

ОСТРОВ СТРАХА

ДОЖИТЬ ДО РАССВЕТА

Новая ступень развития классической игры «Мафия»

Самолет с туристами потерпел крушение при перелете через океан. Для всех выживших испытания на этом не закончились... Среди пассажиров рейса 119 были оборотни, именно они организовали аварийную посадку самолета на Острове Страха, чтобы иметь возможность вдали от цивилизации поиграть со своими жертвами.

Каждую ночь они пожирают одного из людей, и неизвестно, останется ли кто-то к моменту прибытия спасателей. На ваше счастье некоторые пассажиры тоже не так просты: среди них есть Колдунья, Ясновидящий, Медсестра, а также Неприкасаемый, Сексуальный маньяк и другие персонажи.

По ночам люди практически беззащитны перед голодными оборотнями. Но днем они могут вычислять оборотней, при свете дня вновь принявших человеческое обличие, голосовать за самого подозрительного и казнить его.

Кто из вас сможет остаться в живых на Острове страха?



Впервые в рамках одного игрового набора:

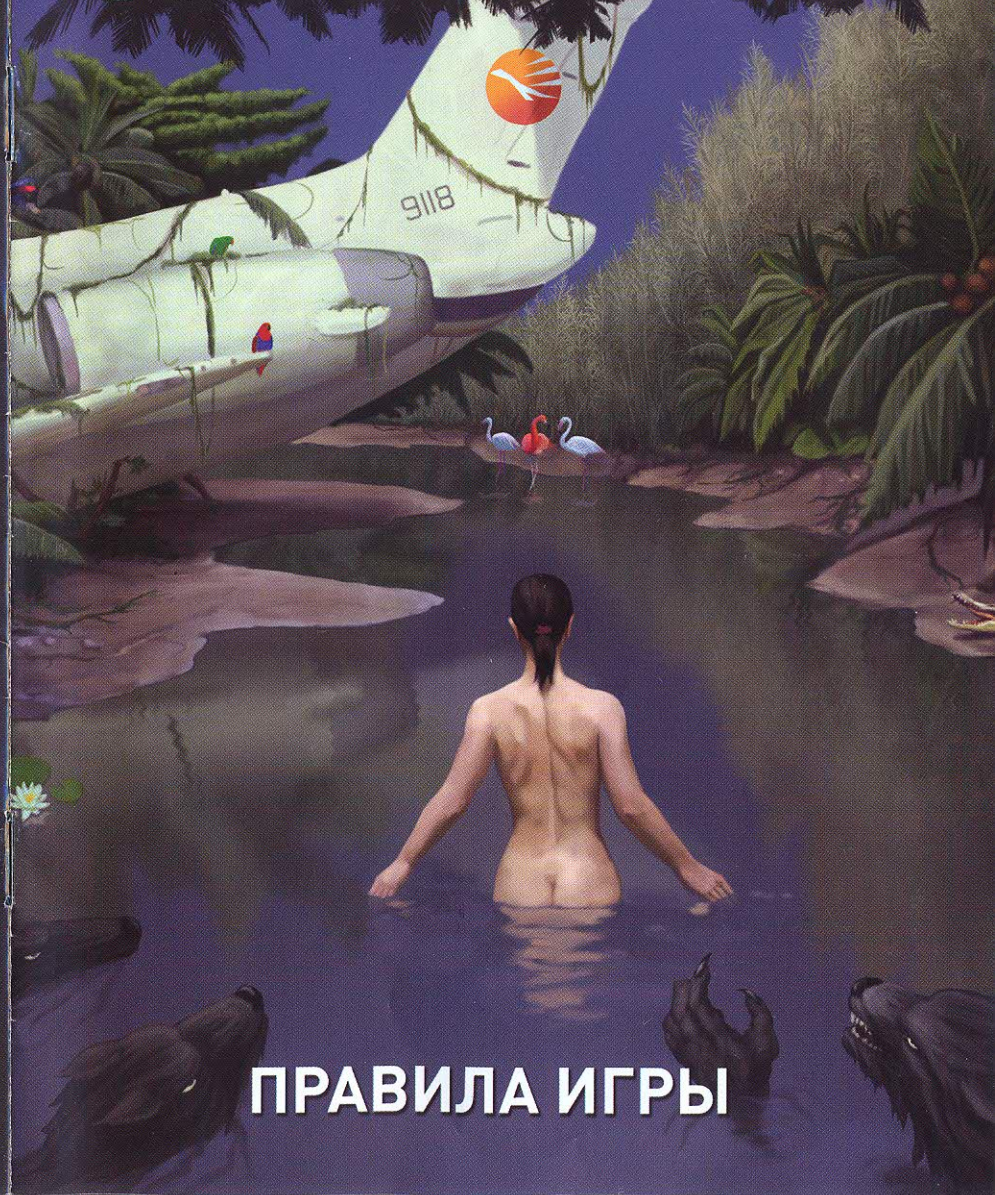
- 25 уникальных персонажей, у многих свои особые способности
- интерактивный DVD-диск
- 26 предметов, способных наделять игроков новыми возможностями или стать для них проблемой
- 20 игровых событий, делающих каждые день и ночь в игре незабываемыми
- сопутствующие материалы: жетоны для голосования

Возраст: 14+

Количество игроков: 5-25

Время игры: 20-30 минут

ОСТРОВ СТРАХА



ПРАВИЛА ИГРЫ

Авторы игры:



ИГРОЛОГИЯ

www.igralogy.ru

Продюсер - Тимофей Бокарев

Тексты - Антон Карелин

Иллюстрации и оформление - Александр Щукин

DVD-мастеринг - Тимофей Непомнящий

Звук - Евгений Медведев

Производство - ООО "Мир Фэнтези"



www.mirfantasy.com

При поддержке:



ДОЖИТЬ ДО РАССВЕТА

ОСТРОВ
СТРАХА

Возраст: 16+

Количество игроков: 5-25

Время игры: 20-30 минут

Рейс 119 "Москва – Мале". Пассажиры расслабленно улыбаются, предвкушая долгожданный отдых. Жизнерадостный голос наполняет салон:

– Говорит капитан воздушного судна, я рад сообщить, что через 20 минут наш самолет совершит посадку..... ААААА!

Дикий крик, звуки ударов, отчаянные возгласы пилотов, скрежет раздираемого металла и леденящий душу звериный рык. Оцепеневшие пассажиры замерли в своих креслах, а через секунду самолет резко бросило вниз – так, что у вас потемнело в глазах.

Суть игры:

Итак, самолет с туристами потерпел крушение при перелете через океан. Но не рухнул, а был грубо посажен на остров, и часть пассажиров осталась в живых. Придя в себя, вы обнаружили, что находитесь на необитаемом острове. Прекрасная погода, море, солнце, кокосы и бананы – остров мог бы стать местечком райского отдыха...

Но для вас он превратился в место страшного испытания. Ведь среди пассажиров рейса 119 были оборотни. Они тоже летели с мечтой о замечательном отдыхе, но их мечта – охота на людей. Раз в году оборотни выбирают подальше из городских джунглей и сажают очередной самолет на Остров страха. Только здесь они могут освободиться от условностей цивилизации и неделю-другую в ночное время побыть в собственной шкуре. Поиграть со своими жертвами.

Каждую ночь они пожирают одного из людей, и неизвестно, останется ли кто-то в живых к моменту прибытия спасателей. На ваше счастье, некоторые пассажиры тоже не так просты: среди них есть Колдунья, Ясновидящий, Медсестра, а также Неприкасаемый, Сексуальный маньяк и другие персонажи.

По ночам люди практически беззащитны перед голодными оборотнями. Но днем они могут вычислять их, вновь принявших человеческое обличие, голосовать за самого подозрительного и казнить его.

Кто из вас сможет остаться в живых на Острове страха?

Начало:

Игроки садятся в круг, каждый тянет Карточку персонажа. Карточки следует предварительно отобрать в соответствии с количеством игроков и только в указанной последовательности, начиная с №1.

Посмотрев на свою карточку, игрок узнает, какая ему досталась роль. Кто-то стал Оборотнем, кто-то обычным Пассажиром, кто-то Медсестрой и так далее. Карточки ни в коем случае нельзя показывать остальным игрокам. Также каждый игрок получает жетон для голосования.

Игрок, которому досталась карточка №1, становится ведущим игры. Ведущий нейтрален, он всего лишь Дух острова, для которого все равно, какая сторона победит – главное, чтобы поединок шел по правилам.



На DVD:

В комплект игры входит интерактивный DVD, который можно запустить на компьютере или DVD-плеере. Диск поможет Вам ощутить атмосферу игры, создаст необходимый шумовой фон в ночное время, сможет помочь с контролем времени в дневную фазу. В начале диска участникам предлагается вводный сюжет и объяснение свойств всех специальных персонажей.

Правила игры

Ведущий объявляет первую ночь. Ночью (этой и любой последующей) все игроки закрывают глаза. Ведущий просит оборотней открыть глаза, чтобы они могли узнать друг друга. После того, как оборотни вновь закрыли глаза, ведущий аналогично проводит переключку с остальными персонажами: "Теперь сексуальный маньяк открыл глаза... так, понятно, кто это, закрывай..." и записывает в Таблицу ведущего, кто есть кто.

Когда ведущий закончил переключку, наступает день, все открывают глаза. Ночью люди заметили рядом с местом ночлега волков-оборотней. Напуганные пассажиры рейса 119 теперь срочно должны вычислить нелюдей и решить, кого же первым постигнет гнев толпы.

Ход игры:

Каждый день игроки обсуждают сложившуюся ситуацию, а затем голосуют, помещая свой жетон голосования перед тем, кого хотят казнить. Подробнее о голосовании и защите игрока смотрите ниже. Тот, кого в результате казнили, раскрывает всем свою карточку. Если это был оборотень, люди ликуют, так как увеличили шансы на свое спасение. Если нет, они убили невиновного, и наступает новая зловещая ночь...

Ночью ведущий руководит всеми событиями. Он говорит, когда кому открывать и закрывать глаза, и опрашивает всех персонажей по очереди об их действиях.

— Кого сожрут оборотни? — Оборотни молча указывают на жертву, ведущий помечает это в своей таблице. Если за короткое время оборотни не успевают единогласно договориться, кого убивают, считается, что они "погнались за несколькими зайцами", в таком случае в эту ночь они возвращаются с охоты ни с чем.

— Теперь оборотни закрыли глаза. Сексуальный маньяк открыл глаза. Кого он насилует? — секс-маньяк молча указывает на свою жертву, ведущий помечает.

— Понятно. Секс-маньяк закрыл глаза. Теперь медсестра открыла глаза. Кого она пытается спасти?

И так далее, пока все ночные персонажи не произведут своих действий.

По заполненной таблице ведущему понятно, что же в итоге произошло. Он объявляет начало следующего дня и рассказывает, какова ситуация: "Вы загрызена оборотнями... ты изнасилован маньяком... а у тебя украли Черные Очки!".

Начинается новый день, и новое голосование.

Голосование:

Сначала игроки просто обсуждают сложившуюся ситуацию, делятся мнениями, высказывают гипотезы, пытаются вычислить, кто же из них — оборотни. После 3-5 минут обсуждения, ведущий объявляет голосование, по часовой стрелке опрашивая всех сидящих, кого они подозревают. Каждый игрок кладет свой жетон голосования перед тем, кого хочет казнить. Если по результатам голосования жертва очевидна, она может произнести оправдательную речь, длительностью не больше 30 секунд. Затем ведущий спрашивает, не поменял ли кто-то решение. Если после переголосования появилась новая жертва, то её черед произносить оправдательную речь.

На DVD:

Есть возможность играть с контролем времени на дневное голосование (иконка с часами в меню) и без него. В первом случае, если в отведенные 5 минут не будет нажата клавиша казни — никто не будет казнен. Пассажиры погрязли в спорах и не успели свершить правосудие до захода солнца. И теперь им уже не до этого.

Если при голосовании появилось два и более кандидата на казнь с одинаковым количеством голосов — каждый из них произносит свою оправдательную речь. Если игроки так и не могут определиться, кого из претендентов предать суду, день заканчивается без казни.

Тот, кто был казнен, убит Оборотнями или Колдуньей, отныне — не живой человек, а призрак. Он показывает всем свою карточку. Его жетон голосования забирает ведущий. Не имея голоса, он все же может участвовать в обсуждении, но должен всегда говорить только шепотом. Призрак, который повысил голос, полностью замолкает на этот день. Ночью призраки так же закрывают глаза, как и раньше. Если призрак был персонажем со специальными способностями, он теряет их — ведущий больше не объявляет его ночной фазы.

Победа:

Оборотни побеждают, если остались в большинстве, то есть если голосование уже не может привести к казни одного из них. В этом случае победу празднует и Полукровка. Люди побеждают, если вычислили и казнили всех оборотней. Хомяк-оборотень побеждает, если доживает до конца игры.



На DVD:

В дневную фазу выберите в меню "Победа людей" или "Победа оборотней", чтобы завершить игру и вывести соответствующий "Победный экран".

Персонажи:

В зависимости от числа игроков, используйте нужное количество карт. При этом рекомендуется использовать их именно в обозначенной последовательности.

1	Дух Острова	10	Нюра Галушко	19	Аркадий Трубадур
2	Вадик Пучеглазов	11	Ева Болотная	20	Пальмира Петрова
3	Валентин Галушко	12	Фёдор Зубатов	21	Макар Оскалов
4	Михаил Щикатилло	13	Галина Клептомина	22	Катя Ушлая
5	Иван Серый	14	Леонид Илюхин	23	Клара Морячкова
6	Вика Поцелуева	15	Елена Илюхина	24	Джон Смит
7	Чонг Понг	16	Никита Пасть	25	Степан Щека
8	Кузьма Клычков	17	Федот Стрельцов		
9	Жора Магадан	18	Саид Зверидзе		

Если есть желающий вести игру (или игрок, который делает это лучше остальных), карточку Ведущего можно не тянуть, а вручить ему. Вы можете игнорировать цифры на карточках и составлять набор для каждой игры по-своему. Например, взять больше карточек с Оборотнями или просто сыграть с новыми персонажами, из нижней части списка. Кроме того, в комплект входит несколько "пустых карточек" — Вы можете создать своих собственных специальных персонажей. Но будьте осторожны, все эти перестановки и добавления могут привести к непредсказуемому изменению баланса игры.

Дополнительно:

У игры есть два дополнения, которые можно использовать, а можно игнорировать: вещи и события. Дополнения лучше включать в игру последовательно (для их постепенного освоения), а после знакомства можно играть хоть со всеми сразу.

Вещи (26 карточек):

Каждый игрок в начале игры тянет карточку с одной из вещей. Вещи могут быть полезные и вредные. Также, все вещи делятся на пассивные и активируемые. Пассивные обязательно кладутся картинкой вверх, и все остальные видят, что у вас за вещь. Активируемые кладутся картинкой вниз, и остальные игроки не знают, что же находится в вашем распоряжении. В нужный момент ее можно перевернуть картинкой вверх, то есть применить – активировать, показав всем. Это одноразовая возможность, и карточка остается лежать рядом с Вами на столе, картинкой вверх. Но если в игре присутствует персонаж Лунатик, по ночам он может вновь переворачивать их картинкой вниз, то есть “перезаряжать”. События “Мистический свет” и “Цунами” также могут перевернуть карточки обратно. У каждого игрока может быть только одна вещь. Поэтому, если у игрока появляется новая вещь, он обязан вернуть старую в стопку карточек с вещами (стопку после этого перемешивает ведущий). Игроки не могут меняться вещами. Когда игрок выбывает из игры, его вещь забирает Ведущий (и замешивает ее в стопку карт).

Полезные вещи (18)

Тотем власти	Маскхалат (2)	Капкан (2)
Чёрные очки (2)	Лунный папоротник (2)	Ядовитый шип (2)
Клык оборотня (2)	Шокер (2)	Тотем безволия (2)
Рупор	Кукла Вуду (2)	Наручники
Овечья шкура (2)	Любовная записка (2)	Бомба

Вредные вещи (8)

Капкан (2)
Ядовитый шип (2)
Тотем безволия (2)
Наручники
Бомба

События (20 карточек):

Другим дополнением к игре являются карточки событий. Каждое утро один из игроков тянет карточку-событие и выкладывает ее на середину стола на всеобщее обозрение. Она оказывает действие на этот день или ночь.

Туманная ночь (2)	Бункер (2)	Цунами
Страх	Мистический свет (2)	Пальмы цветут
Полнолуние	Ярость	День притворства
Гроза	Магнитная буря	Лунное затмение
“Выбери меня!”	Вызов духа	Обмен
День вражды	Солнечное затмение	



Таблица ведущего

Чтобы не запутаться в игроках и событиях, сюда можно заносить роли и действия игроков. Сделайте копию этой страницы для игры.

[illegible]