



ОСТАННЯ НІЧ СВІТАНОК

ПОСІБНИК ПОЧАТКІВЦЯ

Гра **«Остання ніч: світанок»** є окремою самостійною грою, у яку водночас можна зіграти разом з базовою грою **«Остання ніч: перевертні»**. Ми рекомендуємо зіграти кілька раундів, користуючись ролями однієї гри до того, як змішувати ці дві версії. Якщо ви вирішили змішати, можете взяти будь-які ролі **«Світанку»** з ролями з **«Останньої ночі: перевертні»**.

Ці правила написані для тих, хто ніколи не грав в **«Останню ніч»**. Якщо ви знайомі із грою **«Остання ніч: перевертні»**, вам не потрібно читати цей посібник.

Учасники та учасниці гри **«Остання ніч: світанок»** доєднуюся до команди селян, вовкулак або стануть особливими персонажами. Щоб здобути перемогу, вам потрібно викрити Вовкулак і убити хоча б одного з них... звісно якщо ви самі не стали Вовкулакою!

Принада серії ігор **«Остання ніч»**, на відміну від багатьох інших, — з'ясування точної послідовності подій, які сталися впродовж лише однієї ночі, коли більшість персонажів застосували ту чи іншу свою властивість. Вам необхідно визначити команду, за

яку ви граєте (бо картку вашого персонажа могли підмінити іншою), а тоді — команди інших гравців. Наприкінці кожної гри ви голосуєте проти когось; отримавши більшість голосів, цей персонаж «помирає». Якщо помирає Вовкулак — перемагають усі, хто в команді селян. Якщо не помирає жоден Вовкулак — перемагає команда вовкулак.

Що більше ви гратимете в **«Останню ніч»**, то більше усвідомлюватимете, наскільки важливо розкрити відому вам інформацію саме в потрібну мить — а також вчасно збрехати, незалежно від команди, в якій ви почали гру.

Кожна гра дуже коротка, тож ви, ймовірно, зіграєте кілька разів поспіль. Але **«Світанок»** відрізняється від інших ігор цього формату, тож вам може знадобитися кілька партій, аби наловчитися говорити потрібні речі в потрібний момент. Зовсім скоро ви виявите, що події попередніх ігор мають незаперечний вплив на хід кожної наступної — на те, як усі поведуться, кому вони довіряють і якою мотивацією керуються.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ПЕРШОЇ ГРИ

Гру готують по-різному на різну кількість гравців (якщо вас більше за 7 гравців, ви мусите додати картки з оригінальної гри «**Остання ніч: переверті**»). Найпершу партію ми рекомендуємо розіграти на 3 людей, щоб нашівидку вловити її суть (і не хвилюйтеся, якщо вас зібралось більше: гра дуже динамічна, і глядачі теж отримають задоволення).

Візьміть такі картки:

- | | |
|----------------------------|-------------------------|
| 1 Альфа-вовк | 1 Вовчиця-медіум |
| 1 Учениця провидиці | 1 Відьма |
| 1 Сільський дурник | 1 Викривач |

Перетасуйте вибрані картки і роздайте долілиць по одній всім гравцям. У вас має залишитися три картки — покладіть їх долілиць у центр столу поряд із жетонами ролей, що відповідають усім залученим до цієї гри карткам. Візьміть картку Вовка-сонька та розташуйте її долілиць під кутом 90° до центральних карток.

Тепер усі гравці і гравчині таємно дивляться свою картку і також кладуть її долілиць у центр столу. Стежте, щоб усі залучені до гри мали змогу легко дотягнутися до кожної з карток, як показано нижче:



НІЧ

Кілька персонажів пробуджуються вночі, щоб виконати нічну дію.

На додачу до картки персонажа, хтось із вас дістане обов'язки Глашатая.

Глашатай оголошуватиме кожного персонажа по черзі і щоразу подумки рахуватиме до десяти, щоб дати змогу цьому персонажу виконати свою нічну дію. Або ж ви можете обійтись без Глашатая, а використати безкоштовний застосунок (дивіться далі).

Для своєї першої гри на трьох гравців застосуйте такий порядок пробудження:

Глашатай: «Усі засинають».

Усі гравці та гравчині (включно з Глашатаєм) заплющують очі.

«Вовкулаки, прокиньтесь та шукайте інших Вовкулак. Якщо ви — єдиний вовкулака, ви можете подивитися на одну з центральних карток».

Вовкулаки (як Альфа-вовк, так і Вовчиця-медіум) розплющують очі та дивляться, чи розплющені ще в когось очі. Якщо прокидається тільки один Вовкулака, він або вона може подивитися одну з центральних карток.

«Вовкулаки, спіть. Альфа-вовче, поміняй центральну картку Вовкулаки з картокою іншого гравця».

Альфа-вовк розплющує очі та міняє місцями центральну картку Вовка-сонька та картку будь-якого гравця.

«Альфа-вовче, спи. Вовчице-медіуме, можеш глянути чиясь одну картку».

Той чи та, хто має картку Вовчиці-медіума, розплющує очі та може тихо піддивитися картку іншого гравця.

«Вовчице-медіуме, спи. Ученице провидиці, можеш глянути одну картку в центрі».

Той чи та, хто має картку Учениці провидиці, розплющує очі та може тихо піддивитися картку в центрі.

«Ученице провидиці, спи. Відьмо, можеш глянути одну картку в центрі. Якщо глянеш — мусиш поміняти цю картку з чияюсь картокою».

Той чи та, хто має картку Відьми, розплющує очі та може тихо піддивитися картку в центрі. Якщо він або вона це робить, то мусить поміняти місцями цю картку та картку будь-якого гравця.

«Відьмо, спи. Сільський дурнику, можеш перемістити всі картки, окрім своєї, на одну ліворуч або праворуч».

Той чи та, хто має картку Сільського дурника, розплющує очі та може тихо перемістити картки всіх інших гравців на одну ліворуч або праворуч.

«Сільський дурнику, спи. Викривачу, можеш перегорнути чиюсь картку. Якщо це Вовкулака, знову перегорни її назад».

Той чи та, хто має картку Викривача, розплющує очі та може тихо перегорнути чиюсь картку горілиць. Якщо це Вовкулака, він або вона мусить знову її перегорнути долілиць.

«Викривачу, спи. Усі, порухайте свою картку із заплющеними очима. Усі, прокидайтеся!».

Усі гравці й гравчині прокидаються та підозріливо зиркають одне на одного.

Тим, хто не мусить діяти вночі (і сидіти із заплющеними очима), заборонено також рухатися, показувати пальцями або будь-яким чином передавати інформацію активним гравцям.

ДЕНЬ

Коли ніч завершується, усі починають думати, хто серед присутніх може бути Вовкулакою. Говорити можна що завгодно — але свою картку не можна показувати нікому. Вовкулаки, певно, заявлятимуть про свою приналежність до іншої ролі, щоб не померти.

Унаслідок певних нічних дій, коли картки міняються місцями, хтось може вважати свою роль не такою, як вона є насправді. Коли ніч закінчилася, ваша роль — на картці, що перед вами долілиць. Вона може не збігатися з тією, що ви отримали на початку. Коли настає день, ніхто не може дивитися жодні картки.

Після кількох хвилин обговорення настає час голосування.

«Увага, три, два, один, ВАШ ГОЛОС!».

Кожен та кожна за столом мусять показати на когось іншого.

Той чи та, хто набирає найбільше голосів, — помирає і відкриває картку перед собою. У разі нічийї серед голосів помирають і відкривають картки всі, хто набрали найбільшу кількість голосів. Якщо ніхто не отримує більш ніж один голос, то ніхто й не помирає. Ви можете організувати таку розв'язку, якщо домовитесь голосувати проти сусіда чи сусідки ліворуч або праворуч (домовляйтеся перед голосуванням).

КІНЕЦЬ ГРИ

Минає усього одна ніч та один день...

Команда селян перемагає:

- якщо помирає хоча б один Вовкулака (Вовчиця-медіум, Альфа-вовк і Вовк-сонько також до них належать). Навіть якщо помирають інші на додачу до Вовкулаки, перемогу здобувають усі з команди селян;
- якщо Вовкулак немає і ніхто не помирає. Може статися, що нікому не випала картка Вовкулаки — всі залишилися в центрі.

Команда вовкулак перемагає тільки тоді, коли за столом є хоча б один Вовкулака і жоден з Вовкулак не помирає.

ЗАВАНТАЖТЕ БЕЗКОШТОВНИЙ ЗАСТОСУНОК

Ви можете не призначати нікого Глашатаєм, якщо просто завантажте безкоштовний мобільний застосунок локалізований українською, який працює на системах Android та iOS. Застосунок оголошує вибрані ролі вночі в правильному порядку і забезпечує атмосферний фоновий саундтрек, а також має таймер на денне обговорення. Ви навіть можете прискорити темп, коли всі гравці освоються з ролями.

ПОРАДИ ДЛЯ ГЛАШАТАЯ

Якщо вам випало бути Глашатаєм, розташуйте жетони з номерами перед собою в порядку зростання, щоб мати змогу розплющувати очі між оголошеннями і піддивлятися порядок. В усіх інших випадках вночі — тримайте очі заплісненими! Можете легенько стукати пальцями по столу, щоб приховати звуки інших гравців, поки вони дивляться і міняють місцями картки. Якщо ви оголосили свою роль, мовчіть під час виконання дії.

Знайомлячи новачків із грою або додаючи до гри нових персонажів, збільшуйте паузи між оголошеннями — щоб у всіх було більше часу вирішити і виконати потрібну дію.

ІНШІ ПОРАДИ

Кількість часу під час дня залежить від гравців. Більшим групам потрібно більше часу на денне обговорення, ніж меншим. Зігравши перші таймер — коли будильник продзвенить, усі мусять голосувати. Це додає напругу до обговорень і зменшує кількість порожньої балаканини впродовж раунду.

Якщо вас справді багато (7 і більше), декому може бути складно дотягнутися до центру. Для вирішення цієї проблеми можете ніч проводити стоячи навколо столу; менший столик також допоможе. Якщо вам доступний тільки довгий «бенкетний» стіл, розсідайтеся вздовж широких сторін — не сідайте на протилежних кінцях.

Гравці й гравчині з ролями, яким необхідно прокинутися та шукати одне одного, також можуть показати свій великий палець, прокинувшись; це допоможе всім, хто не спить, помітити інших активних гравців.

ДОДАЙТЕ ІНШІ РОЛІ

Ви можете додавати нових персонажів до базового набору, описаного в розділі «Приготування до першої гри». Просто вийміть і замініть картку. Ви можете грати практично будь-якою комбінацією карток — утім, радимо не додавати більш ніж 1 чи 2 нових ролей за один

раз, щоб іншим було простіше освоюватися.

Незалежно від задіяних персонажів, карток має завжди бути на 3 більше ніж гравців у грі.

Перед кожним раундом розташуйте поруч із Глашатаєм жетони, що відповідають кожній з карток. Числа на жетонах відповідають порядку прокидання вночі (повний список на останній сторінці). Так всі знатимуть, які ролі є у грі, а Глашатай знатиме, в якому порядку викликати їх.

Підбираючи персонажів, проявляйте фантазію: зіграйте з одним Вовкулакою або **перетасуйте всі картки** й роздайте гравцям випадково.

ПОРЯДОК ПРОКИДАННЯ У «СВІТАНКУ»

Це — список УСІХ персонажів зі «**Світанку**», що прокидаються вночі, і порядок їхнього прокидання одне відносно іншого (оголошуйте тільки тих, котрих залучено до вашої гри):

0. Вартовий.
2. Вовкулаки.
- 2-Б. Альфа-вовк.
- 2-В. Вовчиця-медіум.
- 5-Б. Учениця провидиці.
- 5-В. Дослідник паранормального.
- 6-Б. Відьма.
- 7-Б. Сільський дурник.
10. Старійшина.
11. Викривач.

Охоронець та Вовк-сонько вночі не прокидаються.

ОСТАННЯ НІЧ: ПЕРЕВЕРТНІ

Ви можете купити «**Останню ніч: перевертні**» на сайті www.games7days.com.