

ПОИСК ПОЖИРАТЕЛЕЙ СМЕРТИ

Правила игры

Подготовка к игре

Для игры вам понадобится компания из шести и больше человек. Оптимальное число игроков — от восьми до двенадцати.

Один из игроков становится ведущим. Вы можете разыграть это звание случайным образом или отдать его самому опытному игроку. Ведущий в самой игре не участвует, вместо этого он наблюдает за игроками, руководит их действиями и следит за соблюдением правил.

Исключение — игра шестером. В таком случае на первый ход выбирается временный ведущий, который получает игровую роль и ведёт себя в соответствии с ней. Как только кто-нибудь из игроков выбывает из игры, он становится полноценным ведущим и следит за действиями игроков до конца партии.

Теперь надо отобрать роли, которые будут использоваться в ходе игры. Для начинающих компаний мы советуем использовать только учеников Хогвартса, Пожирателей смерти в маске и одного из волшебников Ордена Феникса: Кингсли Бруствера или Сириуса Блэка. Освоившись с игрой, вы сможете добавлять другие особые роли.

Состав применяемых ролей зависит от числа игроков и определяется по таблице:

Число игроков (без ведущего)	Герои			Злодеи	
	Всего	Из них: Орден Феникса	Из них: преподаватели Хогвартса	Всего	Из них: Пожиратели смерти (с именем)
6	4	1	0	2	0
7	5	1	0	2	0-1
8	5	1	0-1	3	0-1
9	6	1	0-1	3	0-1
10	7	1	0-1	3	0-1
11	7	1	1-2	4	0-1
12	8	1	1-2	4	0-1
13	9	1	2-3	4	0-1
14	9	1	2-3	5	0-1
15	10	1	1-2	5	1-2

Общие правила подбора ролей такие:

- ◆ Количество игроков в каждой роли должно соответствовать таблице выше.
- ◆ Среди героев может быть только один волшебник Ордена Феникса.
- ◆ Если в игре участвует 10 человек или больше, можете заменить одного злодея дементором.

Определившись с составом ролей, перетасуйте выбранные карты (их должно быть столько же, сколько игроков, не считая ведущего) и закрытую выдайте по одной роли каждому игроку (опять же, кроме ведущего). Каждый игрок смотрит, какая роль ему досталась, и прячет карту так, чтобы никто не мог её подсмотреть (можно просто перевернуть). Игрок может (и должен) открыть свою карту на всеобщее обозрение только в том случае, если он выбыл из игры. Пока этого не случилось, все карты ролей должны оставаться закрытыми. Соберите из карт ведущего тот же состав ролей и дайте его ведущему — он может пользоваться этими картами, чтобы помнить, кто участвует в игре.



Пожиратели смерти среди нас! Каждую ночь они насылают проклятья на учеников и преподавателей школы чародейства и волшебства.

Только совместными усилиями героям под силу дать отпор слугам Тёмного Лорда, но сперва им нужно научиться отличать друзей от врагов.

Объединитесь с волшебниками Ордена Феникса и вычислите злодеев, пока не стало слишком поздно. Но будьте осторожны, чтобы не попасть под страшный взор дементора!

Ход игры

Игра состоит из периодов дня и ночи, которые по очереди сменяют друг друга. Днём игроки ведут открытое обсуждение, пытаются вывести злодеев на чистую воду и победить их. Ночью злодеи проклинают своих жертв, а также используются способности большинства особых ролей.

После того как все игроки получили свои роли и ознакомились с ними, ведущий объявляет: «Наступила ночь. Все заснули». Все должны зажмуриться. Затем ведущий говорит: «Проснулись злодеи». По этой команде все игроки, которым досталась роль злодея (в том числе Пожиратели смерти с именами), открывают глаза и молча знакомятся друг с другом. Затем ведущий командует: «Злодеи познакомились и снова заснули» (злодеи закрывают глаза), а потом: «Наступил день. Все проснулись». Теперь все открывают глаза и начинают обсуждение, кто из игроков может быть злодеем.

Особая «вводная» ночь, во время которой злодеи знакомятся друг с другом, происходит только в начале игры. Если в игре участвуют другие особые персонажи, например волшебник Ордена Феникса, ведущий также по очереди «будит» их, чтобы узнать, кто есть кто. Во время «вводной» ночи не действуют проклятия, а также никто не пользуется способностями. Когда вводная ночь закончена, наступает обычное чередование дня и ночи, как описано ниже.

День

Днём игроки обсуждают, кто из них может быть злодеем. По итогам обсуждения им надо выдвинуть одну или несколько кандидатур, а затем провести голосование по каждой из них. Тот из игроков, за осуждение которого высказается наибольшее число участников, будет обезоружен: он должен раскрыть свою роль и выбыть из игры.

Цель героев днём — вычислить настоящих злодеев. Они могут основываться на том, что слышали или ощущали прошлой ночью, а также на показаниях других игроков. Цель злодеев — остаться неузнанными и по возможности обезоружить кого-то из героев, предпочтительно особого персонажа. Однако при этом им не стоит чрезмерно прикрывать своих: герои могут что-нибудь заподозрить.

Отведите на обсуждение кандидатур пять-семь минут. За соблюдением сроков должен следить ведущий. По истечении этого времени игроки должны определиться с подозреваемыми и начать голосование. Ведущий по очереди называет каждого подозреваемого и считает, сколько рук поднято за его осуждение. Тот, кто наберёт больше всего голосов, становится обезоружен. В случае ничьей ведущий даёт кандидатам ещё один шанс переубедить остальных и спрашивает остальных игроков, не хотят ли они изменить свой голос. Если по-прежнему ничья, обезоруженного игрока ведущий определяет жребием.

По желанию вы можете модифицировать процесс голосования. Например, выбрать только одного кандидата и проголосовать за него; если за осуждение высказается меньше половины участников, то счесть его невиновным и выбрать следующего подозреваемого. Обязательных правил только два: нельзя несколько раз за день голосовать за одного и того же игрока, и каждый день один (и только один) игрок должен быть обезоружен.

Обезоруженный игрок выбывает из игры и демонстрирует остальным свою карту роли. Выбывшие из игры не могут никаким образом участвовать в игре: ни обсуждать, ни голосовать, ни комментировать. Помните, что если вы играете шестером, то первый выбывший из игры становится ведущим игры.

Ночь

После наступает ночь. Ведущий объявляет: «Стемнело, все заснули». Затем он по очереди называет особых персонажей, те открывают глаза, пользуются своими способностями и закрывают глаза снова. Очередность действий особых ролей, а также описание их способностей вы найдёте справа.

Если игрок с особой ролью выбыл из игры, вызывать его ночью, разумеется, не нужно.

Главное, что происходит ночью, это проклятие. Когда наступает очередь злодеев проклинать, ведущий объявляет: «Злодеи проснулись и выбирают жертву». Злодеи открывают глаза и жестами договариваются, кого проклясть. Когда они договорились, ведущий объявляет, что проклятие вступает в силу, и отправляет злодеев досыпать.

Состав игры

- ◆ Памятка ◆ 17 карт ведущего ◆ 26 карт ролей:

ГЕРОИ:

- ◆ 5 волшебников из Ордена Феникса (Аластор Грюм, Нимфадора Тонкс, Римус Люпин, Сириус Блэк, Кингсли Бруствер)
- ◆ 6 преподавателей Хогвартса (Альбус Дамблдор, Минерва Макгонагалл, Северус Снейп, Сивилла Трелони, Рубеус Хагрид, Гораций Слизнорт)
- ◆ 6 учеников Хогвартса

ЗЛОДЕИ:

- ◆ 2 дементора (с разными способностями)
- ◆ 3 Пожирателя смерти (лорд Волан-де-Морт, Питер Петтигрю, Беллатриса Лестрейндж)
- ◆ 4 Пожирателя смерти в масках

Ведущий продолжает называть персонажей, пока все они не совершат положенные действия. Только после этого он объявляет наступление нового дня. При этом он сообщает всем игрокам, кто проклят этой ночью: названные игроки демонстрируют свои карты ролей и сразу же выбывают из игры. Они не успевают ничего сообщить остальным участникам игры. Кроме того, они не могут знать, кто их проклял.

Затем начинается новое дневное обсуждение, и всё повторяется до тех пор, пока одна из сторон не победит.

Победа в игре

Победа героям засчитывается, как только им удаётся вывести из игры всех злодеев (и дементора, если он участвует в игре).

Злодеи побеждают, если герои не могут выиграть. При этом необязательно дожидаться, пока последний герой покинет игру: если в какой-то момент злодеи оказываются в большинстве, то они выигрывают, независимо от способностей остальных игроков.

Дементор выигрывает, только если других игроков не осталось в игре (получается, с какого-то момента ему нужно помогать героям).

Порядок действия игроков

Минерва Макгонагалл ➔ Беллатриса Лестрейндж ➔
Гораций Слизнорт ➔ Альбус Дамблдор ➔
Питер Петтигрю ➔ Злодеи проклинают ➔
Волшебник Ордена Феникса ➔ Дементор ➔
Сивилла Трелони ➔ Лорд Волан-де-Морт



Создатели игры

Адаптация сюжета: Павел Ильин, Владимир Грачёв
Дизайн и вёрстка: Ксения Таргулян

ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов ◆ **Руководство производством:** Иван Попов ◆ **Главный редактор:** Валентин Матюша ◆ **Выпускающий редактор:** Александр Кожевников ◆ **Главный дизайнер-верстальщик:** Иван Суховей ◆ **Корректор:** Ольга Португалова ◆ **Креативный директор:** Николай Пегасов ◆ **Международное продвижение:** Павел Сафонов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.



© 2023 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
Версия правил 1.0
hobbyworld.ru



WIZARDING WORLD characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WB/EI. Publishing Rights © JKR. (s23)

Особые персонажи и их свойства

Волшебники Ордена Феникса

В игре может быть только один волшебник Ордена Феникса. Мы рекомендуем всегда играть с ним. Если вам всё же хочется играть без него, уменьшите количество злодеев в игре на одного (замените этого злодея и волшебника Ордена Феникса на учеников Хогвардса). Все волшебники Ордена Феникса действуют ночью сразу после того, как злодеи выбрали цель проклятия. Если волшебник Ордена Феникса выбыл из игры, ведущий всё равно вызывает его, делая вид, будто с ним всё в порядке, но его способность пропадает впустую, а наутро он объявляется покинувшим игру.



КИНГСЛИ БРУСТВЕР

Может либо обезоружить одного игрока, либо узнать его роль. Ночью, после хода злодеев, ведущий объявляет: «Проснулся Кингсли Бруствер». Тот открывает глаза и решает, кого он хочет проверить или обезоружить. Для проверки он показывает на игрока обычным образом, для обезоруживания — взмахивая пальцем как волшебной палочкой. Ведущий может уточнить, что имел в виду игрок, и тот должен подтвердить свой выбор кивком или иным жестом. Затем в случае проверки ведущий показывает Кингсли Брустверу карточку с ролью проверяемого игрока. Когда действие Кингсли Бруствера завершено, ведущий говорит: «Кингсли Бруствер заснул».



РИМУС ЛЮПИН

Может выбрать двух игроков, чтобы узнать, одинаковые у них стороны или разные. Ночью, после хода злодеев, ведущий объявляет: «Проснулся Римус Люпин». Тот открывает глаза и указывает на двух игроков, которых хочет проверить. Ведущий любым однозначно понятным способом показывает Римусу Люпину, одинаковые стороны у этих игроков или разные (неважно, есть ли среди них особые персонажи). Например, Альбус Дамблдор и Гарри Поттер находятся на одной стороне — герои; равно как и Питер Петтигрю и Пожиратель смерти в маске — оба злодеи. Когда действие Римуса Люпина завершено, ведущий говорит: «Римус Люпин заснул». Дементоры считаются отдельной, третьей стороной.

Если стороны выбранных игроков одинаковые, ведущий может, например, кивнуть или показать один палец, а если разные, то отрицательно покачать головой или показать два пальца. Отвечать на вопрос Римуса Люпина вслух нельзя, так как это может дать информацию другим игрокам. Также ведущий не должен дать Римусу Люпину понять, к какой именно стороне принадлежат проверяемые.



НИМФАДОРА ТОНКС

Ночью может узнать роль одного игрока. Днём может спасти от обезоруживания одного игрока. Ночью, после хода злодеев, ведущий объявляет: «Проснулась Нимфадора Тонкс». Та открывает глаза и указывает на того, кого хочет проверить. Ведущий показывает Нимфадоре Тонкс карточку с ролью проверяемого игрока. Затем ведущий говорит: «Нимфадора Тонкс заснула».

Днём, если по итогам голосования игрок должен быть обезоружен, но Нимфадора Тонкс высказалась в его защиту (не подняв руку), ведущий объявляет, что игрок оправдан. Разумеется, при этом он не должен раскрывать личность Нимфадоры Тонкс (однако игроки могут попытаться вычислить её среди тех, кто не поднял руки). Однако Нимфадора Тонкс может заблокировать голосование подобным образом только раз в день: игрок, набравший больше всех голосов (за исключением спасённого), будет обезоружен.

Обратите внимание, Нимфадора Тонкс может обеспечить себе иммунитет при голосовании, если выберет целью способности себя.



АЛАСТОР ГРЮМ

Может узнать роль одного игрока. Если этот игрок — злодей, он сразу отправляется в Азкабан. Если Аластор Грюм покидает игру, все заключённые выходят из Азкабана. Ночью, после хода злодеев, ведущий объявляет: «Проснулся Аластор Грюм». Тот открывает глаза и указывает на игрока, которого хочет проверить. Ведущий показывает ему карточку с ролью проверяемого игрока. Затем ведущий говорит: «Аластор Грюм заснул».

Выбранный игрок до конца дня отправляется в Азкабан. До конца дня этот игрок не может участвовать в голосовании и принимать участие в устном обсуждении (но может, если хочет, общаться с остальными мимикой и строить гримасы).

На дементора действие Аластора Грюма не распространяется, однако Аластор Грюм всё равно узнаёт его роль.



СИРИУС БЛЭК

Может обезоружить одного игрока. Ночью, после хода злодеев, ведущий объявляет: «Проснулся Сириус Блэк». Тот открывает глаза и указывает на того, кого хочет обезоружить. Затем ведущий говорит: «Сириус Блэк заснул». Наутро Хогвартс покинут два персонажа вместо одного.

Преподаватели Хогвартса



ГОРАЦИЙ СЛИЗНОРТ

Перед ходом злодеев может выбрать другого игрока. Этот игрок не может быть проклят этой ночью. Ночью, до хода злодеев, ведущий объявляет: «Проснулся Гораций Слизнорт». Тот открывает глаза и указывает на игрока, которого хочет защитить. Затем ведущий говорит: «Гораций Слизнорт заснул». Если в течение этой ночи выбранный Слизнортом игрок должен быть проклят, проклятие не работает. Однако ни злодей не должен узнать, что его заклятие не сработало, ни сам счастливчик не должен узнать, что его пытались проклясть.



АЛЬБУС ДАМБЛДОР

Перед ходом злодеев может выбрать другого игрока. Покидает игру вместо него, если выбранный игрок будет проклят этой ночью. Ночью, до хода злодеев, ведущий объявляет: «Проснулся Альбус Дамблдор». Тот открывает глаза и указывает на игрока, которого хочет защитить. Затем ведущий говорит: «Альбус Дамблдор заснул». Если в течение этой ночи выбранный им игрок должен быть проклят, проклятие не работает, вместо него проклинается Альбус Дамблдор. Защищённый игрок не должен узнать, что его пытались проклясть.



СЕВЕРУС СНЕЙП

Притворяется одним из злодеев. Если проклят злодеями, они могут проклясть ещё одного игрока в ту же ночь. Всякий раз, когда ведущий объявляет о том, что проснулись злодеи, Северус Снейп также открывает глаза и ведёт себя как злодей. Он не должен никому говорить, какая у него роль и кто из игроков злодей. Если настоящие злодеи вычислят Северуса Снейпа (например, по его голосованию) и проклянут его, ведущий объявляет: «Северус Снейп проклят. Пожиратели Смерти выбирают ещё одну жертву». После этого злодеи выбирают и проклинают ещё одного игрока.



МИНЕРВА МАКГОНАГАЛЛ

Перед остальными действиями может выбрать одного игрока. Этот игрок не может пользоваться своими способностями этой ночью, но также не может быть проклят. Ночью, до хода злодеев, ведущий объявляет: «Проснулась Минерва Макгонагалл». Та открывает глаза и указывает на игрока, которого хочет лишить способностей, а заодно и защитить. Затем ведущий говорит: «Минерва Макгонагалл заснула». Если в течение этой ночи выбранный ей игрок должен быть проклят, проклятие не работает. Однако ни злодей не должен узнать, что заклинание не сработало, ни сам счастливчик не должен узнать, что его пытались проклясть. Кроме того, выбранный Макгонагалл игрок не пользуется своей способностью этой ночью, хотя сам об этом не знает (ведущий вызывает этого игрока и даёт ему совершить действие, как положено, однако ни к каким последствиям это не приводит). Если Минерва Макгонагалл выбрала единственного злодея в игре, то злодеи в эту ночь никого не проклинают. Если же выбран злодей, но есть и другие, то проклятие происходит как обычно.



СИВИЛЛА ТРЕЛОНИ

Может выбрать одного игрока. Если это волшебник Ордена Феникса, узнаёт его роль. Ночью, после хода злодеев, ведущий объявляет: «Проснулась Сивилла Трелони». Та открывает глаза и указывает на того, кого хочет проверить. Ведущий кивает, если это волшебник Ордена Феникса, и отрицательно качает головой, если это не он. Затем ведущий говорит: «Сивилла Трелони заснула».



РУБЕУС ХАГРИД

Может быть проклят только со второй попытки. Если Рубеус Хагрид впервые за игру стал целью проклятия, он остаётся в игре. При этом ведущий никому не должен сообщать, что его пытались проклясть. Однако второе проклятие действует на Рубеуса Хагрида. Обезоруживание действует на него как обычно. Если Рубеуса Хагрида защитили (Гораций Слизнорт, Альбус Дамблдор или Минерва Макгонагалл), считается, что его не проклинали. От способностей Кингсли Бруствера и Сириуса Блэка у Хагрида защиты нет: они обезоруживают, а не проклинают.

Злодеи

Ночью, когда наступает очередь злодеев проклинать, ведущий объявляет: «Злодеи проснулись и выбирают жертву». Злодеи открывают глаза и жестами договариваются, кого проклясть. Когда они договорились и сообщили свой выбор ведущему, тот объявляет: «Злодеи прокляли жертву и заснули». Наутро цель злодеев выбывает из игры (если её никто не защитил). Проклятый волшебник Ордена Феникса успевает применить свою способность перед тем, как покинуть игру.

Если злодеи не могут договориться, кого проклясть этой ночью (даже после поторапливания ведущего), эта ночь обходится без проклятия. Не забывайте, что особые персонажи злодеев, Пожиратели смерти с именами, также принимают участие в выборе жертвы.



ЛОРД ВОЛАН-ДЕ-МОРТ

Может выбрать одного игрока. Этот игрок не может голосовать днём. Ночью, после действия всех остальных персонажей, ведущий объявляет: «Проснулся лорд Волан-де-Морт». Тот открывает глаза и указывает на игрока, которого хочет лишить права голоса. Затем ведущий говорит: «Лорд Волан-де-Морт заснул». Наутро ведущий объявляет, кто из игроков не может голосовать (однако он вправе участвовать в обсуждении и быть обвинённым). Голосование проводится так, как если бы этого игрока не было. Он не голосует ни за, ни против. Эту способность можно применить против другого злодея (например, отводя от него подозрение).



БЕЛЛАТРИСА ЛЕСТРЕНДЖ

Может выбрать одного из игроков. Этот игрок не может пользоваться своими способностями этой ночью. Ночью, до хода злодеев, ведущий объявляет: «Проснулась Беллатриса Лестрендж». Та открывает глаза и указывает на игрока, которого хочет лишить способностей. Затем ведущий говорит: «Беллатриса Лестрендж заснула». Выбранный игрок не пользуется своей способностью этой ночью, хотя сам об этом не знает (ведущий вызывает этого игрока и даёт ему совершить действие, как положено, однако ни к каким последствиям это не приводит).



ПИТЕР ПЕТТИГРЮ

Может узнать роль одного игрока. Ночью, до хода злодеев, ведущий объявляет: «Проснулся Питер Петтигрю». Тот открывает глаза и указывает на игрока, которого хочет проверить. Ведущий показывает Питеру Петтигрю карточку с ролью проверяемого игрока. Затем ведущий говорит: «Питер Петтигрю заснул». Ночью во время выбора жертвы Питер Петтигрю может воспользоваться той информацией, которую узнал, однако ему ещё надо убедить других злодеев в том, что его выбор верный. Он не имеет права озвучивать ночью то, что узнал, и не может прямо сообщить своим сообщникам, что он Питер Петтигрю.

Дементор

Дементор — это третья сторона в игре. Дементор побеждает в том случае, если все игроки, кроме него, выбыли из игры. В игре может быть только один дементор. Мы не рекомендуем вводить дементора в игру, если в ней меньше десяти участников. Дементор заменяет одного из злодеев. Перед игрой вы можете выбрать одну из двух карт роли дементора. Способности у них отличаются.

Может лишить сил одного игрока. Ночью, после хода злодеев, ведущий объявляет: «Проснулся дементор». Тот открывает глаза и указывает на того, кого хочет лишить сил. Затем ведущий говорит: «Дементор заснул». Наутро Хогвартс покинет ещё один персонаж.

Может лишить сил одного из игроков, если тот не ученик Хогвартса. Ночью, после хода злодеев, ведущий объявляет: «Проснулся дементор». Тот открывает глаза и указывает на того, кого хочет лишить сил. Затем ведущий говорит: «Дементор заснул». Если выбранный игрок не ученик Хогвартса (иными словами, он злодей, волшебник Ордена Феникса или преподаватель Хогвартса), он покидает игру, о чём ведущий сообщает утром.

Обычные персонажи

УЧЕНИКИ

Ученики спят ночью, днем участвуют в голосовании. Побеждают вместе с героями.



ПОЖИРАТЕЛИ

Пожиратели днем притворяются героями, ночью просыпаются вместе со злодеями и участвуют в выборе жертвы проклятия. Побеждают вместе со злодеями.

