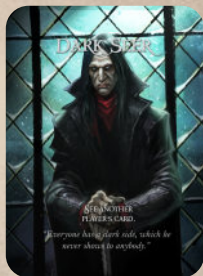
**МИНЬОР (MINER)** - прекарвате всяка вечер в мините извън селото и поради тази причина не можете да бъдете убит. Единственият начин това да се случи е чрез прогонване или убийство по време на дневния цикъл.

За да спечелите играта (*заедно със своите съселани*), трябва да прогоните всички зли герои от селото.



**ЛОРД ДЕ ГРЕЙ (LORD DE GREY)** - след смъртта ви се гласува два пъти (*един след друг*), вместо веднъж, за прогонване на играч от селото. Ако двама играчи съберат еднакъв брой гласове, и двамата биват прогонени.

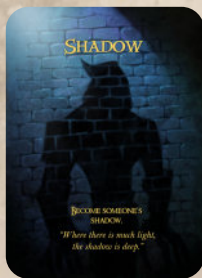
За да спечелите играта (*заедно със своите съселани*), трябва да прогоните всички зли герои от селото.



**ЧЕРЕН ЯСНОВИДЕЦ (DARK SEER)** - вашата цел е да подпомагате върколаците. Трябва да отворите очите си през първата вечер заедно с тях, за да ви разпознаят. След което всяка вечер отваряте очите си и избирате карта на друг играч, която модераторът ви показва тайно. На следващия ден можете да помогнете на върколаците, като ги насочите кого да убият или прогонят.

За да спечелите играта (*заедно със своите съселани*), трябва да прогоните всички зли герои от селото.

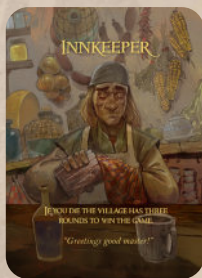




**СЯНКА (SHADOW)** - всяка вечер избирате друг играч и се превръщате в негова сянка. Можете да избирате един и същи човек всяка вечер, докато не бъде убит или прогонен. Не можете да бъдете убит по време на нощния цикъл, освен ако вашият гостоприемник не бъде убит.

Можете да бъдете прогонен през деня. Прогонването на играча, чиято сянка сте, няма ефект върху вас.

За да спечелите играта (*заедно със своите съселяни*), трябва да прогоните всички зли герои от селото.



**ХАНДЖИЯ (INNKEEPER)** - след като бъдете убит, селото има 3 дни да разкрие върколаците и да ги прогони (*както и алфа вълкът, ако има такъв в играта*). В случай, че това не се случи, върколаците печелят. Ако селяните не успеят да прогонят върколаците и в играта все още има алфа вълк, то играта продължава, докато върколаците или алфа вълкът не се убият, или прогонят един друг.

За да спечелите играта (*заедно със своите съселяни*), трябва да прогоните всички зли герои от селото.



**КИНОЛОГ (DOG BREEDER)** - в случай че ви убият, един от играчите с роля Върколак автоматично умира на следващия ден. Ако в играта има повече от един върколак, то играчът с роля Кинолог решава кой от тях да умре, като избира число от 1 до 8 (*на базата на това колко на брой върколаци има в играта*).

За да спечелите играта (*заедно със своите съселяни*), трябва да прогоните всички зли герои от селото.



**ИКОНОМ (BUTLER)** - играете в един отбор с вампирите.

Трябва да отворите очите си заедно с тях - по време на първата нощ, за да ви разпознаят. Докато сте в играта, те могат да убиват всяка вечер, вместо през вечер.

За да спечелите, вампирите трябва да са победили и вие още да сте жив или да останете сам заедно с още само 1 добър играч.



**МЕСАР (THE BUTCHER)** - можете да изберете **един** играч всеки нощен цикъл и ако той бъде убит същата вечер, да скриете тялото му. Модераторът ще обяви кой е бил убит, но няма да разкрие картата на играча. Тя ще остане с лицето надолу. В случай че трупове, които скриете, са на играчи с роля Ловец или Ханджия, то те губят своите способности. Ловецът не може да убива на следващия ден (*след смъртта си*). Селото **няма** лимит от 3 дни да разкрие кои са

върколаците, в случай че ханджията умре.

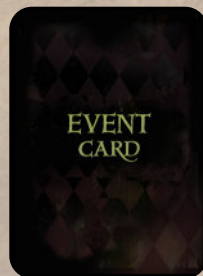
За да спечелите, вампирите трябва да са победили и вие да сте още жив или да останете сам, заедно с още 1 добър играч.

## КАРТИ СЪС СЪБИТИЯ (EVENT CARDS)

В играта има 10 карти със събития. Модераторът избира кои от тях да вземат участие и кога да бъдат активирани.

Трябва да се подбират внимателно, тъй като някои от тях са безполезни при липса на определени други карти.

Всяка една от картите със събития има препоръчителен момент на активация. За повече подробности вижте детайлното описание на всяка карта тук:





**ГОЛЕМИЯТ ЛОВ (THE BIG HUNT)** - играчът с роля Ловец поставя капан пред един друг играч по време на нощния цикъл. Ако този играч е атакуван от върколаци, един от тях попада в капана и умира. Ако играчът е атакуван и убит от повече от един върколак, той трябва да избере число от 1 до 8 (на базата на това какъв е броя на върколаците в играта). Съответстващият на това числа върколак умира.

Тази карта със събитие става безполезна в случай, че **не** бъде активирана **преди** ловецът да бъде убит или прогонен от селото. Капанът се поставя от самия ловец, като той посочва играча пред когото иска да го сложи (това отново може да е самият той). Модераторът трябва да си отбележе пред кого е бил поставен капанът.

**КЪРВАВА ЛУНА (THE BLOOD MOON)** - играчите с роля Вампир могат да убият играчите с роля Върколак или Алфа вълк на следващата вечер, след като тази карта със събитие е била активирана.

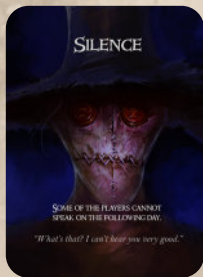


**БЕЗКРАЙНА НОЩ (THE LONG NIGHT)** - върколаците могат да убият **двама** селяни, вместо един на следващата вечер, след като тази карта със събитие е била активирана.



**ЯРОСТТА НА СЕЛЯНИТЕ (VILLAGERS' RAGE)** - главният селянин може да прогони някой от селото на следващата вечер, след като тази карта със събитие е била активирана.





**ТИШИНА (SILENCE)** - кметът избира кои играчи да вземат участие в дискусиата на следващия ден и кои да мълчат, след като тази карта със събитие е била активирана. Играчите, на които е забранено да участват в дискусиата, все пак могат да гласуват.

**ЧУМА (PLAGUE)** - прокаженият избира половината от жителите на селото и ги заразява. Ако върколаците атакуват някои от заразените, те също се разболяват и не могат да атакуват на следващата вечер. Тази карта става безполезна в случай, че **не** се използва **преди** прокаженият да бъде убит или прогонен.



**МЪЛА (THE MIST)** - всички в селото трябва да останат със затворени очи в продължение на три игрови цикли (**2 нощи и 1 ден**), започвайки от нощта след като тази карта със събитие бъде активирана. Всички участници със специални умения отварят очи през нощта, за да използват своите способности.

**ИЗБОРИ (ELECTIONS)** - след активиране на тази карта със събитие, селяните трябва незабавно да гласуват за нов кмет. Картата може да бъде активирана само през деня.





**ПОСЛЕДНО ЖЕЛАНИЕ (LAST WISH)** - всеки мъртъв или прогонен играч може да гласува за някой, който е все още жив, без дискусия. Играчът събрал най-много гласове ще бъде завлечен в подземния свят и неговото участие в играта ще приключи. В случай на равен вот между двама или повече участници, нищо не се случва. Гласуването започва през деня след като модераторът е активирал този карта със събитие.

**СМЪРТ (DEATH)** - един играч бива избран на случаен принцип и умира веднага. Участникът с картата на Кмет и модераторът си намислят по едно число. След като и двамата са готови, ги разкриват пред всички останали. Двете числа се събират и общия им сбор отговаря на играчът, който ще трябва да умре. Броенето започва по посока на часовниковата стрелка, от играча седящ до кмета.



#### \* СПЕЦИФИЧНИ СИТУАЦИИ:

1. Ако в края на играта присъстват следните комбинации от герои - Иконом и Наемен убиец; Иконом и Черен ясновидец, то тогава или Наемният убиец, или Черният ясновидец печели автоматично. В случай че и Черният Ясновидец и Наемният убиец останат живи в края на играта, то тогава и двамата печелят.
2. Играчът с роля Алфа вълк не може да попадне в капана, поставен от ловеца, при активиране на картата със събитие *Безкрайна нощ*. Също така, алфа вълкът не може да бъде убит от кинолога.

# РЕД НА ИЗПЪЛНЕНИЕ НА СПЕЦИАЛНИТЕ УМЕНИЯ НА ГЕРОИТЕ:

Тук ще откриете кратко ръководство за това в какъв ред да се изпълняват специалните умения на героите. Списъкът може да бъде променен спрямо вашата игра.

1. Вещица (Nag)
2. Циганка (Gipsy), Водач на селяните (Master Villager\*), Мис Роуз (Miss Rose), Наемен убиец (Assassin), Прокажен (Leper\*)
3. Ясновидка (Seer), Пророк (Prophet\*), Ловец на вещици (Witch Hunter)
4. Бард (Bard), Жокер (Jester)
5. Водач на каруца (Wagon Driver)
6. Крадец (Thief), Забълекар (Dentist), Господин Лентили (Sir Lengthily), Сянка (Shadow)
7. Лечител (Herbalist), Пазач (Bodyguard), Адвокат (Lawyer)
8. Върколак (Werewolf), Черен ясновидец (Dark Seer\*), Алфа вълк (Alpha-wolf\*)
9. Вампир (Vampire), Носферату (Nosferatu)
10. Магьосница (Sorceress)
11. Спасител (Hero)
12. Месар (The Butcher)
13. Гробар (Undertaker)
14. Наблюдател (Watcher)

- \* Водач на селяните (Master Villager) - погледни картата със събитие *Яростта на селяните*.
- \* Прокажен (Leper) - погледни картата със събитие *Чума*.
- \* Пророк (Prophet) - заема мястото на ясновидката, след като тя умре.
- \* Черен ясновидец (Dark Seer) - отваря очи заедно с върколаците.
- \* Алфа вълк (Alpha-wolf) - първо отваря очи заедно с върколаците и после още един път - самостоятелно.

## ПРЕПОРЪКИ ЗА ИГРА

### 6 човека:

Класическа игра на  
"Върколак"

3x Селянин

1x Върколак

1x Ясновидка

1x Магюсница

### 12 човека:

Битката на тримата злодеи

1x Върколак

1x Черен ясновидец

1x Магюсница

1x Вампир

1x Мъртъв писател/призрак

1x Адвокат

1x Бард

1x Старец

1x Ловец на вещици

3x Селянин

### 8 човека:

Класически "Wolfed"

1x Върколак

3x Селяни

1x Ясновидка

1x Магюсница

1x Ловец

1x Бард

### 8 човека:

Всеки е специален

1x Върколак

1x Наемен убиец

1x Ловец

1x Принцеса

1x Ясновидка

1x Заболекаря

1x Мъртвец

1x Дете

**12 човека:**

Любовници и върколаци в таверната

2x Върколак

1x Циганка

1x Лечител

1x Ясновидка

1x Пророк

1x Миньор

1x Принцеса

1x Ханджия

3x Селянин

**15 човека:**

Нощта на върколаците

3x Върколак

4x Селянин

1x Ловец

1x Лечител

1x Наблюдател

1x Миньор

1x Старец

1x Ясновидка

1x Прокажен

1x Мис Роуз

1x Ясновидка

1x Прокажен

**15 човека:**

Кървава луна

2x Вампир

1x Иконом

1x Върколак

1x Алфа вълк

1x Водач на селяните

3x Селянин

1x Ясновидка

1x Ловец

1x Спасител

1x Зъболекар

1x Пазител

1x Магьосница

*Кarti със събития:*

Яростта на селяните

Кървава луна

Wolfed - the card game

Author: Alexander Mihalev

Cover: Svetoslav Petrov

Special thanks to: Boyan Petrov, Denitsa

Boyadzhieva

Editor: Zara Raycheva...



