



ПРАВИЛА ИГРЫ: "ТРАНСЗИЛЬВАНИЯ"

Дискуссионная ролевая игра

ВВЕДЕНИЕ:

В Трансильвании наступает ночь, полная луна показалась из-за горного хребта в кроваво-красном окрасе. Горожане в большой опасности, ведь проснулись тёмные существа: ВАМПИРЫ и ОБОРОТНИ. И они не успокоятся, пока не обратят в свои ряды всех горожан до последнего.

В эту мрачную ночь им могут помочь только лишь три светлых персонажа:

- ПРЕПОДОБНАЯ МАТЬ - вооружённая крестом и святой водой
- ЗРЯЧИЙ - видящий сквозь любой мрак их тёмные сердца
- И главный убийца нечисти всех времен - ОХОТНИК, вооружённый серебряными пулями и осиновыми кольями.

Только с восходом солнца у ГОРОЖАН есть шанс найти тёмных персонажей и уничтожить их. Кто победит в борьбе добра и зла, можешь решить и ты. Но помни: любой сидящий игрок рядом с тобой, как и ты сам, можешь оказаться тёмным персонажем, даже если в начале игры был на стороне света.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

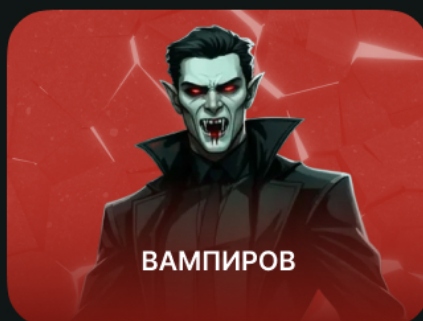
- 1) В игре участвуют от 8 до 20 человек.
- 2) Определяете одного ведущего.
- 3) Возьмите столько же карт, сколько игроков за столом. Тщательно перемешайте и раздайте по одной карте, каждому игроку. Карта = роль в игре.
- 4) Игроки должны сидеть свободно друг от друга.

ЦЕЛЬ ИГРЫ:

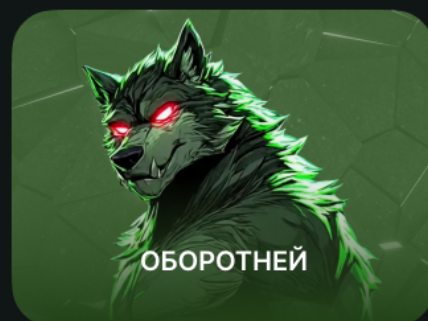
Победить в команде:



ГОРОЖАН



ВАМПИРОВ



ОБОРОТНЕЙ

СОСТАВ ИГРЫ:



ГОРОЖАНИН

От 5 до 15 карт в игре.

Горожанин играет только днем. Задача: вычислить тёмного персонажа и убить, путем голосования. В первые 2-3 ночи, (на усмотрение ведущего) любой из горожан, может быть обращен в тёмного персонажа (ВАМПИРА или ОБОРОТНЯ)



ПРЕПОДОБНАЯ МАТЬ

1 карта в игре.

Играет каждую ночь: исцеляет горожан (неограниченное количество раз, одного и того же).

Если Вампир или Оборотень обращал (или пытался убить) горожанина, к которому ходила этой ночью Преподобная мать, то он не становится тёмным и остаётся в игре в своём статусе.

Исцеление светлых игровых карт, разрешено один раз за игру. При повторном исцелении Зрячего или Охотника, ведущий показывает скрестный знак руками 🙌, что означает - исцеление невозможно (попытка в этом кругу сгорает, выбирать другого игрока нельзя). При выборе Преподобной матерью Вампира или Оборотня, ведущий так же показывает скрестный знак руками 🙌 на второй раз, (но если его будут убивать, лечение на темного персонажа не действует).

Исцеление себя, разрешено неограниченное количество раз, но через ночь.



ВАМПИР

1 карта в игре.

Уже в первую ночь показывает на одного из игроков ведущему - цель: забрать к себе в команду.

Если он указал на Горожанина, то тот обращается в Вампира (при условии, что его не исцелила Преподобная мать в эту ночь) - ведущий очень тихо будит его касанием, чтобы он видел свою команду и что он стал тёмным персонажем.

При укусе Вампиром любого светлого игрового персонажа, как и тёмного Оборотня, ведущий показывает скрестный знак руками 🙌, что означает обращение не возможно. В этом случае при первой ночи игра продолжается без смертей, со второй ночи это означает смерть персонажа (если персонажа не исцелила Преподобная мать в эту ночь, кроме Оборотня, его лечение невозможно.)

Все убитые ночью персонажи, кроме Зрячего, по-любому до наступления утра совершают действия, предусмотренные им правилами игры. Кого обратить в Вампира или убить - решает Альфа Вампир, то есть старший (по мере, кто дольше находится в игре в этом статусе). При смерти Альфы, его роль переходит к следующему по старшинству Вампиру. Так же ведущий объявляет статус убитого.



ОБОРОТЕНЬ

1 карта в игре.

У Оборотня игра идентична Вампиру, он так же обращает и убивает. Различие только лишь одно: Вампиры старше по статусу в игре. То есть, в конце игры при равном количестве Вампиров и Оборотней - побеждают Вампиры. Только при превосходстве в численности Оборотней или полном истреблении Вампиров, побеждают Оборотни.



ОХОТНИК

1 карта в игре.

В первую ночь просыпается только для знакомства с ведущим. Со второй ночи ОХОТНИК просыпается и указывает на одного игрока ведущему. Если он попадает в любого тёмного персонажа, то тот с наступлением утра - умирает (ведущий утром объявляет статус убитого) Если он попал в горожанина или светлого персонажа, то убийства не произойдет).



ЗРЯЧИЙ

1 карта в игре.

Первая ночь: Зрячий просыпается только для знакомства с ведущим.
Со второй ночи Зрячий просыпается и указывает на одного игрока ведущему:

- если он указал на тёмного персонажа, ведущий показывает знак 👍
- если на светлого то 👎

Проверки одного и того же игрока не запрещены.

ВАЖНО:

Любой игрок на своём времени, может представиться любым персонажем, озвучить проверки и т.д. но только не вскрывать карту.

ВРЕМЯ И ФОРМАТ ИГРЫ:

Игра проходит в форме монолога.

1) ПРИВЕТСТВИЕ: неограниченное количество времени, но кратко, на усмотрение ведущего.

2) НОЧЬ ЖИВЫХ: первая ночь в игре, ни один персонаж не умирает. При укусе положительного персонажа тёмным или тёмного тёмным - ведущий показывает скрестный знак руками 🙌.

Порядок пробуждения:

- 👤 1. ПРЕПОДОБНАЯ МАТЬ (знакомство)
- 👤 2. ВАМПИР (знакомство)
- 👤 3. ОБОРОТЕНЬ (знакомство)
- 👤 4. ОХОТНИК (знакомство)
- 👤 5. ЗРЯЧИЙ (знакомство)
- 👤 6. ПРЕПОДОБНАЯ МАТЬ (действие)
- 👤 7. ВАМПИР (действие)
- 👤 8. ОБОРОТЕНЬ (действие)

3) ЗЛОВЕЩИЙ ЗАКАТ:

Со второй ночи просыпаются все 5 персонажей в строгом порядке для совершения действий предусмотренных в правилах:



1. ПРЕПОДОБНАЯ МАТЬ



2. ВАМПИР (полной командой)



3. ОБОРОТЕНЬ (полной командой)



4. ОХОТНИК



5. ЗРЯЧИЙ

ЕСЛИ ВСЕ ПЕРСОНАЖИ ЖИВЫ.

Вампиры и оборотни обращают первые 2-3 ночи (на усмотрение ведущего, в зависимости от количества человек и удачных обращений, ведущий может дать от 1 до 4 обращений за ночь), формируя себе команды. С 3-й или 4-й ночи их укусы становятся смертельными.

3) ДЕНЬ:

НОМИНАЦИЯ: по 45 секунд у каждого игрока. Номинировать можно лишь одного игрока в кругу. Круг номинаций идёт в сторону первого номинанта. Если игрок открывающий стол не сделал номинацию (что делать не обязательно), то круг номинаций продолжается по часовой стрелке. Открывает стол игрок, поднявший первый руку, если таких не оказалось, то на усмотрение ведущего.

ОПРАВДАНИЕ: по 30 секунд каждый из номинированных игроков оправдывается в том порядке, в котором в котором номинации были поставлены.

ГОЛОСОВАНИЕ: проходит в том же порядке, в котором номинанты оправдывались, и только среди игроков которые стоят в номинации. По 0,10 секунды на каждого, после чего ведущий говорит слово "стоп", после которого голосование в этого игрока останавливается и поднявшие руки после, не засчитываются как голоса. Голосовать можно лишь один раз за дневной круг, в одного игрока.

После окончания голосования игрок, набравший максимальное количество голосов, покидает стол. Ведущий объявляет его статус в игре. Любой из игроков может воздержаться от голосования (даже если им была сделана номинация)

Если несколько номинантов (2, 3... и т.д.) набрали одинаковое количество голосов, наступает безальтернативное голосование, что означает обязательное голосование, без воздержания. Перед которым ещё раз по 30 секунд оправдывается оставшиеся на уравнивании номинанты. После они голосуют в том же порядке, что и в первый раз, например если их трое:

Всего игроков 14

Игрок А 3 голоса

Игрок Б 2 голоса

Игрок В все остальные, не отдавшие свой голос за игрока А или Б.

Если вдруг в безальтернативном голосовании игроки опять набирают равное количество голосов, то игру покидают оба (или то количество игроков, которое уравнилось повторно) и ведущий объявляет их статус.

НОЧЬ КРОВАВОЙ ЛУНЫ

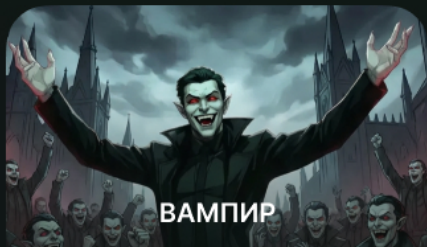
Если в одной из первых 3-х ночей в игре из тёмных персонажей остаётся лишь один, то наступает: НОЧЬ КРОВАВОЙ ЛУНЫ. Это означает, что ведущий даёт право укуса двух игроков, вместо одного. Это правило не обязательно. Перед игрой обговаривается участниками игры или ведущий может на своё усмотрение им воспользоваться.

ПОБЕДА В ИГРЕ



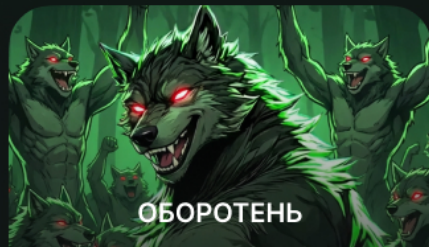
ГОРОЖАНИН

Если в игре не осталось ни одного тёмного персонажа (Вампира или Оборотня)



ВАМПИР

Если в игре осталось подавляющее большинство Вампиров или равное с горожанами или Оборотнями



ОБОРОТЕНЬ

Только лишь при смерти всех Вампиров и подавляющем или равном количестве горожан

ПРИМЕЧАНИЕ:

Если в игре остаются лишь Вампиры и Оборотни, побеждает та команда, в которой больше игроков. Если их количество равное, то побеждают Вампиры. Если при равном количестве Вампиров или Оборотней с Горожанами, при живых светлых персонажах: Охотнике и (или) Преподобной матери - игра продолжается. Но только если такой состав получился перед наступлением ночи. Если перед ночью остается три игрока: Вампир, оборотень и кто нибудь из команды горожан, игроки все равно уходят в ночь, потому что вампир с оборотнем могут убить друг друга.

НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛ

- 1) Игрок выбывает из игры, если его карту увидел хоть один игрок, намеренно или случайно.
- 2) Игрок выбывает из игры, если ведущий увидел, что игрок подглядывает карту другого игрока или ночью через маску.
- 3) Если игрок нарушает правила формы монолога и говорит не в свою очередь, он получает замечание. После 5-го замечания игрок выбывает из игры.

ПРИМЕЧАНИЕ:

Все игровые персонажи, тёмные и светлые, покидают игру без права последнего слова. Если из игры выбывает Горожанин - ведущий даёт ему право на последнюю речь.