

ОСТАННЯ НІЧ ПЕРЕВЕРТНІ

Учасники та учасниці гри «Остання ніч: перевертні» беруть на себе роль Селянина, Вовкулаки чи Особливого персонажа. Щоб здобути перемогу, вам потрібно знайти вовкулак і убити хоча б одного з них... якщо ви самі не стали Вовкулакою!

ВМІСТ



ПЕРСОНАЖІ «ОСТАННЬОЇ НОЧІ»

Ви можете додавати нових персонажів до базового набору, описаного в розділі «Підготовка першої гри». Просто вийміть і замініть картку. Ви можете грати практично будь-якою комбінацією карток — утім, радимо не додавати більше 1 чи 2 нових ролей за один раз, щоб іншим було простіше освоюватися.

Незалежно від використовуваних персонажів, карток має завжди бути на 3 більше ніж людей у грі.

Перед кожною грою покладіть у центр столу жетони, які відповідають карткам у грі. Так усі знатимуть, із якими персонажами ви граєте. Кожен персонаж по-своєму змінює хід гри. Деякі з них допомагають команді селян (зокрема Провидиця і Масони), якісь допомагають вовкулакам (наприклад, Прихвостень). Не переживайте, якщо якась із команд виграє надто часто — хід гри в «Останній ночі» еволюціонує з кожним новим раундом.

Проявляйте фантазію в підборі персонажів: зіграйте з одним Вовкулакою або перетасуйте всі картки і роздайте гравцям випадково. Ви навіть можете створити село без жодного Селянина — кожен та кожна матимуть якусь особливу роль.

Безкоштовний застосунок вельми спрощує використання різноманітних персонажів: у ньому ви можете вибрати, яких персонажів залучено до гри, і він оголосить вам усіх, хто прокидається вночі, у правильному порядку — навіть враховуючи складні випадки, як-от присутність у грі Личини або Прихвостня.

ПЕРСОНАЖІ, ЩО ПРОКИДАЮТЬСЯ ВНОЧІ

Ці персонажі прокидаються вночі в наведеному порядку (на останній сторінці також подано таблицю). Опис кожного персонажа включає приклад оголошення для Глашатая.



ЛИЧИНА

Личина — доволі складний персонаж, оскільки перебирає на себе роль і команду картки, на яку подивилася.

Якщо ви ще не до кінця опанували решту персонажів, пропустіть поки Личину... Пізніше опис цієї ролі буде зрозуміти значно легше.

Личина прокидається раніше від усіх інших персонажів «Останньої ночі».

На початку ночі Личина дивиться (але не змінює) картку іншого гравця чи гравчині і далі діє залежно від побаченої ролі:

Селянин, Золотар, Мисливець: тепер у вас ця роль, і ви більше нічого не робите вночі.

Вовкулака або Масон: ви прокидаєтесь вночі з іншими Вовкулаками або Масонами, коли їх оголошують. Тепер ви в команді вовкулак (якщо побачили Вовкулаку) або селян (якщо побачили Масона).

Провидиця, Крадій, Бешкетниця, П'яниця: ви негайно виконуєте дію побаченого персонажа (і не прокидаєтесь, коли цього персонажа оголошують).

Прихвостень: згідно з оголошеннями Глашатая ви не заплющуєте очі, якщо побачили картку Прихвостня. Вовкулаки піднімають великий палець догори, щоб ви могли їх побачити. Личина-Прихвостень грає в команді вовкулак.

Сновида: коли Сновида засне, Личина-Сновида знову прокидається і перевіряє, чи він або вона досі має картку Личини.

Якщо ви отримали картку Личини внаслідок нічних дій — під час голосування ви вважаєтесь тим персонажем, на якого Личина подивилася на початку ночі.

Оголошення Глашатая трохи відрізняються для Личини порівняно з іншими персонажами, адже Личина мусить побачити Вовкулак, якщо перетворилася на Прихвостня, і мусить прокинутися пізніше, якщо до гри включено Сновиду. Зачитайте таке оголошення, якщо в грі немає Прихвостня:

«Личино, подивися на чиюсь картку. Тепер ти стаєш цим персонажем. Якщо цей персонаж має нічну дію, виконай її зараз».

Личина розплющує очі і дивиться на картку іншого гравця. Якщо побачена картка — Провидиця, Крадій, Бешкетниця чи П'яниця, вона виконує відповідну дію зараз. Якщо побачена картка — Вовкулака чи Масон, вона ще раз прокидається, коли оголошують цих персонажів. Якщо побачена картка — Селянин, Золотар чи Мисливець, вона нічого не робить.

«Личино, спи».

Якщо в грі є Прихвостень, зачитайте такий текст:

«Личино, подивися на чиюсь картку. Тепер ти стаєш цим персонажем. Якщо цей персонаж має нічну дію, виконай її зараз».

Личина розплющує очі і дивиться на картку іншого гравця. Якщо побачена картка — Провидиця, Крадій, Бешкетниця чи П'яниця, вона виконує відповідну дію зараз. Якщо побачена картка — Вовкулака чи Масон, вона ще раз прокидається, коли оголошують цих персонажів. Якщо побачена картка — Селянин, Золотар чи Мисливець, вона нічого не робить.

«Личино, якщо ти тепер Прихвостень, не засинай. Якщо ні — засни. Вовкулаки, підніміть великий палець угору, щоб Личина-Прихвостень могла вас побачити».

Якщо Личина побачила картку Прихвостня, вона тримає очі розплющеними, якщо ні — заплющує. Вовкулаки піднімають великий палець угору, щоб Личина їх могла побачити.

«Вовкулаки, заховайте пальці. Личино, спи».

Якщо в грі присутня Сновида, то після оголошення фази Сновида, зачитайте такий текст:

«Личино, якщо ти побачила картку Сновида, прокинься і подивися свою картку».

Личина розплющує очі і дивиться на свою картку, аби визначити, чи її не підмінили вночі.

«Личино, спи».



ВОВКУЛАКА

Уночі всі Вовкулаки розплющують очі, щоби побачити інших Вовкулак. Якщо ви розплющили очі і не бачите інших — значить, решта карток у центрі. Вовкулаки належать до команди вовкулак.

«Вовкулаки, шукайте інших Вовкулак».

Вовкулаки розплющують очі та дивляться, чи розплющені ще в когось очі (таких може не виявитися).

«Вовкулаки, спіть».

Правило вовка-одинака: якщо в грі лише один Вовкулака, то він може подивитися одну з центральних карток. Так Вовкулака, який не має партнера, отримує надійний спосіб обманути решту гравців.



ПРИХВОСТЕНЬ

Одразу після оголошення Вовкулак прокидається Прихвостень. Під час його пробудження Вовкулаки із заплющеними очима піднімають великі пальці догори, щоб Прихвостень їх побачив. Вовкулаки не знають Прихвостня. Якщо помирає Прихвостень, і не помирає жоден Вовкулака, команда вовкулак (разом із Прихвостнем) перемагає. Якщо Вовкулак немає у грі, Прихвостень перемагає в разі смерті будь-якого іншого персонажа (крім самого Прихвостня). Цей персонаж — потужний союзник Вовкулакам. Прихвостень належить до команди вовкулак.

**«Прихвосню, прокинься.
Вовкулаки, підніміть великий
палець угору, щоби Прихвостень
міг вас побачити.»**

Прихвостень розплющує очі. Вовкулаки піднімають великий палець угору. Прихвостень роззирається, запам'ятовуючи Вовкулак.

**«Вовкулаки, заховайте пальці.
Прихвосню, спи.»**



МАСОН

Використовуючи цього персонажа, завжди додавайте в гру обидві картки Масона. Масон прокидається вночі і бачить іншого Масона. Якщо ви розплющили очі і не бачите колегу — значить, картка в центрі. Масони належать до команди селян.

«Масони, шукайте інших масонів».

Масони розплющують очі та дивляться, чи розплющені ще в когось очі (таких може не виявитися).

«Масони, спіть».



ПРОВИДИЦЯ

Уночі провидиця може піддивитися чийсь чужу картку або дві картки в центрі — але не мусить їх рухати. Провидиця належить до команди селян.

**«Провидице, можеш глянути
чийсь одну картку або дві картки
в центрі».**

Провидиця розплющує очі і може тихо піддивитися картку іншого гравця або дві картки в центрі столу.

«Провидице, спи».



КРАДІЙ

Уночі Крадій може когось пограбувати, забравши його чи її картку і залишивши натомість свою картку Крадія. Після цього Крадій дивиться на свою нову картку. Той чи та, хто внаслідок цієї дії отримує

картку Крадія, опиняється в команді селян. Крадій опиняється в команді, до якої належить його новий персонаж — але не виконує жодної пов'язаної з новим персонажем дії. Якщо Крадій вирішує нікого не грабувати, він залишається Крадієм і належить до команди селян.

**«Крадію, можеш поміняти
свою картку з чийось, а тоді
подивитись на свою нову картку».**

Крадій розплющує очі та може тихо помінятися своєю картою з картою іншого гравця, а потім подивитися на неї.

«Крадію, спи».



БЕШКЕТНИЦЯ

Уночі Бешкетниця може поміняти місцями картки двох інших гравців, не дивлячись на них. Отримавши нову картку, гравці мають нову роль і належать до пов'язаної з нею команди — навіть якщо вони до самого кінця не знають, що це за роль. Бешкетниця належить до команди селян.

**«Бешкетнице, можеш поміняти
місцями картки двох інших
гравців».**

Бешкетниця розплющує очі та може тихо поміняти місцями картки двох інших гравців, не дивлячись на ці картки.

«Бешкетнице, спи».



П'яниця

П'яниця не просихає, а тому не пам'ятає своєї ролі. Коли настає час прокидатися вночі, П'яниця мусить поміняти свою картку П'яниці на будь-яку з центральних карток персонажа, але не дивитися на неї. П'яниця тепер має нову роль (навіть якщо до кінця гри її не знає) і належить до пов'язаної з нею команди.

«П'янице, поміняй свою картку на одну з центральних карток».

П'яниця розплющує очі та міняє свою картку персонажа на одну з трьох центральних карток, не дивлячись на свою нову картку.

«П'янице, спи».



СНОВИДА

Сновида прокидається й дивиться на свою картку (аби визначити, чи її не підмінили вночі).

Використовуйте Сновиду лише якщо в грі також присутні Крадій та/або Бешкетниця. Сновида належить до команди селян.

«Сновидо, подивися свою картку».

Сновида розплющує очі і дивиться на свою картку, аби визначити, чи її не підмінили вночі.

«Сновидо, спи».

ПЕРСОНАЖІ, ЩО МІЦНО СПЛЯТЬ

Ці персонажі вночі не прокидаються:



СЕЛЯНИН

Селянин не має особливих умінь, але він абсолютно точно не Вовкулака. Усі люблять називати себе простими селянами. Селянин належить до команди селян.



ЗОЛОТАР

Золотар ненавидить свою роботу так палко, що хоче померти. Золотар виграє лише якщо помирає. Якщо помирає Золотар і не помирає жоден Вовкулака, вовкулаки не перемагають. Якщо помирає Золотар і Вовкулака, команда селян також перемагає разом із Золотарем. Золотар належить до селян (але не грає за їхню команду), тож якщо Золотар помирає, а всі Вовкулаки залишилися в центрі — селяни програють. Золотар не належить ані до команди селян, ані до команди вовкулак.



МИСЛИВЕЦЬ

Якщо помирає Мисливець, помирає також і гравець, на якого Мисливець показує (незалежно від того, скільки голосів отримала ціль Мисливця). Мисливець належить до команди селян.

ТВОРЦІ ГРИ

Тед Алспак створив низку ігор, зокрема «Замки шаленого короля Людвіга», «Вовкулаки» та «Пригород». Акіхіса Окуї створив японську гру «Остання ніч: перевертні».

ХУДОЖНИК

Бразильський художник Гас Беттс ілюстрував понад пів сотні дитячих книжок.

ПОРЯДОК ПРОКИДАННЯ ВНОЧІ

Коли ви поєднуєте різних персонажів, порядок їхнього прокидання вночі важливий. Це — список УСІХ персонажів, що прокидаються вночі, і порядок їхнього прокидання один відносно іншого (оголошуйте тільки тих, котрі включені до вашої гри):

1. Личина
2. Вовкулаки
3. Прихвостень
4. Масони
5. Провидиця
6. Крадій
7. Бешкетниця
8. П'яниця
9. Сновида
10. Личина-Сновида

Селяни, Золотар і Мисливець вночі не прокидаються.



Виконавчий директор: Тед Алспак
Операційний директор: Тоні Алспак
Розроблення застосунку: Андре Інфанте, Кіт Куберек, Джеремія Магер, Кріс Стрейтер
Редагування: Пелпер Ганна
Керування маркетингом: Еллі Голд
Завідування соцмережами: Ліндсі Шлессер
Дизайн: Аланна Келсі
Керування користувацькою підтримкою: Раян Мур
Забезпечення якості: Нейтен Мак-Кіган і Брайон Квік
Керування ліцензуванням: Рене Гарріс
Виставкова діяльність: Метт Раян

НАСТІЛЬНИЙ КИЛИМОК І ПРОТЕКТОРИ ДЛЯ КАРТОК

Нічна підміна карток відбуватиметься тихіше, якщо ви замовите офіційний м'який килимок (35,5x66 см) гри «Остання ніч: перевертні» на сайті Bezier Games (beziergames.com).



Оберігайте картки від вм'ятин і подряпин за допомогою високоякісних протекторів «Останньої ночі» на beziergames.com.



Українська локалізація:
Головний редактор: Володимир Янчарін
Перекладач: Олесь Петік
Верстка: Влад Дімаков
Коректори: Тетяна Рижикова, Степан Бобошко

Ексклюзивний дистриб'ютор на території України:
ТОВ "ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС"
м. Дніпро, вул. Маршала Малиновського, 22, 57.
Всі права захищені.
www.games7days.com

©2022 Bezier Games, Inc. Всі права захищені.

One Night Ultimate Werewolf, Bezier Games та їхні логотипи

є зареєстрованою власністю Bezier Games, Inc.

Зроблено в Китаї. Bezier Games, Inc., PO Box 730 Louisville, TN 37777 USA
info@beziergames.com



ОСТАННЯ НІЧ ПЕРЕВЕРТНІ

Посібник початківця

Учасники та учасниці гри «*Остання ніч: перевертні*» беруть на себе роль Селянина, Вовкулаки чи Особливого персонажа. Щоб здобути перемогу, вам потрібно викрити Вовкулак і убити хоча б одного з них... якщо ви самі не стали Вовкулакою!

Принада серії ігор «*Остання ніч*», на відміну від багатьох інших, — з'ясування точної послідовності подій, які сталися впродовж лише однієї ночі, коли більшість персонажів застосували ту чи іншу свою властивість. Вам необхідно визначити команду, за яку ви граєте (бо картку вашого персонажа могли підмінити іншою), а тоді — команди інших гравців. Наприкінці кожної гри ви голосуєте проти когось із іншої команди; отримавши більшість голосів, персонаж «помирає». Якщо помирає Вовкулака — перемагають

усі, хто в команді селян. Якщо не помирає жоден Вовкулака — перемагає команда вовкулак.

Що більше ви гратимете в «*Останню ніч*», то більше усвідомлюватимете, наскільки важливо розкрити відому вам інформацію саме в потрібну мить — а також вчасно збрехати, незалежно від команди, в якій ви почали гру.

Кожна гра дуже коротка, тож ви, ймовірно, зіграєте кілька разів підряд. Але «*Остання ніч*» відрізняється від інших ігор цього формату, тож вам може знадобитися кілька партій, аби наловчитися говорити потрібні речі в потрібний момент. Зовсім скоро ви виявите, що події попередніх ігор мають незаперечний вплив на хід кожної наступної — на те, як усі поведуться, кому вони довіряють і якою мотивацією керуються.

ПІДГОТОВКА ПЕРШОЇ ГРИ

Гру готують по-різному на різну кількість гравців. Найпершу партію ми рекомендуємо розіграти на 3–5 людей, щоб навшвидку вловити її суть (і не хвилюйтеся, якщо вас збралося більше. Гра дуже динамічна, і глядачі теж отримують задоволення).

Візьміть такі картки:

3 ГРАВЦІ **4 ГРАВЦІ** **5 ГРАВЦІВ**

2 Вовкулаки + 1 Селянин + 2 Селянина

1 Провидиця

1 Крадій

1 Бешкетниця

1 Селянин

Картки завжди має бути на три більше ніж людей у грі. Перетасуйте обрані картки і не дивлячись роздайте по одній всім, хто грає. У вас має залишитися три картки — покладіть їх долілиць у центр столу поряд із жетонами ролей, що відповідають усім залученим до цієї гри карткам.

Тепер усі гравці й гравчині таємно дивляться свою картку і також кладуть її долілиць у центр столу. Всі залучені до гри мусять мати змогу легко дотягнутися до кожної з карток, як показано нижче на прикладі для 5 гравців:



НІЧ

Кілька персонажів пробуджуються вночі, щоб здійснити нічну дію. Проте ті, хто мають картку Селянина, Золотаря або Мисливця, ніколи не прокидаються вночі.

На додачу до картки персонажа, комусь із вас дістануться обов'язки Глашатая. Глашатай оголошуватиме кожного персонажа по порядку і щоразу подумки

рахуватиме до десяти, щоб дати змогу цьому персонажу здійснити свою нічну дію. Для попередньо запропонованого набору карток застосуйте такий порядок пробудження:

Глашатай: «Усі засинають».

Усі гравці та гравчині (включно з Глашатаєм) заплющують очі.

«Вовкулаки, шукайте інших Вовкулак».

Вовкулаки розплющують очі та дивляться, чи розплющені ще в когось очі (таких може не виявитися).

«Вовкулаки, спи. Провидице, можеш глянути чиюсь одну картку або дві картки в центрі».

Той чи та, хто має картку Провидиці, розплющує очі і може тихо подивитися картку іншого гравця або дві картки в центрі столу.

«Провидице, спи. Крадію, можеш подивитися свою картку з чіткістю, а тоді подивитися на свою нову картку».

Той чи та, хто має картку Крадія, розплющує очі та може тихо помінятися своєю карткою з картокою іншого гравця, а потім подивитися її.

«Крадію, спи. Бешкетнице, можеш поміняти місцями картки двох інших гравців».

Той чи та, хто має картку Бешкетниці, розплющує очі та може тихо поміняти місцями картки двох інших гравців, не дивлячись ці картки.

«Бешкетнице, спи».

Глашатай, усе ще з заплющеними очима, трохи рухає картки на своїх місцях (тепер ніхто не зможе стверджувати, ніби якусь картку підмінили/подивилися, через те, що вона не на своєму початковому місці).

«Усі, прокидайтеся!»

Усі гравці й гравчині прокидаються та підозріливо зиркають одне на одного.

Тим, хто не мусить діяти вночі (і сидіти із заплющеними очима), заборонено також рухатися, показувати пальцями або будь-яким чином передавати інформацію активним гравцям.

ДЕНЬ

Коли ніч завершується, усі починають обговорювати можливих Вовкулак. Говорити можна що завгодно — але свою картку не можна показувати нікому. Вовкулаки, певно, заявлятимуть про свою приналежність до іншої ролі, щоб не померти.

Унаслідок певних нічних дій, коли картки міняються місцями, хтось може вважати свою роль не такою, як вона є насправді. Коли ніч закінчилася, ваша роль — на картці, що перед вами долілиць. Вона може не збігатися з тією, що ви отримали на початку. Коли настає день, ніхто не може дивитися жодні картки.

Після кількох хвилин обговорення настає час голосування.

«Увага, три, два, один, ВАШ ГОЛОС!»

Кожен та кожна за столом мусять показати на когось іншого.

Той чи та, хто набирає найбільше голосів, — помирає і відкриває картку перед собою. У випадку рівності помирають і відкривають картки всі, хто набрали найбільшу кількість голосів.

Якщо ніхто не отримує більше одного голосу, то ніхто й не помирає. Ви можете організувати таку розв'язку, якщо домовитися голосувати проти сусіда чи сусідки ліворуч або праворуч (домовляйтеся перед голосуванням).

КІНЕЦЬ ГРИ

Минає усього одна ніч та один день...

Команда селян перемагає:

- 1) Якщо помирає хоча б один Вовкулак. Навіть якщо помирають інші на додачу до Вовкулаки, перемогу здобувають усі з команди селян.
- 2) Якщо Вовкулак немає і ніхто не помирає. Може статися, що нікому не випала картка Вовкулаки — всі залишилися в центрі.

Команда вовкулак перемагає тільки тоді, коли за столом є хоча б один Вовкулак і жоден з Вовкулак не помирає. Якщо ви граєте з картою Золотаря, діють спеціальні правила перемоги. Дивіться опис Золотаря в правилах.

ЗАВАНТАЖТЕ БЕЗКОШТОВНИЙ ЗАСТОСУНОК

Ви можете не призначати нікого Глашатаєм, якщо просто завантажте безкоштовний мобільний застосунок із сайту www.beziergames.com. Застосунок оголошує обрані ролі вночі в правильному порядку і забезпечує атмосферний фоновий саундтрек, а також має таймер на денне обговорення. Ви навіть можете прискорити темп, коли всі гравці освоються з ролями. Якщо ви маєте інші ігри серії «Остання ніч» (такі як «Світанок», «Вампіри», «Прибульці» і «Суперзлочинці»), застосунок дає змогу комбінувати ролі з ними.



Застосунок працює на системах Android та iOS, а скачується безкоштовно!

Ми наполегливо радимо ним користуватися. Застосунок — це не необхідна умова гри, але дуже вам допоможе. Він так само працює для інших ігор серії «Остання ніч».

ЖЕТОНИ ПЕРСОНАЖІВ

До складу гри «Остання ніч: вовкулаки» входять жетони персонажів, які відповідають карткам.

Коли в грі настає день, жетони допоможуть усім у колективних розмірковуваннях — ви можете класти їх на картки, які «викрили».

Жетони в центрі столу також нагадуватимуть всім, яких персонажів (і скільки карток кожного персонажа) залучено до гри. Номери на жетонах відповідають порядку прокидання вночі.

Якщо ви не користуєтеся застосунком (хоча варто було б), ви можете покласти жетони перед Глашатаєм — щоб він або вона могли швидко піддивитися порядок прокидання персонажів.

ПОРАДИ ДЛЯ ГЛАШАТАЯ

Найкраща порада — завантажте безкоштовний застосунок. Утім, трапляється, що це не завжди можливо, тож тримайте ще кілька:

Якщо вам випало бути Глашатаєм, розташуйте жетони з номерами перед собою в порядку зростання, щоб мати змогу розплющувати очі між оголошеннями і піддивлятися порядок. В усіх інших випадках вночі — тримайте очі заплющеними! Можете легенько стукати пальцями по столу, щоб приховати звуки інших гравців, поки вони дивляться і міняють місцями картки. Якщо ви оголосили свою роль, мовчіть під час виконання дії.

Знайомлячи новачків із грою або додаючи до гри нових персонажів, збільшіть паузи між оголошеннями — щоб у всіх було більше часу вирішити і виконати потрібну дію.

ІНШІ ПОРАДИ

Нічого дивного, якщо протягом перших декілька ігор день починається зі спантеличеної мовчанки, коли ніхто не знатиме, що сказати.

Аби почати обговорення, можна запропонувати часткову інформацію, наприклад: «Я — Провидиця, але не хочу говорити, чиї картки перевіряв... поки що», або «Я почала Крадієм і помінялася карток з кимось... але не скажу, з ким, якщо інші мовчатимуть».

Знання всіх ролей у грі справді важливе для Вовкулаки — адже вам доведеться брехати про те, ким ви є і що робили (якщо щось робили). Легше стверджувати, ніби ви Селянин, але ефективніше — сміливо взяти на себе іншу роль, перш ніж «справжній» її власник заговорить. Є ймовірність, що ця картка в центрі, а якщо ні — «справжньому» власнику цієї ролі буде непросто переконати інших у своїй щирості, адже ви заговорили першим.

Чесність — найкраща політика в реальному житті, але у світі «Останньої ночі» вона призведе вас до краху, навіть якщо ви почали в команді селян.

Наприклад, усі можуть вам повірити, що ви почали Крадієм і вкрали чиясь картку Селянина (особливо якщо той гравець підтвердить, що починав гру Селянином), але якщо Бешкетниця поміняла вашу картку з карток Вовкулаки, жодна чесність вас не врятує від смерті. Натомість, трохи зачекавши та дізнавшись, що Бешкетниця справді підмінила вашу картку, ви матимете нагоду сказати, ніби почали Вовкулакою — і тепер Вовкулака той, чия картка дісталася вам (навіть якщо це неправда).

Що більше ви граєте в «Останню ніч», то більш весело стає плести павутину брехні і водночас докопуватися до істини. Ваші здібності до обману й дедукції зростатимуть, але так само зростатимуть здібності ваших колег за столом — тож кожна наступна гра буде все цікавішою. Персонажі змінюються з кожною новою грою, а разом із тим розвивається ваша стратегія гри.

Більшим групам потрібно більше часу на денне обговорення, ніж меншим. Зігравши перші кілька ігор, можете почати використовувати таймер — коли будильник продзвенить, усі мусять голосувати. Це додає напругу до обговорень і зменшує кількість порожньої балаканини під час гри.

Якщо вас справді багато (7 і більше), декому може бути складно дотягнутися до центру. Для вирішення цієї проблеми можете ніч проводити стоячи навколо столу; менший столик також допоможе. Якщо вам доступний тільки довгий «бенкетний» стіл, розсідайтесь вздовж широких сторін — не сідайте на протилежних кінцях.

