

Съдържание

- [Въведение](#)
- [Роли и Event карти](#)
- [Модератор](#)
- [Селянин](#)
- [Подготовка за игра](#)
- [Игра](#)
- [Нощта](#)
- [Денят](#)
- [Завършване и спечелване на играта](#)
- [Роли](#)
- [Event карти](#)
- [Поредност на ролите](#)

Въведение

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

Концепцията е достатъчно проста, така че играта може да се играе от хора от различна възраст. Това е игра, в която ще трябва да използвате хитрост и лукавост за да победите.

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

Няма да сте сами през нощите изпълнени със страховити създания и мистерия. След първите лъчи на слънцето 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 карти се решава на случаен принцип или избрани от модератора в играта.

Роли и event карти

Има 21 различни роли, представени от 43 карти с уникален дизайн и 10 event карти. Тестето карти включва следните роли и event карти:

Роли

- Villager - 12 броя
- Werewolf - 8 броя
- Vampire - 4 броя
- Seer
- Gipsy
- Hero
- Dead artist
- Hunter
- Alpha wolf
- Bodyguard
- Mayor
- Little girl
- Sorceress
- Old-man
- Bard
- Thief
- Jester
- Herbalist
- Dentist
- Lawyer
- Miss Rose
- Princess
- Nosferatu
- Leper
- Lord De Grey
- Prophet
- Shadow
- Witch Hunter
- Dead man
- Dog breeder
- Hag
- Innkeeper
- Miner
- Sir Lengthily
- The Butcher
- Undertaker
- Dark Seer
- Assassin

- Butler
- Wagon Driver
- Watcher
- Master Villager

Event карти

- Death
- Elections
- Last Wish
- Silence
- Villagers' rage
- Plague
- The Big Hunt
- Blood Moon
- The Long Night
- The Mist

Ще обърнем внимание на ролите и event картите в играта по-напред в правилата. Първо ще обясним основните правила и механиката. Освен играч вие може да водите самата игра като разказвач или още наричан модератор (ще използваме "Модератор" за напред в правилата").

Има и два основни цикъла в играта игра - ден и нощ. През нощта всички специални карти използват своите способности, а през деня всички играчи обсъждат събитията през изминалата нощ.

Модераторът

Като Модератор или още наричан разказвач вие имате за цел да доведете играта до край и да сте обективен във взимането на решения. Вие единствено имате ясна представа за истинските самоличности на играчите. Също така трябва да не взимате страна, а максимално обективно да разрешавате спорове в играта. Само не забравяйте, че за да се превърнете в добър Модератор ще ви е нужна практика, така че не се притеснявайте за каквито и да било грешки, които са очаквани в първите няколко игри. Препоръчваме ви да си запишете всички роли и играчи, които ще участват преди започването на самата игра. Важна част от вашите отговорности като модератор е да знаете правилния ред, в който всички герои използват своите специални умения, защото вие сте този, който трябва да се увери, че всички играчи го спазват. Преди началото на играта Модераторът може да обяви на вселослушание всички роли, които ще вземат участие в играта и да запознае новите играчи със специалните способности на ролите в съответната игра.

В края на правилата ще откриете правилния ред, който трябва да се следва в зависимост от ролите. Надяваме се да ви бъде полезен.

Селянинът

Имайте предвид, че думата селянин, написани с малки букви обособяват членовете на селото в играта, а не самата карта "Villager". Като селянин, вие ще държите в ръка карта "Villager" или специална роля, като например Vampire, Hunter, Seer, Werewolf и др. Ще намерите подробно описание на всяка една роля на следващите страници на правилата.

Всеки играч се счита за селянин до доказване на противното. Като селянин, вашата основна цел е да убедите другите играчи, че не играете в ущърб на селото.

Като селянин ваш дълг е да разкриете злите роли в селото и да ги прогоните като убедите своите съселяни да гласуват заедно с вас.

Подготовка за игра

За да започнете игра е добре да осигурите достатъчно пространство за всички играчи така, че всеки да има пряка видимост към останалите играчи.

Модераторът също така трябва да бъде в състояние да се движи свободно измежду играчите. Върху картите на всеки един играч не трябва да бъдат поставяни предмети като очила или мобилни телефони, тъй като модераторът ще трябва да има свободен достъп до картите при нужда. Модераторът подготвя тестето с карти, което ще бъде използвано по време на игра, както и героите, които ще участват. Картите се раздават на играчите по определен начин или на случаен принцип, като това решение се взема от Модератора.

Стартиране на игра

След като всеки играч разполага с карта с роля и няма въпроси, играта може да започне. Всеки играч внимателно разглежда своята роля, след което поставя картата си с лице надолу пред себе си, така че ролята изобразена на картата да не бъде видяна от никого. Имайте предвид, че всички играчи търсят улики за самоличността на другите играчи, така че е препоръчително да контролирате езика на тялото си веднага щом ви бъде раздадена карта с роля.

Важно е, всеки играч да е наясно със специалните умения на своята роля, и да може да ги изпълни при поискване от Модераторът, без да трябва играча да поглежда своята карта. След като всеки е наясно, каква е тяхната роля, Модераторът казва на всички играчи да си затворят очите. След което играта преминава към нощен цикъл. След като се увери, че всички играчи са със затворени очи, Модераторът обявява, че нощта е настъпила.

Нощта

"Hello draskness, my old friend." - "Звукът на тишината" от Саймън и Гарфънкъл

При започване на нощния цикъл се препоръчва всички играчи, с изключение на Модератора да вдигат шум (чрез пляскане или тропане) за да прикрият движенията на Модератора, които могат да издадат някой от играчите. Въпреки това, играчите не трябва да са прекалено шумни, така че да могат да чуят указанията на Модератора. Препоръчително е само Модератора да говори по време на нощните цикли. Модератора трябва да е запознат с правилния ред на изпълнение на специалните умения на играчите и да доведе играта до край, следвайки правилен хронологичен ред. След като Модератора се убеди, че всички играчи са със затворени очи, призовава първата роля, която трябва да използва специалното си умение. Както вече споменахме всички играчи трябва да са наясно със своите умения и да са ги запомнили. Повечето от героите може да използват своите способности само веднъж по време на цялата игра, но е препоръчително, Модератора да продължи да ги призовава, тъй като по този начин отгатването, какво се е случило през нощта се затруднява, което помага да се запази мистерията на играта до нейното приключване. През нощта, някои от играчите ще трябва да посочат друг играч или играчи(зависимост от умението си), които ще бъдат засегнати от тяхното умение. Ето защо, е препоръчително едната ви ръка да е свободна през цялото време.

Пример: След като всички играчи са със затворени очи Модераторът извиква първата роля, която трябва да използва своето специално умение. В нашия случай това ще бъде ролята - Seer. Играчът, с роля Seer, трябва да си отвори очите и да посочи към собственика на картата, която би искал да види. Модераторът трябва тихо да се приближи към играча, чиято карта трябва да бъде показана, след което да я вземе и да я покаже на играча с роля - Seer. След потвърждение от играча с роля - Seer, че е видял картата, Модераторът поставя картата с лице надолу и казва на играча с роля - Seer, да затворите очите си. Тогава Модератор казва на следващата по ред роля да отвори своите очи. Когато всички роли са приключили своя ред, модераторът съобщава, че нощта е приключила и е дошъл денят. Всички играчи могат да отворят очите си.

След приключване на нощта или има е убити или някой е спасил застрашените играчи и всички са живи.

За по-лесно, при голям брой играчи е добре Модераторът да води бележки по време на нощните цикли, тъй като е трудно да се следи, кой с кого взаимодейства, когато има много герои със специални умения в играта.

Има някои важни изключения. Примерно Модераторът не трябва да обявява двамата играчи, които са били омагьосани от играча с роля - Gipsy, или кой е играча , който е бил посетен от играча с роля - Dentist. Хората, засегнати от тези способности трябва да бъдат информирани възможно най-тихо през нощта.

Пример как да се случи това: Модераторът може да обяви, че той или тя ще потупа по рамото играча, който е бил посетен играча с роля - Dentist.

Деня

“Our lives begin to end the day we become silent about things that matter.” –
Мартин Лутър Кинг младши

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 - Mayor, с която се отличава от другите. Този път лицето на картата е нагоре, така че всеки може да я види. *Всеки път щом играч, който притежава кметската карта бъде убит, то той/тя следва да избере своят наследник.* След като е бил избран кмета, Модераторът съобщава, че дискусиата между всички играчи, може да започне.

Всеки, който е бил убит или не участва в играта не трябва да се намесва в дискусиата или да разсейва останалите играчи. Модераторът е този, който решава кога дискусиата между играчите е приключила. След приключване на дискусиата, Модератора съобщава, че започва нов вот. Това гласуване ще реши кой ще бъде прогонен от селото. Всички играчи, които все още участват в играта са длъжни да гласуват. Играчът, който събере най-много гласове, трябва да се защити устно без никакви взаимодействия с други играчи. След като играч приключи със защита си, Модератора обявява повторен вод. Ако един и същи човек събере най-много гласове за втори път то играча 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 следващия нощен цикъл може да започне.

Спечелване на играта

Игра се счита за приключила, когато Модераторът обяви победител без значение добри или лоши. Играчите с роля - Werewolf се считат за победители, след като техният брой е равен на броя на останалите селяни в играта (това не важи, когато все още има други зли герои в играта). Селяните се считат за победители, след като прогонят или убият всички зли герои в играта. Ако има играч с роля - Alpha-wolf, играта продължава, докато играчите с роля Werewolf не го прогонят от селото или докато играча с роля - Alpha-wolf не ги убие. Играчите с роля - Vampire се считат за победители когато в играта не останат играчи с роли Alpha-wolf, Werewolf или други зли играещи срещу играчите с роля - Vampire.

Роли:

Villager - вие нямате специални умения, така че единственият начин да спечелите играта е като прогоните враговете си един по един. Трябва да бъдете внимателни, кой се присъединява към вашата кауза и не забравяйте, че нямате приятели в играта, така че не се доверявайте на никого.

За да спечелите играта: Трябва да прогоните всички зли герои. Можете да постигнете това, чрез внимателно гласуване всеки ден и доза късмет.

Werewolf - можете да убиете един играч всяка вечер. Ако има повече от един играч с роля - Werewolf в играта, всички трябва да се споразумеят кой играч биха искали да убият. Това може да бъде по-трудно от колкото изглежда, защото както всички знаем, всеки си има врагове. Единственото живо същество, което не може да бъде убито от вас е ролята Alpha-wolf. Разбира се, винаги можете да се преструвате, на добър селянин който иска да отърве селото от злото и така да прогоните играча с роля - Alpha-wolf. Имайте предвид, че Модераторът няма да ви разкрие, ако даден играч е защитен през нощта, така че не се изненадвайте, ако играч, който мислите, че сте убили е все още жив, след като отворите очите си.

За да спечелите играта: Първо трябва да убиете или да прогони всички други зли герои с изключение на следните роли Werewolf, Dark Seer или Assassin. Второ броят на Върколаците/Werewolves трябва да е равен или по-голям от броят на добри/неутрални герои в играта.

Alpha-wolf - можете да убивате два пъти всяка вечер (само ако има играчи с роля Werewolf в играта). Първият път убивате като си отворите очите заедно с играчите, които държаш роля на - Werewolf и след това си отворите очите за втори път, за да убиете още веднъж. Можете да убиете всяко живо същество в играта. Бихте могли да убиете и играчите с роля на - Werewolf, ако решите. Имайте предвид, че не можете да спечелите, ако има други зли герои в играта, включително и играчи с роля - Werewolf .

За да спечелите играта: Убийте или прогонете всички други зли герои. Трябва да оцелеете, докато остане само още един жив играч в играта. Вие печелите автоматично без значение, каква роля има другия играч.

Vampire - можете да убивате през вечер, като започнете от втората. Играчите

с роли Werewolf и Alpha-wolf са извън обсега на остриите ви зъби. Всеки друг герой лесно може да бъде убит от вас.

За да спечелите играта: Трябва да прогоните или убиете всички други герои (с изключение на ролята - Butler) и броят ви трябва да е равен или по-голям от броят на добрите и неутрални роли в конкретната игра.

Seer - всяка вечер можете да погледнете картата на друг играч. Не трябва да издавате, че сте видели ролята на друг играч, тъй като това автоматично ще издаде ролята ви. Трябва да спечелите доверието на своите съселяни по друг начин и да ги убедите да гласуват заедно с вас.

За да спечелите играта: Вие имате поддържаща роля и вашата задача е да подкрепите добрите герои, като ги напътствате правилно в дискусиите и гласуването. Можете да спечелите играта прогонвайки злите герои от селото.

Gipsy - избирате двама играчи, които се влюбват за цялата игра. Единственото изключение, е че не можете да влюбвате себе си с друг играч. Ако един от влюбените бъде убит или прогонен, то другият влюбен автоматично последва същата съдба. Препоръчително е влюбените играчи да се защитават взаимно при риск от прогонване на един от тях. *Модераторът трябва да обяви дали в играта има играч с роля - Dead Artist, тъй като ролята не може да бъде един от влюбените.*

За да спечелите играта: Трябва да прогоните злите герои от играта, за да спечелите заедно с останалите селяни.

Hero - можете да оцелеете една атака от всякакъв вид за цялата игра. Въпреки това не можете да се спасите от прогонване. Можете също така да спасите друг играч, като пожертвате себе си. Всяка вечер Модераторът разкрива на играча с роля - Него, всички играчи, които са били убити и пита дали играча с роля - Него би искал да спаси някой, като се жертва за тях.

За да спечелите играта: Трябва да прогоните злите герои от играта, за да спечелите заедно с останалите селяни.

Dead artist - автоматично умираете след първата нощ, дори и да не сте 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 шедевъра си, трябва да го представите на Модератора за одобрение. Не трябва да рисувате нищо твърде очевидно.

За да спечелите играта: Зависимост коя страна сте избрали, ще спечелите играта, като подкрепите добрите или зли герои с изкуството си.

Hunter - след като бъдете убит, можете да застреляте някого. Не можете да използвате пушката си в случай, че бъдете прогонен от селото. След като Модератора обяви, че сте бил убит, трябва да изберете кой играч ще последва съдбата ви, като го посочите. Играчът който сте посочил се смята за мъртъв и трябва да разкрие неговата/нейната карта.

За да спечелите играта: Трябва да прогоните злите герои от играта, за да спечелите заедно с останалите селяни.

Bodyguard - можете да защитите един играч от физическа атака всяка вечер. Не можете да защитите себе си, както и не можете да предпазите никой от магическа атака. *Не, не можете да спасите играча с роля - Dead-artist.*

За да спечелите играта: Трябва да прогоните злите герои от играта, за да спечелите заедно с останалите селяни.

Mayor - Вие имате решаващият глас, когато има равен вот между двама играчи при изгонване. Не можете да ползвате вота си, в случай, че вие сте един от играчите, които ще бъдат изгонени.

В допълнение към основната ви карта с роля, ви се дава карта, която изобразява кмета, като тя седи с лице нагоре за да бъде видима от всички играчи.

Малко момиче - можете да се опитате да видите, кои са играчите с роля - Werewolf в играта. Можете да направите това като внимателно си отворите очите, след като Модератора каже на играчите с роля - Werewolf да отворят очите си за да изберат жертва. *Имайте предвид, че не можете да отваряте очите си докато другите роли използват своите умения, а само когато играчите с роля - Werewolf се подготвят за атака.*

За да спечелите играта: Трябва да прогоните злите герои от играта, за да спечелите заедно с останалите селяни.

Sorceress - можете да спасите и убиете друг играч по веднъж на игра. Можете да направите и двете едно след друго в една и съща вечер. Всяка вечер Модератора ви разкрива кои са убитите и вие решавате дали искате да спасите

един от тях. Модератора няма да ви разкрие, ако някой вече е бил убит, така че внимателно изберете дали искате да убиете някой играч.

За да спечелите играта: Трябва да прогоните злите герои от играта, за да спечелите заедно с останалите селяни.

Old-man - имате два живота при атака от играчи с роля - Werewolf или играч с роля на Alpha-wolf. Ако играчите с роля - Werewolf или Alpha-wolf ви атакуват за втори път или един след друг, няма да оцелеете. За съжаление, ако играча с роля - Old-man е прогонен от селото, всички добри герои губят своите специални умения. Това се случва на следващия ден след обявяване на смъртта на играча с роля - Old-man от Модератора.

За да спечелите играта: Трябва да прогоните злите герои от играта, за да спечелите заедно с останалите селяни.

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 играчи, пленявате само по 1 играч всяка вечер). Не можете да плените себе си или Модератора. В случай, че успеете да плените всички живи играчи, преди да умрете, автоматично печелите играта.

За да спечелите играта: Трябва да плените всички живи играчи преди да умрете или бъдете изгонен.

Thief - можете да откраднете вота на друг играч през нощта. Играчът, чийто вот откраднете не може да гласува на следващия ден. Модераторът обявява, кой е играчът, който не може да гласува, той или тя все пак могат да вземат участие в дискусиата. Можете да изберете един и същ играч всяка вечер. *Ако изберете играч, който държи карта - Mayor, този играч автоматично губи и допълнителния вот. Можете да откраднете вота на играча с роля - Miner.*

За да спечелите играта: Трябва да прогоните злите герои от играта, за да спечелите заедно с останалите селяни.

Jester - всяка вечер можете да опитате да отгатнете, кой ще бъде прогонен от селото на следващия ден.

За да спечелите играта: Ако успешно отгатнете 3 поредни пъти, кой ще бъде прогонен, автоматично печелите играта. Ще спечелите играта и ако последния прогонен сте вие.

Herbalist - можете да защитите един играч от атака от играч с роля - Werewolf всяка вечер, дори и себе си. Въпреки това, не можете да защитите един и същ

играч два пъти подред.

За да спечелите играта: Трябва да прогоните злите герои от играта, за да спечелите заедно с останалите селяни.

Dentist - можете да спрете един играч да говори по време на дискусията през деня, като избирате играч всяка вечер. Можете да изберете един и същ играч. След като изберете кой не може да говори на следващия ден, Модераторът трябва да информира този играч тайно. *Пример: След като посочите кой играч няма да може да говори на следващия ден, Модератора обявява на всички докато са със затворени очи, че ще информира кой е играча, който е бил посочен от играча с роля - Dentist, като ги потупа по рамото или ги докосне. Този играч ще трябва да мълчи на следващия ден по време на дискусията, преди вота за прогонване.*

За да спечелите играта: Трябва да прогоните злите герои от играта, за да спечелите заедно с останалите селяни.

Lawyer - можете да спасите играч от прогонване от селото, като всяка вечер изберете един играч и ако на следващия ден този играч бъде избран за прогонване, то вие ще сте го спасили. Не можете да изберете един и същ играч два пъти подред. Ако селото избере за прогонване играча, който вие сте защитил, тогава Модератор обявява, че никой не е бил прогонен и играта продължава с нощен цикъл.

За да спечелите играта: Трябва да прогоните злите герои от играта, за да спечелите заедно с останалите селяни.

Miss Rose - вие знаете, кои са играчите със зли роли. Първата вечер, Модераторът посочва кой играе зла роля, като не разкрива специфичните роли на играчите.

За да спечелите играта: Трябва да прогоните злите герои от играта, за да спечелите заедно с останалите селяни.

Princess - в случай, че селото ви прогони, всички добри роли губят своите специални умения. Това не се случва, ако ви убият.

За да спечелите играта: Трябва да прогоните злите герои от играта, за да спечелите заедно с останалите селяни.

Witch Hunter - можете да разберете дали даден играч е добра или зла роля, всяка вечер. Посочете играч и Модераторът ще ви каже дали играча играе добра или зла роля. *Това се случва тайно от другите играчи.*

За да спечелите играта: Трябва да прогоните злите герои от играта, за да спечелите заедно с останалите селяни.

Nosferatu - можете да убиете всеки един играч. Вие убивате през вечер, като започвате от втората вечер в играта.

Спечелване на играта: Убийте или прогонете всички други играчи. Трябва да оцелеете докато има само още един друг играч в играта, при което автоматично печелите. Ако на края на играта останете заедно с играча с роля - Alpha-wolf, то играта автоматично се печели от него.

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. Играча с роля - *Deadman* не участва към общия брой живи играчи.

За да спечелите играта: Трябва да прогоните злите герои от играта, за да спечелите заедно с останалите селяни.

Lepor - имате пасивно умение, което се активира след атака от играчите с роля - Werewolf. При атака от играчите с роля - Werewolf, 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 играчите с роля - Werewolf. Модераторът не е длъжен да каже на играчите с роля - Werewolf или селото, че играча с роля - Lepor е бил атакуван от играчите с роля - Werewolf, като вместо това ги пита кой биха искали да убият на следващата вечер.

За да спечелите играта: Трябва да прогоните злите герои от играта, за да спечелите заедно с останалите селяни.

Hag - можете да блокирате умението на друг играч всяка вечер (както физическо, така и магическо умение). Играчите, чието умение сте блокирал не могат да използват своите способности само вечерта в която са били блокирани. Не можете да изберете един и същ играч две поредни вечери.

За да спечелите играта: Трябва да прогоните злите герои от играта, за да спечелите заедно с останалите селяни.

Sir Lengthily - Можете да изберете двама играчи (включително и себе си) през нощта и селото трябва да гласува да прогони един от двамата на следващия ден. Можете да използвате способността си само веднъж през цялата игра. Ако двамата играчи имат еднакъв брой гласове, то никой не бива прогонен и играта

продължава към нощен цикъл. В случай, че един от играчите, който сте избрал е убит, то няма гласуване и играта продължава нормално. *Редовното гласуването е прекъснато, ако играча с роля - Sir Lengthily използва способността си.*

За да спечелите играта: Трябва да прогоните злите герои от играта, за да спечелите заедно с останалите селяни.

Prophet - вие играете играта като селянин, докато играча с роля - Seer е убит, след което заемате неговото място и способности. Можете да използвате новите си способности вечерта след убийството на играча с роля - Seer.

За да спечелите играта: Трябва да прогоните злите герои от играта, за да спечелите заедно с останалите селяни.

Undertaker - всяка вечер можете да поискате бележка с подсказка съдържаща една дума от някой от мъртвите играчи. Играча, който ви дава бележката не може да използва имена . Можете да изберете един и същ играч всяка вечер. Не е позволено да показвате бележката на никой друг, без значение жив или мъртъв. Не можете да искате бележка от играч, чиято карта не е била разкрита (В случай, че играча с роля - Butcher е скрил тялото на убития, неговата карта остава неразкрита).

За да спечелите играта: Трябва да прогоните злите герои от играта, за да спечелите заедно с останалите селяни.

Watcher - можете да изберете един играч всяка вечер и Модераторът ще посочи играчите, които са взаимодействали с него. Не можете да изберете играчи, които са вече мъртви.

За да спечелите играта: Трябва да прогоните злите герои от играта, за да спечелите заедно с останалите селяни.

Master Villager - първата вечер Модераторът ви разкрива кои са другите играчи с роля - Villager, в играта.

За да спечелите играта: Трябва да прогоните злите герои от играта, за да спечелите заедно с останалите селяни.

Wagon driver - можете да пренасочите физическо или магическо умение изпълнено върху някой от играчите(включително и себе си) към друг играч всяка вечер. Модераторът не разкрива кой какво действие е изпълнил и върху кого.

За да спечелите играта: Трябва да прогоните злите герои от играта, за да спечелите заедно с останалите селяни.

Miner - прекарвате всяка вечер в мините извън селето и поради тази причина не можете да бъдете убит. Единствения начин да бъдете убит е чрез прогонване или да бъдете убит през деня.

За да спечелите играта: Трябва да прогоните злите герои от играта, за да спечелите заедно с останалите селяни.

Lord De Grey - след смъртта ви се гласува два пъти вместо веднъж(един след друг) за прогонване на играч от селото. Ако двама играчи имат еднакъв брой гласове, и двамата от тях биват прогонени.

За да спечелите играта: Трябва да прогоните злите герои от играта, за да спечелите заедно с останалите селяни.

Dark Seer - играете заедно с играчите с роля - Werewolf. Трябва да отворите очите си на 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 помагате на играчите с роля - Werewolf, като ги насочвате, кого да убият или прогонят .

За да спечелите играта: Трябва да спечелят играчите с роля - Werewolf и вие да сте жив или да останете сам в играта заедно с 1 добър играч.

Shadow - трябва да изберете друг играч всяка вечер, като се превръщате в неговата сянка. Можете да избирате един и същи играч всяка вечер, докато не бъде убит или прогонен. Не можете да умрете вечерта, освен ако не убият играча, който сте си избрал - тогава и двамата умирате. През деня можете да бъдете прогонен. Прогонването на играча, чиято сянка сте станал няма ефект върху вас.

За да спечелите играта: Трябва да прогоните злите герои от играта, за да спечелите заедно с останалите селяни.

Innkeeper - след като бъдете убит, селото има 3 дни да разкрие играчите с роля - Werewolf и да ги прогони(както и играчи с роля - Alpha-wolf, ако има такъв в играта). В случай, че това не се случи, тогава играчите с роля - Werewolf, печелят играта.

Ако селяните не успеят да прогонят играчите с роля - Werewolf и в играта все

още има играчи с роля - Alpha-wolf, то играта продължава докато играчите с роля - Werewolf или Alpha-wolf не се убият или прогонят един друг.

За да спечелите играта: Трябва да прогоните злите герои от играта, за да спечелите заедно с останалите селяни.

Assassin - можете да убиете друг играч, ако сте изгонен от селото. Трябва да отворите очите си на първата вечер заедно с играчите с роля - Werewolf, тъй като играете на тяхна страна.

За да спечелите играта: Трябва да спечелят играчите с роля Werewolf и вие да сте жив или да останете сам в играта заедно с 1 добър играч.

Dog Breeder - в случай, че ви убият, един от играчите с роля - Werewolf автоматично умира на следващия ден. В случай, че в играта има повече от един играч с роля - Werewolf, то играча с роля - Dog Breeder избира, кой да умре, като избира число от 1-8(на базата на колко играча с роля - Werewolf има в играта).

За да спечелите играта: Трябва да прогоните злите герои от играта, за да спечелите заедно с останалите селяни.

Butler - играете заедно с играчите с роля - Vampire. Трябва да отворите очите си заедно с тях на първата вечер, за да ви разпознаят. Докато сте в играта, те могат да убиват всяка вечер, вместо през вечер.

За да спечелите играта: трябва играчите с роля - Vampire да спечелят и вие да сте жив или да останете сам в играта заедно с 1 добър играч.

Butcher - можете да изберете един играч всяка вечер и ако този играч бъде убит същата нощ, можете да скриете тялото му. Модераторът ще обяви кой е бил убит, но няма да разкрие картата на играча. Тя ще остане с лице надолу до края на играта.

В случай, че трупове, които скриете са на играчи с роли - Hunter или Inkeeper то те губят своите способности. Играчът с роля - Hunter не може да стреля на следващия днес след смъртта си. Селото няма лимит от 3 дни да разкрие кои са играчите с роли - Werewolf, в случай, че играчът с роля - Inkeeper умре.

За да спечелите играта: Трябва да прогоните злите герои от играта, за да спечелите заедно с останалите селяни.

Event карти

Има 10 "Event" карти в тестето. Модераторът избира кои карти ще вземат участие в играта и кога да бъдат активирани.

Картите трябва да са внимателно подбрани тъй като някои от тях са безполезни при липса на някои роли в играта.

Всяка една от "Event" картите е препоръчително да се активира в определен момент. За повече подробности вижте детайлното описание на всяка карта отдолу:

The Big Hunt - играчът с роля - Hunter поставя капан пред един играч през нощта. Ако този играч е атакуван от играчи с роля - Werewolf, един от тях попада в капана и умира. Ако играча е атакуван и убит от повече от един играч с роля - Werewolf, той или тя трябва да избере число от 1-8 (на базата на колко играчи с роля - Werewolf са в играта).

Картата "The Big Hunt" става безполезна в случай, че е не е активирана преди играчът с роля - Hunter бъде убит или прогонен от селото.

Капанът се поставя от играча с роля - Hunter, като той посочва играча пред когото иска да го постави. Модераторът трябва да си отбележе пред кого е бил поставен капана.

Играча с роля - Hunter може да постави капана и пред себе си.

The Blood Moon - играчите с роля - Vampire могат да убият играчите с роля - Werewolf или Alpha-wolf на следващата вечер след като картата е била активирана.

The Long Night - играчите с роля Werewolf могат да убият двама селяни вместо един на следващата вечер, след като картата е била активирана.

Villagers' rage - играчът с роля - Master Villager може да прогони някой от селото на следващата вечер, след като картата е била активирана.

Silence - играчът с роля - Mayor избира кои играчи да вземат участие в дискусиата на следващия ден и кои да мълчат, след като картата е била активирана. Играчите на които им е забранено да участват в дискусиата все пак могат да гласуват.

Plague - играчът с роля - Leper избира половината от жителите на селото и ги заразява. Ако играчите с роля - Werewolf атакуват някои от заразените, то те също се разболяват и не могат да атакуват на следващата вечер.

Картата става безполезна в случай, че не се използва преди играчът с роля - Leper да бъде убит или прогонен.

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 картата е активирана. Всички играчи със специални умения си отварят очите през нощта, за да използват своите способности.

Elections - след активиране на тази карта, селяните трябва незабавно да гласуват за нов кмет. *Картата може да се активира само през деня.*

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 играчи нищо не се случва. Гласуването започва през деня след като Модераторът е активирал картата.

Death - един играч е избран случайно и умира веднага. Играчът с картата на Mayer и Модераторът си намислят по едно число. След като и двамата са готови те разкриват числата пред всички. Двете числа се събират и общия им сбор отговаря на даден играч, като се започне отброяване по посока на часовниковата стрелка от играча седящ до играча с картата - Mayer.

* Специфични ситуации:

1. При наличие на следните карти в края на играта: Butler и Assassin; Butler и Dark Seer то тогава играчът с роля - Assassin или роля - Dark Seer автоматично печелят. В случай че играчът с роля - Dark Seer и Assassin останат живи в края на играта, то тогава и двамата печелят.
2. Играчът с роля - Alpha-wolf не може да попадне в капана поставен от играчът с роля Hunter при активиране на картата "The Big Hunt". Също така не може да бъде убит от Dog Breeder.

Ред на изпълнение на специалните умения на героите

1. Hag

2. Gipsy, Master Villager, Miss Rose, Assassin, Leper
3. Seer, Prophet, Witch Hunter
4. Bard, Jester
5. Wagon Driver
6. Thief, Dentist, Sir Lengthily, Shadow
7. Herbalist, Bodyguard, Lawyer
8. Werewolf, Dark Seer, Alpha-wolf
9. Vampire, Nosferatu
10. Sorceress
11. Hero
12. The Butcher
13. Undertaker
14. Watcher