

# СЛОВО ВОЛКА

ТАЙНЫЕ РОЛИ И СКРЫТЫЕ СЛОВА

БЕСПЛАТНОЕ  
ПРИЛОЖЕНИЕ

Вы — жители тихого городка, на который свалилось несчастье в виде скрывающихся среди вас Оборотней. Но Мэр вашего города узнал особые слова — Заклинание, которое навсегда изгоняет Оборотней, стоит лишь произнести его!

Однако сила Заклинания лишила Мэра дара речи — он может лишь отвечать «да» или «нет» с помощью жетонов.

Провидица также знает Заклинание, но ей в свою очередь нужно скрываться от Оборотней. Каким-то образом подлым Оборотням тоже стало известно это Заклинание, и теперь они пытаются помешать вам изгнать их из городка.

Вдалеке раздаётся зловеций вой. У вас совсем мало времени, чтобы отгадать Заклинание, защитить Провидицу и спасти ваш город!

## Компоненты





## Бесплатное приложение

Прежде чем начать игру, скачайте на телефон приложение «Слово волка» из магазина приложений (доступно на iOS и Android).

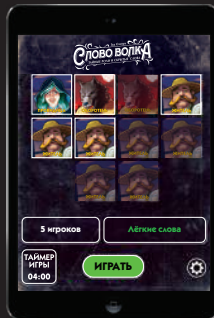
Расположите устройство с приложением так, чтобы всем было хорошо видно и слышно происходящее на экране. Если вы играете большой компанией, то лучше использовать планшет.

Приложение будет подсказывать порядок действий в фазу Ночи и показывать Мэру, Провидице и Обратную Заклинание. Также оно запустит таймер для отгадывания Заклинания и обсуждения перед голосованием.

Запустите приложение и выберите на главном экране роли, которые хотите использовать в этой партии. Мэр всегда участвует в игре, его выбирать не нужно. Чтобы быстро увеличить или уменьшить количество игроков, нажмите на соответствующую кнопку, расположенную слева над кнопкой **Играть**.

Уровень сложности указан под списком ролей справа. Нажмите на эту кнопку, чтобы выбрать 1 из 4 доступных уровней.

Кнопка **Таймер игры** показывает, сколько у игроков будет времени, чтобы отгадать Заклинание. Нажмите и удерживайте её, чтобы настроить время.



Нажмите на кнопку настроек (с шестерёнкой), чтобы:

- выбрать категорию слов (фильмы, еда, спорт и т. д.);
- создать собственный список слов;
- открыть общедоступный список слов;
- настроить количество слов, из которых будет выбирать Мэр;
- настроить громкость голоса и музыки;
- изменить время таймера;
- посмотреть подробную справку;
- открыть другие настройки.

Приложение будет периодически обновляться, после чего вам будут доступны новые функции, новые слова в списках и многое другое. Не забывайте обновлять его перед очередной игрой!

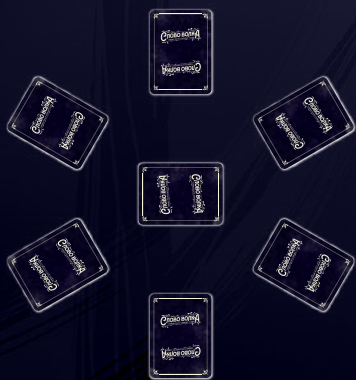
# Подготовка

1. Возьмите карту Мэра, Провидицы и 1 карту Оборотня, а затем добавьте карты Жителей так, чтобы общее количество карт было на 1 больше числа игроков. Например если вы играете шестером, возьмите карту Мэра, Провидицы, 1 карту Оборотня и 4 карты Жителей.

В компании из 7–10 игроков используйте 2 карты Оборотней.

2. Положите жетоны «Да/Нет» (✓/✗) в большое отделение коробки, а жетоны «Возможно» (?), «Верно» (☀), «Почти» (!) и «Точно нет» (⊖) — в отделение поменьше.

3. Перемешайте карты ролей и раздайте по 1 карте лицом вниз каждому игроку, 1 карта при этом останется в центре стола. Посмотрите свою карту, не показывая её остальным игрокам. Вот пример подготовки к игре на 6 игроков:



# Мэр

Игрок, которому досталась роль Мэра, раскрывает всем свою личность. Затем он забирает себе оставшуюся карту из центра стола и смотрит её, никому не показывая. Это его секретная роль.

Мэр ставит коробку с жетонами перед собой. Затем он располагает в своей досягаемости устройство с приложением, но так, чтобы и другие игроки могли до него дотянуться.



Если никому не досталась карта Мэра, то игрок слева от Мэра из прошлой партии берёт карту из центра стола (на ней изображён Мэр) и раскрывает её. Если это первая игра, раздайте карты снова, чтобы кому-нибудь из игроков досталась роль Мэра.

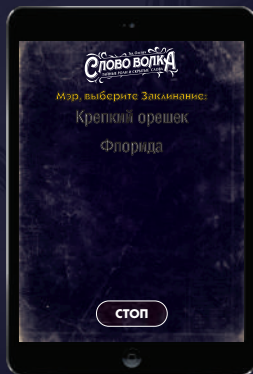
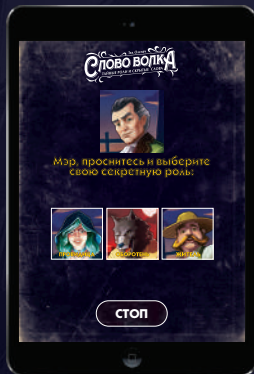
# Фаза Ночи

В начале игры Мэр нажимает в приложении кнопку **Играть**.

Приложение скажет игрокам закрыть глаза. Затем оно попросит Мэра проснуться и выбрать на экране свою секретную роль (Житель, Оборотень или Провидица).

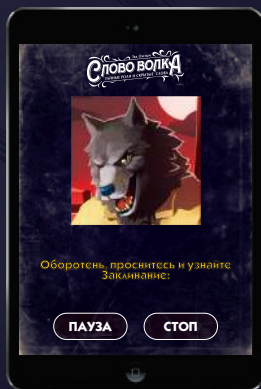
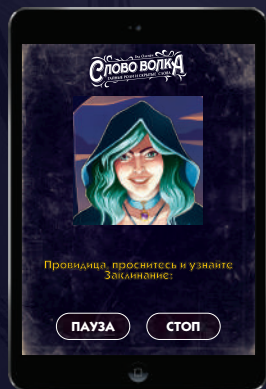
Далее приложение скажет Мэру выбрать Заклинание из предложенных вариантов. Он должен выбрать слово или фразу, которое, по его мнению, игроки смогут отгадать.

Мэру будет показано выбранное им Заклинание, а затем приложение скажет ему закрыть глаза.



После этого приложение скажет проснуться Провидице и узнать Заклинание, а затем — снова закрыть глаза.

И, наконец, приложение скажет проснуться Оборотню. Он тоже увидит Заклинание, после чего приложение попросит его снова закрыть глаза.





# Фаза Дня

Приложение скажет всем игрокам проснуться и запустит таймер фазы Дня.



Пока идёт отсчёт, игроки пытаются отгадать Заклинание.

Для этого они задают Мэру вопросы, на которые он может ответить «да» или «нет». Разговаривать ему запрещено; вместо этого он даёт игроку, задавшему вопрос, один из жетонов: «Да/Нет» (✓/✗) — нужной стороной вверх, «Возможно» (?) или «Почти» (!).

Как правило, Мэр желает победы команде Города (Жителям, Провидице и самому себе) и должен своими ответами вести игроков к разгадке.



Мэр не может указывать на игроков или жетоны, а также говорить, пока не истечёт время или Заклинание не будет отгадано. Мэру нельзя игнорировать заданные вопросы, даже если они повторяются.

Если игроки в поисках ответа пошли не в том направлении (не так интерпретировали ответ или уверены, что близки к разгадке, но это не так), Мэр может положить в центре стола жетон «Точно нет» (⊘), чтобы им об этом сообщить. Этот жетон можно отдать конкретному игроку, но он не заменяет собой жетоны «Да/Нет» (✓/✗) или «Возможно» (?).

Во время фазы Дня игроки могут общаться и даже задавать друг другу вопросы, прежде чем спросить что-то у Мэра. Вопросы Мэру нужно задавать по одному. Мэр не должен произносить ни слова, даже чтобы внести уточнения по прошлым вопросам или ответам.

Игроки (в том числе Мэр) не могут искать Заклинание в интернете или консультироваться с кем-либо вне игры, пока не закончится фаза Дня.

Количество жетонов ограничено — когда отдан последний жетон «Да/Нет» (✓/✗), фаза Дня заканчивается и Мэр должен нажать соответствующую кнопку в приложении.



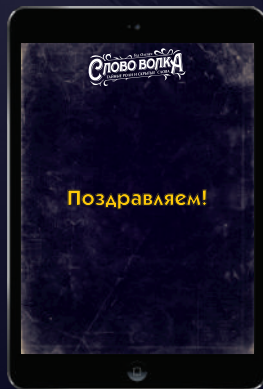
Чтобы отгадать слово или фразу, игроки должны задать прямой вопрос (например: «Загаданное слово — „лягушка“?», «Это „лягушка“?»).

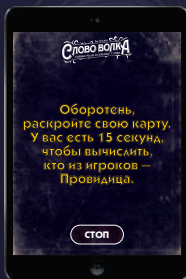
Непрямая догадка с упоминанием Заклинания (например: «Это что-то вроде лягушки?») не считается. В таком случае Мэру можно использовать жетон «Почти» (🟡).

## Если Заклинание отгадано



Если игроки отгадали Заклинание до того, как вышло время, Мэр нажимает в приложении жёлтую кнопку **Верно** (🟡) и выдаёт соответствующий жетон (🟡) тому, кто назвал правильный ответ.





После того как Заклинание было отгадано, только Оборотень раскрывает свою карту. У него есть последний шанс на победу — определить, кто из игроков является Провидицей.

В это время все игроки, включая Мэра, могут свободно высказываться. Игроки также могут называть свою роль, но им не обязательно говорить правду. Нельзя раскрывать свою карту роли до окончания голосования. У Оборотня есть всего 15 секунд, чтобы принять решение. Затем он должен указать на игрока, а тот, в свою очередь, раскрыть свою карту роли.

Если Оборотень вычислил Провидицу, то команда Оборотней побеждает. Если же он ошибся в своём выборе, то побеждает команда Города.





# Если Заклинание не отгадано

Если игроки не успели отгадать Заклинание или Мэр нажал в приложении кнопку **Жетонов не осталось** (🚫), команде Города даётся 1 минута на обсуждение, после чего они должны сказать, кто, по их мнению, является Обратнем.

Когда начинается обсуждение, игроки (в том числе Мэр, которому теперь разрешено говорить) могут заявить, за каких персонажей играют. Это может быть правда или блеф, но показывать свою карту роли до конца голосования им нельзя.

По истечении минуты все указывают на игрока, которого считают Обратнем. Тот игрок, против которого отдано больше всего голосов, раскрывает свою карту.

Если большинство проголосовало против игрока, оказавшегося Обратнем, то побеждает команда Города. В противном случае побеждает команда Обратней.

Если против нескольких игроков отдано одинаковое количество голосов, то все они раскрывают свои карты. Если кто-то из них оказывается Обратнем, то команда Города побеждает. Если против каждого игрока проголосовали по одному разу, то побеждает команда Обратней.



## Упс!

Возможно, вы назовёте верное Заклинание в тот момент, когда сработает таймер, и Мэр не успеет нажать нужную кнопку до того, как приложение объявит, что время вышло. Или же Мэр случайно нажмёт кнопку **Верно** (🟡), хотя слово или фразу ещё не отгадали.

В любом из этих случаев вы можете исправить ошибку, нажав кнопку **Упс** в правом нижнем углу; после этого на экране отобразятся другие варианты окончания игры.

## Сыграть снова

Если вы хотите быстро запустить ещё одну партию, нажмите на кнопку **Сыграть снова**, которая появится на экране в конце игры. На этом экране также можно поменять уровень сложности.



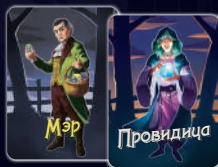
## Мэр-Оборотень

Если секретная роль Мэра — Оборотень, то в ходе партии он будет пытаться помешать игрокам отгадать Заклинание; условия победы для него такие же, как для любого Оборотня. В таком случае Мэру выгоднее выбрать слово или фразу посложнее. Во время фазы Дня Мэр-Оборотень может намеренно сбивать с пути и даже врать игрокам, выдавая жетоны ответов так, чтобы помешать им отгадать Заклинание.



## Мэр-Провидица

Если Мэр является Провидицей, то ему важно, чтобы игроки отгадали нужное слово или фразу. Так как ещё одной Провидицы в игре нет, то помочь ему будет некому, и Заклинание лучше выбрать попроще. Однако если оно окажется слишком простым, то Оборотень может догадаться, что Мэр и Провидица — это один игрок.



## Второй Оборотень

Если вы играете в компании от 7 человек, добавьте в игру второго Оборотня. Карт ролей (включая Мэра) всегда должно быть на 1 больше, чем игроков.



Когда в игре 2 Оборотня, приложение даст им возможность увидеть друг друга, а затем покажет им Заклинание.

Если Заклинание отгадано и Оборотням нужно вычислить Провидицу, то они могут проголосовать против разных игроков, и оба этих игрока должны будут раскрыть свои карты. Если один из них оказывается Провидицей, Оборотни побеждают.

Если Заклинание **не** отгадано, команде Города для победы достаточно вычислить одного Оборотня. Если большинство игроков проголосовало против одного из Оборотней, то команда Города побеждает, а команда Оборотней терпит поражение.

## Базовая стратегия

Игрокам из команды Города стоит обращать внимание на поведение окружающих. Если кто-то специально тянет время или задаёт неуместные вопросы, он может оказаться Оборотнем.

Провидице важно быть осторожной, чтобы не раскрыть свою личность Оборотню.

Оборотню же следует не слишком очевидным образом замедлять обсуждение бесполезными вопросами, чтобы израсходовать все жетоны ответов.

Оборотню также стоит быть внимательным и попытаться вычислить Провидицу в ходе обсуждения.

## Свои списки слов

В приложение можно добавлять собственные списки слов.

Список можно привязывать к любому уровню сложности, а внести его в приложение просто — достаточно скопировать и вставить.

В приложении вы также можете скачивать списки, созданные другими игроками. Все они рассортированы по возрасту и уровню сложности. Посетите сайт [werewords.com](http://werewords.com), чтобы предложить собственный список.

# Игру тестировали

Кэрол Олспач, Гейдж Олспач, Тони Олспач,  
Джейсон Боулс, Скотт Капуто, Бэй Чанг,  
Джеремми Коммандер, Одри Куэто,  
Эрик Иденс, Рэнди Фармер,  
Джим Фергюсон, Эммануэль Фонтес,  
Шелли Ганшоу, Даг Гарретт, Трип Гёдель,  
Клара де Гузман, Фил де Гузман,  
Кристен Хэнсон, Майк Эйр, Иен Келсо,  
Дин Лизардо, Тимоти Ли, Ричард Нью,  
Аарон Ньюман, Сюань Нгуен, Тимоти Пэн,  
Кэмерон Пол, Тиффани Куан, Брайон Квик,  
Джефф Квик, Мередит «Money» Квик,  
Аманда Саболиш, Стив Самсон,  
Грег Шлёссер, Тони Сладек, Келлен Снук,  
Фиби Уайлд, Рэй Виснески,  
Карен Вудмэнси.

# Об авторе

Тед Олспач работал над многими классными играми, в том числе: «*One Night Ultimate Werewolf*», «*Castles of Mad King Ludwig*», «*Maglev Metro*» и «*Suburbia*».

# О художнике

Роланд МакДональд специализируется на настольных играх. За его плечами 12 лет опыта, и он создавал иллюстрации для разных фирм — от SEGA до Bezier Games. Также он сам увлекается играми и занимается их разработкой.



Генеральный директор: Тед Олспач  
Операционный директор: Тони Олспач  
Разработка приложения: Стивен Мелтон и Эрик Коберн  
Руководитель службы поддержки: Райан Мур  
Лицензирование и управление программами: Рене Харрис  
Руководитель отдела маркетинга: Джей Бернардо  
Руководитель отдела выставок: Кевин Падула



Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик: Екатерина Случаева  
Корректор: Елена Даценко  
Редактор: Полина Попова  
Дизайнер-верстальщик: Анна Докалина  
Руководитель проекта: Полина Коптева  
Руководитель редакции: Валерия Горбачёва  
Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.  
© ООО «IaIa Трейд», 2024 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.