

Правила игры 4-я страница

2 Все участники лисьей банды, в том числе и Лис

Действие: похищение.

Когда Лисы проснулись, они должны выбрать МОЛЧА одну жертву для похищения и указать на неё Коту. Если Лисицы долгое время не могут «договориться» между собой (показывают на разных игроках), Кот вправе зафиксировать промах.

3 Лис, теперь отдельно

Действие: ищет среди игроков Петуха.

Лис, как главарь лисьей банды, просыпается отдельно и указывает на любого игрока. Он как бы спрашивает у Кота: «Он Петух?». Кот должен знаком сообщить «да» или «нет».

4 Петух → 5 Бабушка

Действие: ищет среди игроков Лисицу. Проснувшись, Петух указывает на любого игрока, тем самым, спрашивает у Кота: «Он из банды?». Кот должен знаком сообщить «да» или «нет».

Действие: спасает от похищения или капкана. Бабушка в свой черёд указывает на любого игрока, он становится защищённым. Лисицы не могут его схватить, даже если выбрали его этой ночью, и капкан Внука на него не срабатывает. Игрок остается на свободе и сохраняет право голоса.

Как только все игроки выполнили свои действия, Ночь заканчивается, и наступает утро нового Дня. Кот приглашает всех проснуться и рассказывает интригующую историю о ночных приключениях, о том, кто выбывает из игры, т.к. был похищен, или о чудесном спасении Цыплёнка Бабушкой. Кот рассказывает участникам о свершившихся фактах, но вправе опустить некоторые подробности, например, не сообщать имена игроков, или не сообщать, удалось ли Петуху выжить Лису. Например: «Лисы сегодня ночью устроили похищение, но Бабушка смогла его предотвратить». Указание имени позволило бы сделать предположение о том, что игрок, на которого напали лисы, мирный, а, зная историю обвинений в адрес этого игрока, можно предположить кем были эти Лисы. Искусство Кота заключается в создании интриги, именно это делает игру захватывающей. В продолжение Дня вновь происходят Обсуждение и Изгнание, затем Ночь и так до тех пор, пока не победит одна из сторон.

Окончание игры

Игра заканчивается победой мирных «зелёных» жителей, если устранены все Лисы, включая главаря Лиса. Банда Лис побеждает в случае, если количество «красных» в игре равно или превышает количество «зеленых» персонажей, либо, если окончательно выведена из игры Курица.

Слово от издательства

Играйте в детскую мафию с увлекательным куро-лисьим сюжетом.

Играйте с удовольствием и присоединяйтесь к нам в социальных сетях.



@prostypravila



Правила игры 1-я страница

В коробке

- 18 карт ролей
- 4 карты-легенды
- Правила игры

6+ **ЭО** **4-18**
возраст минут игроков

Кратко об игре

Играем со скрытыми ролями, общаемся, анализируем информацию и раскрываем роли других игроков. События игры происходят в курятнике. Стало известно, что несколько коварных лисиц решили хитростью пробраться в курятник, дабы полакомиться молоденькими цыплятками.

В курятнике царит полумрак, поэтому разобраться, где цыплёнок, а где лиса, порой бывает непросто. В игре участвуют два противоборствующих клана: Лисы («красные» карты) и мирные жители курятника («зелёные» карты).

Задача каждой команды – вывести из игры команду противников.

В РОЛЯХ:



Кот – ведущий. Он не участвует в борьбе, но управляет игровым процессом.



Цыплёнок – роль, не имеющая характерных свойств. Днём внимательно следит за происходящим, принимает участие в обсуждении, ночью спит крепко, не просыпается.



Петух – глава курятника, ночью просыпается и пытается угадать, кто является Лисой.



Внук – ночью старается установить капкан для Лис (а там уж как получится), а попавший в него игрок теряет право разговаривать и голосовать весь следующий день.



Бабушка – спасает ночью одну жертву из капкана или из лап Лис.



Курица – хранительница очага, имеет 2 «жизни». Независимо от того, когда её атакуют в первый раз: днём или ночью – она выживает. Если Курицу изгоняют или похищают во второй раз, мирные жители проигрывают партию.



Лис – главарь лисьей банды. Ночью может проверить игрока – Петух ли он?



Лиса – страшно хочет утащить какого-нибудь цыплёнка. Каждую ночь с бандой нападает на курятник.

Подготовка к игре

Отбираем карты персонажей в соответствии с количеством игроков и раздаём по одной карте каждому игроку.

Тайно смотрим свою карту – она определяет вашу роль в игре.

Посмотрев, положите карту лицом вниз на стол или уберите в карман.

Игрок, получивший карту Кота, показывает её всем и становится ведущим.

Игроки вправе заранее определить ведущего и выдать ему карту Кота.

Кот – важная персона. От чёткости и последовательности его действий зависит ход игры. Кота все уважают и выполняют его распоряжения.

Кол-во игроков	Кот	Цыпленок	Петух	Бабушка	Курица	Внук	Лиса	Лис
4	0*	3	0	0	0	0	1	0
5	0*	3	1	0	0	0	0	1
6	1	3	1	0	0	0	0	1
7	1	3	1	0	0	1	0	1
8	1	3	1	0	0	1	1	1
9	1	3	1	0	1	1	1	1
10	1	3	1	1	1	1	1	1
11	1	4	1	1	1	1	1	1
12	1	5	1	1	1	1	1	1
13	1	5	1	1	1	1	2	1
14	1	6	1	1	1	1	2	1
15	1	6	1	1	1	1	3	1
16	1	7	1	1	1	1	3	1
17	1	7	1	1	1	1	4	1
18	1	8	1	1	1	1	4	1

*Когда в игре не участвует Кот, его функцию может взять на себя первый выбывший из игры участник.

Знакомство

Перед началом игры Кот знакомится со всеми игроками, он должен обладать полной информацией. Все игроки закрывают глаза, а Кот последовательно называет особенные роли, участвующие в игре. Если прозвучала ваша роль, откройте глаза и познакомьтесь с Котом взглядом, а также с другими игроками, которым выпала аналогичная роль. Например, Кот говорит: «Лисы, просыпайтесь!». Все, кто обладают картой с ролью «Лиса» или «Лис», открывают глаза и знакомятся с Котом и друг другом. Затем Кот говорит: «Лисы познакомились и могут снова уснуть».

Таким же образом происходит знакомство Кота по отдельности с Бабушкой, Внуком, Курицей и Петухом.

Цыплята и другие положительные персонажи не знакомятся между собой. Только отрицательные персонажи знают друг друга в лицо.

После того, как Кот перезнакомился со всеми, начинаем игру.

Процесс игры

Игра состоит из раундов, каждый из которых разделён на два этапа: День и Ночь.

ДЕНЬ

Обсуждение Днём мирные жители стараются выявить игроков в роли Лис, а те, напротив, стараются отвести от себя подозрение и сделать вид, что сами разыскивают хищников. По команде Кота все игроки открывают глаза и начинается обсуждение. У каждого игрока есть возможность поделиться своими идеями и подозрениями или же, наоборот, защититься от нападков другого игрока, аргументированно или не аргументированно изложив своё алиби. В начале игры очень мало данных об игроках, поэтому, старайтесь примечать подозрительные шорохи ночью, кто как смотрел на свою карту роли и не перемигивался ли тайно с другими игроками после знакомства. В общем, любая подозрительность в поведении достойна внимания. Нельзя называть свою роль, показывать другим свою карту роли, и нельзя подсматривать в чужую карту роли.

Изгнание Итогом Дня становится голосование и изгнание из курятника одного из игроков. Каждый обязан выбрать кого-либо из игроков в связи с подозрением причастности к Лисьей банде. Игрок, которого выбрали большинством голосов, изгоняется из курятника. Он должен открыть и показать свою карту, а после этого, если желает, сказать свое последнее слово. Выбывший игрок становится просто наблюдателем. Он может находиться среди игроков, но ему нельзя раскрывать роли игроков для других участников. Перед началом игры участники могут договориться сохранять в тайне карту роли выбывшего игрока. Выбывший игрок просто отдаёт свою карту Коту. Кот распоряжается этой информацией на своё усмотрение.

В игре может наступить ситуация, в которой два или более игроков набирают одинаковое количество голосов. В этом случае каждому обвиняемому даётся право в течение 30 секунд оправдаться и убедить игроков в своей невиновности. После этого происходит новое голосование. Если голоса вновь распределяются поровну между какими-либо участниками, то все они остаются в игре. На этом День завершается и Кот объявляет: «Всем закрыть глаза, наступает Ночь».

НОЧЬ

Ночью все спят, но по команде Кота игроки просыпаются в определённой последовательности и выполняют характерные действия. Последовательность пробуждений и действия игроков.

1 Внук

Действие: установить капкан для кого-то из игроков. Заметьте, что Внук – хоть и хулиганит по ночам, но является положительным героем и отстаивает интересы курятника.

Проснувшись, Внук указывает Коту на участника, на которого ставит капкан. В течение следующего Дня этот игрок не может говорить и участвовать в голосовании, но сам может стать кандидатурой для изгнания. Пример. Кот объявляет: «Сейчас просыпается Внук». Внук открывает глаза и любым тихим способом указывает на игрока, попавшего в капкан. Кот продолжает: «Внук поставил капкан и снова засыпает».