

# ГОРОД СПИТ

## ИНСТРУКЦИЯ



# ГОРОД СПИТ

**Город спит** - это салонная, психологическая, командная игра. Сюжет игры – детективный. «Город спит» моделирует борьбу информированных друг о друге членов организованного меньшинства с неорганизованным большинством. Отправная точка игры – жители города устали от разгула гангстеров. И приняли решение отправить в тюрьму всех до единого гангстера. Ну, а гангстеры не остаются в стороне и объявляют войну – до полного уничтожения всех порядочных граждан.

## СОДЕРЖИМОЕ ИГРЫ

Инструкция

Карты с персонажами (16шт):

1 ведущий, 3 гангстера, 1 оборотень, 1 маньяк, 1 женщина кошка, 1 ниндзя, 1 доктор, 1 комиссар, 1 детектив, 1 шпион, 4 мирных жителя. 25 карточек действий - используются в расширенном варианте игры.



# ПЕРСОНАЖИ ИГРЫ ГОРОД СПИТ

## МИРНЫЙ ЖИТЕЛЬ

Мирные жители – это самая многочисленная роль в игре. Они не наделены правом убивать, но у них есть право голосовать. Кроме того, их сила в том, что их больше чем гангстеров. Во время голосования на суде мирные жители могут сделать то, что порой не под силу даже комиссару. Задача мирных жителей – найти и ликвидировать всех гангстеров.

Днем мирные жители бодрствуют, а ночью спят. В процессе игры гангстеры могут убить мирного жителя. Также они могут попасть, по ошибке, в тюрьму в результате голосования таких же жителей как они.

## КОМИССАР

Комиссар – единственный, кто достоверно может узнать правду о гангстерах. На него мирные жители возлагают основную надежду. Просыпаясь ночью, он может проверить статус одного любого игрока. Если комиссар обнаружил гангстеров, утром всем игрокам в новостях сообщается, что гангстеры раскрыты. Днем комиссар пытается доказать мирным жителям, кто есть гангстер. При этом, он должен быть аккуратен, чтобы не выдать себя, иначе ночью он будет убит.

## ГАНГСТЕРЫ

Гангстеры - это и есть то зло, с которым борются честные жители и комиссар. Днем гангстеры бессовестно всем врут, а ночью безжалостно совершают убийства и творят свои темные делишки. Задача гангстеров – найти и уничтожить комиссара, попутно убивая мирных жителей. По ночам они убивают по одному жителю. А утром – притворяются мирными жителями, убеждая остальных игроков в своей невинности.

## **ДОКТОР**

Доктор выполняет особенную роль в игре. Он играет на стороне мирных жителей. Но обладает возможностью спасти жизнь всем жителям города. Как и в реальной жизни, доктор не делит на хороших и плохих. Его цель – спасти жизни. Он может спасти любого убитого ночью игрока – как гангстера, так и мирного жителя. Днем доктор пытается понять, кто из игроков ночью будет убит гангстерами. Ночью – лечит выбранного наугад игрока. Имеет право лечить себя только один раз. Не имеет права лечить одного и того же игрока две ночи подряд.

## **ЖЕНЩИНА КОШКА**

Это публичная дама. Она играет на своей стороне. Ночью – выбирает того, кто ей симпатичней. Проведя ночь с любым из игроков, блокирует его способности на следующий день. Днем – как ни в чем не бывало, становится добропорядочной леди из числа мирных жителей. Женщина кошка может навестить любого игрока как гангстера, так и мирного жителя. Не может две ночи подряд выбрать одного и того же жителя.

## **МАНЬЯК**

Это страшный персонаж, который играет на своей стороне. Ночью – без разбора и логики убивает кого угодно. Днем – ведет себя как мирный житель и ничем не выдает свою ужасную натуру. Маньяк может убить любого игрока. Убивает выбранного наугад игрока. За ночь может убить только один раз. Количество доступных убийств равно количеству ролей гангстеров в игре.

## **ОБОРОТЕНЬ**

Это весьма коварная и неоднозначная роль. Задача оборотня – тихо сидеть и не выдавать себя, пока любой из кланов гангстеров жив. И постепенно вычислять игроков. Как только один из гангстеров будет убит, ближайшей ночью оборотень превращается в в него и получает все способности этой роли. Главное – благополучно дожить до этого момента.

## **НИНДЗЯ**

Один из невидимых персонажей во время проверки комиссаром. Комиссар, проверяя его, видит мирного жителя. Ниндзя играет на стороне мирных жителей. А ночью может выбрать любого игрока и лишить его права голоса на следующее утро.

## **ДЕТЕКТИВ**

Играет на стороне мирных жителей. Ночью проверяет любого игрока. Если проверка оказалась успешной, и проверенный житель оказался гангстером, детектив его убивает.

## **ШПИОН**

Шпион играет на своей стороне. Он просыпается в черед гангстеров и притворяется одним из них. Шпиону запрещается играть в открытую.

## **ЦЕЛЬ ИГРЫ**

Игра «Город спит» рассчитана на 8-16 игроков (оптимальное количество игроков 10-16). Одному из игроков достается карта ведущего. Остальные игроки делятся на группы: гангстеры, мирные жители и независимые игроки.

Цель каждой игры – вывести из игры всех противников. Чтобы достичь успеха, нужно проявлять умения переубеждать и дискуссировать, наблюдать и делать логические выводы, наблюдая за поведением других участников игры.

Чтобы играть без лишних проблем – прочтите правила несколько раз.

# БАЗОВАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Карты перемешиваются и каждый игрок тянет карту. Количество карт равно количеству игроков. Тот, кому выпала карта ведущего, будет вести игру. Его решения беспрекословны. В игре всегда участвуют – 1 комиссар, 1 доктор, 1-3 гангстера, мирные жители. Игроки садятся в круг так, чтобы можно было наблюдать друг за другом. Ведущий игры ходит вокруг них.

Каждый игрок должен посмотреть на карту, которую вытащил, и перепроверить к какой группе он принадлежит. Потом он кладет карту перед собой названием персонажа вниз, чтобы ведущий имел к ней доступ. Никто, кроме игрока, не должен знать кем он играет.

## ХОД ИГРЫ

### НОЧЬ

Ведущий просит всех игроков закрыть глаза. Становится тихо. Город засыпает... Просыпаются гангстеры и шпион. Гангстеры смотрят друг на друга и пытаются запомнить, кто принадлежит к ним. Если шпион участвует в игре, на этой встрече он притворяется одним из них. Затем гангстеры указывают на одного из мирных жителей (то есть игрока с закрытыми глазами), который будет убит. Они должны выбрать его как можно быстрее и делать это как можно тише, чтобы жители города не услышали и не поняли кто гангстеры. Гангстеры могут советоваться только жестами и мимикой. Когда мирный житель выбран, они закрывают глаза. Как только гангстеры уснули, просыпается комиссар. Его задача - найти гангстера (проверить статус одного любого игрока за ночь). Проверять нужно быстро, тихо и точно. Ведущий показывает комиссару карту игрока, которого захотел проверить. Если комиссар обнаружил гангстера, утром всем игрокам в новостях сообщается, что банда раскрыта. Днем комиссар пытается доказать мирным жителям кто есть гангстер, не выдавая того что он комиссар. Иначе он будет следующим, кого убьют гангстеры.

Следующим просыпается детектив - помощник комиссара.

Только в отличии от комиссара, он убивает того, кто не прошел его проверку на честность и оказался убийцей (гангстер, маньяк, оборотень). Утром он не выдает своих карт. Ведущий ночью также имеет право показать карту выбранного игрока на проверку. Детектив засыпает... Все спят, просыпается доктор. Его миссия – спасти убитого. И не важно, это мирный житель или убийца. Он наугад показывает на спящего жителя города и если только он прав, ведущий дает ему об этом знать. Поочередно просыпаются все игроки со спец способностями. Выполнив как можно тише свои дела, они засыпают. Утром станет ясно, кто не проснется после ночи.

## УТРО

Город просыпается. Ведущий просит всех игроков открыть глаза. Затем он переворачивает карту убитого жителя (если его не спас доктор). Для него игра окончена. Он может оставаться за столом, но не может говорить, советоваться с другими или принимать участие в дискуссиях.

Жители чувствуют, что в их ряды ворвались непрошеные гости. Нужно их поймать. Чтобы выполнить это задание, им нужно посоветоваться. Теперь все игроки (вместе с гангстерами) имеют право голоса, чтобы сказать кто по их мнению гангстер и почему. Разговор длится столько, сколько игроки хотят дискуссировать. Игроки с супер способностями могут, хоть и не должны, признаваться кем они являются и что они увидели ночью. Остальные игроки могут либо верить, либо нет. Когда дискуссия закончена, каждый игрок выбирает человека, который по его мнению является гангстером. Двух игроков, которые получили самое большое количество голосов (не обязательно одинаковое), нужно выслушать еще раз. Если несколько игроков получили одинаковое количество голосов, то они все могут сказать последнее слово.

Каждый из них может произнести речь в свою защиту и попробовать убедить остальных игроков в том, что они не гангстеры. Остальные игроки уже не дискуссируют. Наступает еще одно голосование, во время которого выбирают только среди двоих

оставшихся игроков. Игрок с большим количеством голосов принимает поражение, он убит. Для убитого жителя игра окончена. Он может остаться за столом, но не говорить с другими игроками. Если этот игрок был комиссаром или детективом, теперь он не может делиться информацией.

## **НОВАЯ НОЧЬ**

Все игроки, оставшиеся в игре, по просьбе ведущего закрывают глаза и наступает новая ночь. Ночь начинается с гангстеров.

## **КОНЕЦ ИГРЫ**

Игра заканчивается после того, как все мирные жители вместе с другими персонажами со спец способностями либо гангстеры-будут убиты. Побеждает команда, представители которой выжили.

*Внимание:* игрок выигрывает, если выиграла его группа (гангстеры либо мирные жители), даже если он был сам был убит во время игры.

## **СОВЕТЫ К ОРГАНИЗАЦИИ ПРОВЕДЕНИЯ ИГРЫ**

Ведущий игры ведет. В игре могут быть противоречивые ситуации. Окончательное и бескомпромиссное решение в таких ситуациях выносит ведущий игры.

### **«УБИТЫЕ МОЛЧАТ»**

Убитые игроки быстро узнают, кто комиссар, а кто гангстер. Им необходимо вести себя как можно тише, чтобы игроки с закрытыми глазами не могли догадаться, кто в данный момент активный, чью карту показывают, кого убивает гангстер. В тот момент, когда ведущий показывает карту, другие игроки могут шуметь. Так соперникам будет сложнее подслушивать.

## **СТОЛ И СВОБОДНЫЙ ДОСТУП**

У ведущего игры должен быть свободный доступ к картам всех игроков. Также он должен следить, как ведут себя остальные игроки и реагировать на это таким образом, чтобы не выдавать их другим участникам. Лучше всего проводить игру, когда участники сидят за столом, а ведущий игры может ходить вокруг них.

## **ИГРА ДЛЯ ДЕТЕЙ – СОВЕТЫ К ИЗМЕНЕНИЯМ В ПРАВИЛАХ**

В «Город спит» могут играть даже маленькие дети. Однако, стоит помнить, что у них могут возникнуть проблемы с умением сосредотачиваться, придерживаться правил, требующих закрывать глаза в определенные моменты игры. В самом деле, суть игры может взрослыми рассматриваться как недопустимая. Чтобы в игру могли играть дети, можно немного изменить правила. Как менять правила, решает ведущий, который лучше знает своих подопечных.

### **Варианты изменений:**

1. Персонажи с супер способностями аннулируются, вместо них играют мирные жители. В игре существует только два персонажа – гангстеры и мирные жители.
2. Каждый игрок, убитый либо ночью, либо утром, может использовать последний выстрел. Он указывает на любого игрока и тот тоже покидает игру.
3. Нет выбора между финальной двойкой. Есть только одно голосование, после которого из игры выходит игрок, собравший больше всего голосов. Только в случае, если несколько игроков набрали одинаковое количество, между ними устраивают финал.
4. Способ проведения игры: важно, чтобы Ведущий игры в ответственный способ руководил дискуссией и аккуратно вводил игроков в суть игры. Дети не играют в настоящую игру. Пусть они представляют себя студентами. Для проведения тренировок в расследовании злодеев они принимают роли Мирных жителей и Разбойников (а не Гангстеров!).

## РАСШИРЕННАЯ ВЕРСИЯ

Внедрение в игру карт действий позволит разнообразить игру и внести в неё новые, эмоциональные ситуации. Хорошо, чтобы игроки (особенно Ведущий игры) по крайней мере один раз сыграли в базовую версию игры, и уже потом начинали играть в расширенную версию. В расширенной версии, кроме карт с персонажами (персонажи с суперспособностями становятся мирными жителями их силы аннулируются) используются также карты действий.



Символ пользователя указывает на возможность использования карты Гангстерами или Горожанина. Если на карточке содержатся два символа, это означает, что она может быть использована двумя группами. Если игрок на своей карточке действий НЕ ИМЕЕТ такого символа как на карточке с персонажами, то он НЕ МОЖЕТ использовать эту карту - в его случае она рассматривается как нейтральная карта.

Фаза пользования показывает в какой фазе игры эта карта может быть использована. Точную информацию про фазу использования содержит описание действий.

## НЕЙТРАЛЬНЫЕ КАРТЫ

Кроме карт действий колода также содержит нейтральные карты. Они не дают возможность использовать какое-то действие. Нейтральные карты предназначены исключительно для сокрытия информации про то, какие игроки имеют настоящие карточки действий.

## ПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТ ДЕЙСТВИЙ

Ведущий игры отбирает несколько карточек действий, показывает их всем игрокам и объясняет как они могут быть задействованы. Потом он дополняет их таким количеством нейтральных карт, чтоб каждый игрок мог достать по одной карте. Тщательно тасует эти карты и раздает игрокам.

## ВНИМАНИЕ!

Рекомендуется чтобы на 4 игрока пришлось не больше 1 карты действий. Например: для 12 игроков Ведущий игры должен выбрать 3 карточки действий и дополнять их 9 нейтральными карточками. Каждый игрок должен прочитать содержание своей карты и перепроверить может ли он её использовать (то есть, есть ли на карте символ названия вашего персонажа - Мирный житель и другие персоны у которых название зеленого цвета - это Горожанин, и только Гангстеры остаются Гангстерами). Если такой символ есть, то он читает описание карты, чтоб узнать как ней пользоваться. Затем игрок откладывает эту карту описанием к низу (на стол, в карман, и т.д.). Он может посмотреть на неё в любой момент. Другие участники не имеют права знать, какую карту имеет этот игрок. В определённый момент - описанный на карте действий - игрок может задействовать свою карту и использовать её свойства. В этот момент он показывает карту всем игрокам - кладет перед собой описанием вверх. Каждая карта используется всего один раз (исключения составляют карты с описанием, что позволяют многократное использование). Игроки которые не задействовали свои карты (даже если их «убили»), не показывают их до конца игры. Игрок, который показал карту в неподходящей фазе, сразу считается «убитым». Если действия некоторых карт противоречат одна другой, или игроки имеют трудности в их интерпретации, последнее слово всегда за Ведущим игры.

# КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ - ДЕТАЛЬНОЕ ОПИСАНИЕ



## 1. ПУЛЕНЕПРОБИВАЕМЫЙ ЖИЛЕТ

*Используется:* Горожанином, Гангстером

*Фаза:* Горожан ( Утро )

Всегда после ночи Ведущий игры должен стать за игроком, на которого указали гангстеры и сказать, что он был «убит» ими. Именно в этот момен игрок имеет время на реакцию - использовать эту карту. Если игрок был «убит» днем, на финальном голосовании он также сам может оборониться, использовав эту карту. В обоих случаях игрок НЕ показывает своего персонажа. Открытая карта остается на

столе до конца игры перед игроком, который её задействовал. Эта карта не может использоваться снова. Это означает, что когда в следующий раз игрока выберут гангстеры, он выходит из игры.

## 2. ПЕРЕВЯЗКА

*Используется:* Горожанином, Гангстером.

*Фаза:* Горожан ( Утро )

Когда другого игрока «убивают» (Гангстеры, или во время дискуссий), покажи эту карту. Для этого игрока будет спасение перевязка и он остается в игре. Выживший игрок НЕ показывает свою карту персонажа.

**Внимание:** Если «убивают» игрока, который имеет в наличии эту карту он не может спасти себя сам.



### 3. ВЕРБОВКИ

*Используется:* Горожанином

*Фаза:* Гангстеров



Ночью покажи эту карту Ведущему игры и укажи на одного с игроков. Ведущий игры должен объявить, что начинаются вербовки и объяснить игрокам (у которых закрытые глаза), что он сейчас притронется к кому-то из них и разбудит его. С этого момента, этот игрок станет Гангстером. Он выиграет, если выиграют Гангстеры. Если его «убьют», он не должен рассказывать кем был на самом деле. Можешь задействовать эту карту в любую ночь, пока тебя не «убили» (медлить с использованием этой карты - рискованное дело).

### 4. ЛИДЕР

*Используется:* Горожанином,  
Гангстером

*Фаза:* Начало игры

Покажи всем эту карту сразу как получишь её в начале игры. Если во время голосования (вступного либо финального) несколько игроков получают равное количество голосов, то «убитым» станет тот игрок, на кого укажет Лидер.

*Внимание:* Голосование начинается всегда от Лидера, то есть, реального хозяина карты Лидер. Длится голосование по очереди по часовой стрелке. В конце голосования дневного передай эту карту активному игроку слева (не «убитому»).





## 5. ПЕРЕВЕРБОВКА

*Используется:* Горожанином, Гангстером

*Фаза:* В течении всей игры

Если у тебя есть эта карта, то до конца игры играешь за противников, а не за ту которая указана на карточке с персонажами. Если у тебя персонаж Гангстер - играешь Мирным жителем и наоборот. Наличие этой карты значит, что в игре участвует на одного гангстера больше, или меньше, нежели было задумано в начале игры.

Перевербованный игрок должен быть лояльным к своей новой команде. Её успех означает его выигрыш. «Убитый» перевербованный игрок не показывает свою карту, а

только карточку с персонажем. Значит до конца игры игроки не знают кем он был на самом деле.

## 6. СМЕНА РОЛЕЙ

*Используется:* Горожанином, Гангстером

*Фаза:* Начало игры

Покажи всем игрокам эту карту сразу, как только её получишь. Все игроки смотрят на свои карты с персонажами. Теперь ты можешь (но не должен) сменить своего персонажа, на персонажа любого другого игрока. Ты указываешь на игрока и меняешься с ним персонажными карточками. Теперь оба игрока играют новые роли. Благодаря смене ты знаешь какую роль играет этот игрок, но он тоже знает кем есть ты. Открытая карта лежит на столе перед игроком до самого конца игры. Она не может быть использована снова.



## 7. ПРОСЛУШИВАНИЕ

*Используется:* Горожанином, Гангстером

*Фаза:* Горожан ( Утро )



Используй эту карту после голосования и «убийства» одного из игроков. В следующую ночь тебя невозможно «убить» (то есть Гангстеры не могут на тебя указать ночью, и за тебя нельзя голосовать утром). Сам ты не участвуешь в голосовании, но можешь принимать участие в дискуссии. Открытая карта лежит на столе перед игроком на протяжении раунда, в котором она была задействована. Затем её убирают со стола, что бы избежать недоразумений. Она не может быть использована снова.

## 8. ТАЙНИК

*Используется:* Горожанином, Гангстером

*Фаза:* Горожан ( Утро )

Сыграй этой картой после голосования и «убийства» одного из игроков. Тебя нельзя «убить» в следующем раунде (то есть Гангстеры не могут на тебя показывать ночью, нельзя за тебя голосовать утром). Ты не принимаешь участия в голосовании, но можешь принимать участие в дискуссии. Эта карта лежит открыта на столе перед игроком на протяжении всего раунда, в котором он её открыл. Затем её убирают. Она не может быть использована снова.



## 9. ЖЕЛЕЗНЫЙ ЛИСТ

Используется: Горожанином,  
Гангстером

Фаза: Горожан ( Утро )



Сыграй этой картой после голосования и «убийства» одного из игроков. В следующем раунде Гангстеры не смогут тебя «убить» ночью. Утром ты сможешь дискутировать, голосовать, против тебя тоже могут голосовать. Гангстеры могут сыграть этой картой для введения в заблуждение противников. Открытая карта лежит на столе на протяжении следующего раунда перед игроком, который её открыл. После ночи и «убийства» указанного гангстерами игрока, её убирают со стола, что бы избежать недоразумений.

Она не может быть использована снова.

## 10. АРЕСТ

Используется: Горожанином,  
Гангстером

Фаза: Горожан ( Утро )

Сыграй этой картой в начале голосования. В следующем раунде против тебя нельзя голосовать (и «убить» во время голосования), но ты сможешь дискутировать.

Открытая карта лежит на столе на протяжении следующего раунда перед игроком, который её открыл. После ночи и «убийства» указанного гангстерами игрока, её убирают со стола, чтобы избежать недоразумений. Она не может быть использована снова.





## 11. ВЫСТРЕЛ ИЗ-ЗА УГЛА

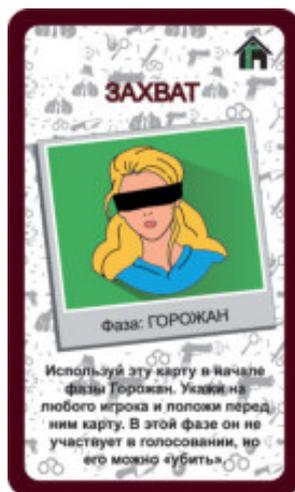
*Используется : Горожанином*  
*Фаза: Горожан ( Утро )*

Используй эту карту в любой момент (пока тебя не «убили»). Укажи на одного из игроков. Его «убито». «Убитый» показывает свою карту с персонажем. Если Гангстеры показали на тебя утром, ты не можешь использовать эту карту.

## 12. ЗАХВАТ

*Используется : Горожанином*  
*Фаза: Горожан ( Утро )*

Используй эту карту утром. Укажи на любого игрока и положи перед ним эту карту. В это утро он не голосует, но может дискутировать. На этого игрока можно указать и «убить». После голосования и «убиства» одного из игроков, эту карту убирают со стола.



## 13. ПОСЛЕДНИЙ ВЫСТРЕЛ

*Используется: Горожанином*  
*Фаза: На протяжении всей игры*

Если в любой момент игры тебя «убьют» - покажи эту карту. Благодаря ей ты сможешь указать на одного из игроков и «убить» его. Ты и «убитый» должны открыть свои карты с персонажами и показать их другим игрокам.



## 14, 15, 16 НОВАЯ БАНДА

Используется: Горожанином, Гангстером

Фаза: В течении всей игры

Карточки НОВАЯ БАНДА могут использоваться тогда, когда в игре участвует большое количество игроков (минимум 14!). Если Ведущий игры осмелится ввести в игру эти карты, он должен взять все три.

Ты образовал новую банду (но не знаешь её членов). Независимо от того, играешь ли ты за Гангстеров или Мирных, цель твоей игры меняется. Ты выиграешь в случае, если хотя бы одна особа с карточкой НОВАЯ БАНДА (не обязательно именно ты) останется

живым к концу игры. Проиграешь, если в конце игры останется Мафия или Мирный житель без этой карты. Если тебя «убивают» покажи эту карту другим игрокам.

Цели обычных Гангстеров и Горожан не меняются. В случае использования этих карточек, в игре действуют уже 3 силы, а это означает, что игра длится до того момента, пока не будут убиты 2 из них - Гангстеры, Горожани, либо представители Новой Банды.

### Расширенная версия с использованием карточек НОВАЯ БАНДА:

Перед первой ночью, когда у всех игроков закрыты глаза, Ведущий игры говорит открыть глаза хозяинам карт НОВАЯ БАНДА. Благодаря этому участники Новой Банды могут познакомиться. Затем они закрывают глаза и начинается фаза Гангстеров - «убийство».

Гангстер, который одновременно является представителем Новой Банды, наверное будет в свой час ликвидировать обычных Горожан, а утром также и своих гангстеров. В этой версии игры гангстеры также должны быть очень бдительными - среди них есть и предатель.

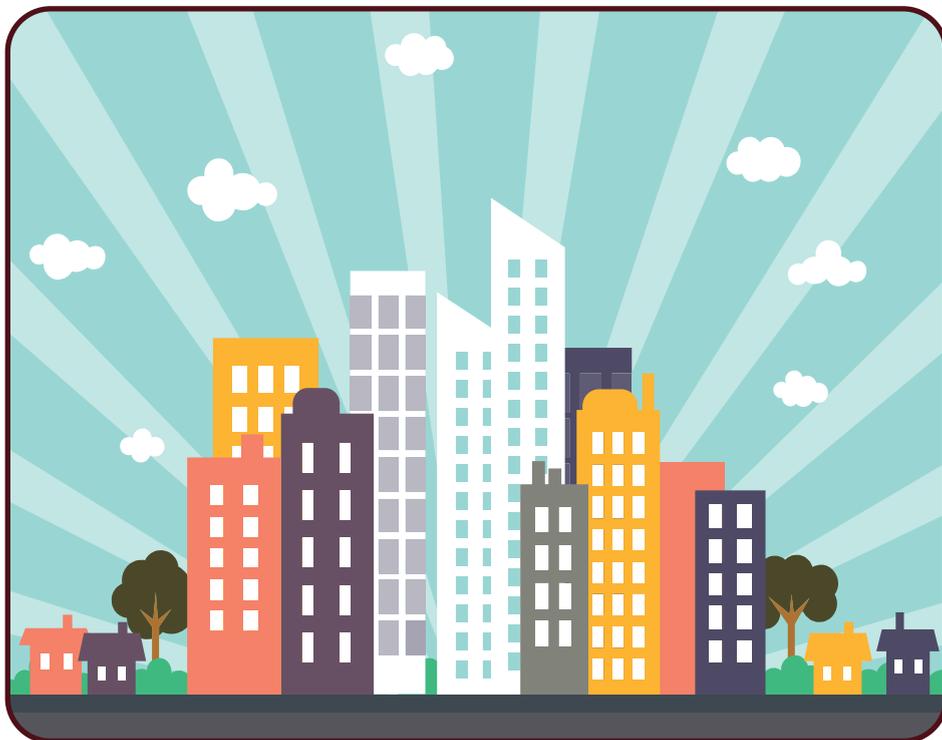


## 17 - 25 НЕЙТРАЛЬНАЯ

*Используется: Горожанином, Гангстером*

*Фаза: В течении всей игры*

Эта карточка не имеет ни одного действия. Не нужно её открывать во время игры. Нейтральные карты предназначены только для сокрытия информации про тех, кто владеет настоящими карточками действий.



65033, Украина, г.Одесса,  
ул. Желябова, 4;  
Тел: +38(048)701-77-55;  
+38(096)144-72-33;  
e-mail: office@strateg.ua;  
website: www.leo.od.ua;

