



Розробка дизайну настільної гри жанру соціальних дедуктивних ігор з елементами рольової гри та карткової стратегії.

Кашперська Юлія Андріївна студентка 2 курсу спеціальності 022 "Дизайн" кафедри графічного дизайну ПВНЗ "Український гуманітарний інститут"

# Актуальність. Мета. Завдання

## Мета

Створити атмосферну настільну гру з прихованими ролями, яка через інтригу, стратегію та емоційне залучення гравців дозволяє відчувати себе частиною детективної історії в українському сільському антуражі.

## Завдання проєкту

- Розробити авторську концепцію гри з унікальним сюжетом та механіками
- Продумати ролі, їхні цілі та взаємодію
- Створити набір гральних карт із діями, що підтримують логіку гри
- Відмалювати діючих персонажів
- Розробити візуальний стиль із опорою на українську культуру та міфологію
- Спроєктувати макет коробки, карт, інструкцій та оформлення правил
- Створити матеріали для презентації гри (логотип, обкладинка, опис)



# Шрифти та кольорова палітра

## **RUSLAN DISPLAY**

Декоративний шрифт  
для айдентики гри.

## Montserrat Alternates

Шрифт для правил гри  
та іншої інформації

**Muted Olive**

#787562

**Dusty Taupe**

#B6AA95

**Deep Green**

#39382C

**Sage Gray**

#8B8875



# Дизайн пакування



# Теоретичні засади

Я надихалась динамічною грою "Бенг!", а також атмосферою містичних та трохи моторошних сіл, в якому й розгортаються події гри.



# Механіка гри

Гравці отримують випадкові приховані ролі, кожна з яких має свою мету: хтось убивця, хтось свідок, захисник чи одинак.

У ході гри учасники використовують картки дій, щоб атакувати, захищатись, підозрювати, обмінюватись картами або впливати на ситуацію.

Гравці взаємодіють, спостерігають за поведінкою одне одного та намагаються визначити, хто на чиєму боці.

Перемога настає, коли одна зі сторін досягає своєї цілі — викриває зло або знищує свідків.



# Елементи гри

**ТИ ВБИЦЯ**



**ВБИЙ СВИДКІВ ТА ЗАХИСТНИКА**

**ТИ СПІЛЬНИК**




**ВБИЙ СВИДКІВ І ЗАХИСТНИКА. ЗАХИСТИ ВБИЦЮ**

**ТИ СПІЛЬНИК**



**ВБИЙ СВИДКІВ І ЗАХИСТНИКА. ЗАХИСТИ ВБИЦЮ**

**ТИ СВИДОК**



**ВБИЙ ВБИЦЮ ТА ПОЛІЧНИКІВ. ЗАХИСТИ СЕБЕ**

**ТИ СВИДОК**



**ВБИЙ ВБИЦЮ ТА ПОЛІЧНИКІВ. ЗАХИСТИ СЕБЕ**

**ТИ ЗАХИСТНИК**



**ВБИЙ ВБИЦЮ ТА МОГО ЗАХИСТНИКІВ. ЗАХИСТИ СВИДКІВ**

**ТИ ОДИНАК**



**ТИ МОЖЕШ ДІЯТИ ПО СВОЙОЇ БОЛІ**

**ОЛЕНА ХМАРА**  
СЕЛЬСЬКА ЛІКАРКА



**ПІСЛЯ СМЕРТІ ЧОЛОВІКА І ГОЛОВОЮ ПІШЛА В РАДУ. ЛЮДИ ПОВІРЮВАЛИ ЇЇ. АЛЕ КОЖЕЩО — ЇЇ НЕ НАДАТО ПОЛОЖИТИ Очі. ІВАН КОЖА ЧАСОМ НАС К АЛЕ. К АЖЕ. НЕ ДЕРЖАЄ ТРИМА.**

**ЗАПІНЬСЬ І РАЗ ЗА ГРУ. ЛЮДИ ВІДАНОВИТИ І ЖИТИ СЕБЕ АБО НІЩОГО.**

**ГАННА ОСИКА**  
ПРОДАВЧИЦЯ В МАГАЗИНІ



**ВОНА ЗНАЄ ВСЕ ПРО ВСІХ. СПОСТЕРЕЖЕННЯ. ЧУЮТЬ. І ВОНА СКАЖЕ ТІМ, КОМУ НЕ СІДІТЬ НЕ КАЖИТЬ. АЛЕ К АЖЕ. НЕ ДЕРЖАЄ ТРИМА.**

**ЗАПІНЬСЬ І РАЗ ЗА ГРУ. ЛЮДИ ВІДАНОВИТИ І ЖИТИ СЕБЕ АБО НІЩОГО.**

**МИКИТА ГАЙ**  
ТИХИЙ ФЕРМЕР



**ВОНА СКАЗІ ІЗ ХУДОЖОЮ. ВСІ ВІВІВАНІСТЬ НОГО ДІВЧИНІ. АЛЕ ЧОМУТО І РАВНО. АЛЕ ДІВЧИТЬСЯ НА ОЗЕРО. І В НОГО ПОГАДАІ ШОС. Є.**

**ЗАПІНЬСЬ. ЛЮДИ ЧИНИТИ І КАРТИ В НІЩОГО ТРИМА.**


**МАРІЯ ТОПОЛИК**  
СТАРЕНЬКА. АЛЕ ПАМ'ЯТАЄ ВСЕ



**КОЖЕЩО І НЕ ДЕРЖАЄ ТРИМА. ПОТИ — ДІВЧИТО. ТРИМА ВОНА НЕМОЖЕ ДІВЧИТИ СЕБЕ І СКАЖИТИ ЛЮДИ. АЛЕ ВОНА РІС. АЛЕ ЧОМУТО УСІ. АЛЕ ВОНА — ДІВЧИТЬСЯ.**

**ЗАПІНЬСЬ. ЛЮДИ ЧИНИТИ І КАРТИ В НІЩОГО ТРИМА.**

**ОТЕЦЬ ІЛАРІОН**  
СВЯЩЕННИК КАПАЛЧКИ



**ДІВЧИТЬСЯ ЗА СТАРОГО КАПАЛЧКИ. ПЕРОВОДАЄ ПО ТІХ ПОВЕРІТЬСЯ ДО СЕБЕ. РІВНОДАЄ ДІВЧИТИ АЛЕ ПОВІРІТЬСЯ СТАРО. УСІ І АЛЕ ДІВЧИТИ.**

**ЗАПІНЬСЬ. ЛЮДИ ВІДАНОВИТИ І КАРТИ В НІЩОГО ТРИМА.**

**НАСТЯ ГРІНЧУК**  
МОЛОДЕНЬКА БЛОГЕРКА



**ПРИЙМА І АЛЕ. АЛЕ ЧИНИТИ АЛЕ ДІВЧИТИ ПРІО НЕМА І ТРИМА ДІВЧИТИ. АЛЕ СКАЖИТИ І ВОНА. АЛЕ КАЖИТИ ВОНА КАЖИТИ НЕ СКАЖИТИ.**

**ЗАПІНЬСЬ. ЛЮДИ ЧИНИТИ І КАРТИ В НІЩОГО ТРИМА.**

**ІВАН КРІК**  
МОВЧАЩИЙ ЛІСНИК



**ВІДКРИТИ ЖИВЕ НА ОКОЛИЦІ СЕЛА. ЛЮДИ КОЖЕЩО НОГО ПОСЛАДИ. АЛЕ ДІВЧИТИ. АЛЕ ВОНА ШОС ЧУЄ ТІЕ НОЦІ. АЛЕ ВОНА ЛЮДИТИ.**

**ЗАПІНЬСЬ. ЛЮДИ В НОГО НЕМАЄ КАРТИ. ВОНА ВІДНАС ПЕРШО АЛЕ ДІВЧИТИ.**


# Елементи гри

**БЛАГОДАТЬ**



КОЖЕН ІГРОК БЕРЕ СОБІ ОДИН З ЗАПРОПОНОВАНИХ КАРТ ПО ЧЕРЗІ

**СВЯТА ВОДА**



ВІДНОВАЄ 1 ЖИТТЯ

**ПАСТКА**



ПРОПУСК ХОДУ

**ЗАМАХ**



АТАКА НА ІНШОГО ГРАВЦЯ

**ОБЕРІГ**



ЗАХИСТ ВІД АТАКИ

**ЗАЛОМЛЕНЕ ДЗЕРКАЛО**



ПІДГЛЯНУТИ КАРТУ ІНШОГО ГРАВЦЯ

**ЗГЛАЗ**



СКИНУТИ ВИПАДКОВУ КАРТУ ГРАВЦЯ НАЗАД У КОЛОДУ

 АТАКУЙ ГРАВЦЯ, КІДНУВШЕ 1 ЖИТТЯ, ЯКЩО НЕ ПЕРЕКРИТО 'ОБЕРІГОМ'.	 СКИДАЄ ВИПАДКОВУ КАРТУ З РУКИ СУПРОТИВНИКА.
 ОБЕРІГ. ПРОТИДІЯ ДІЇ 'ЗАМАХ'	 ВІДКРИЙ КЕРХУНО КАРТУ КОЛОДИ, ВРЯТУЄ ЗААНШ. ПІ СКІНЬ.
 ПАСТКА. ПРОТИВНИК ПРОПУСКАЄ ХІД.	 ЗІГРАЙ ДВА 'ЗАМАХИ' ЗА 1 ХІД.
 ПОКЕРТАЄ 1 ЖИТТЯ ТОМУ, ХТО Й ЗІГРАЄ.	 ВІДНОВАЄ 1 ЖИТТЯ ВСІМ ГРАВЦЯМ.
 ПІДГЛЯНЬ КАРТИ НА РУШ Б ІНШОГО ГРАВЦЯ.	 УСІ АТАКИ, ЩО БУЛИ НАШЛЕПІ НА ЗІГРАКОВОГО ЦЮ КАРТУ, ПЕРЕХОДЯТЬ НА ТЕБЕ НА ОДИН ХІД.
 КОЖЕН БЕРЕ ПО 1 КАРТУ З КОЛОДИ – ПО ЧЕРЗІ.	 УСІ ПО ЧЕРЗІ МАЮТЬ СКИНУТИ 'ЗАМАХ', АБО ВТРАТИТИ 1 ЖИТТЯ

**СВІТЛЯЧОК**




УНИКАЄШ АТАКИ, ЯКЩО ПОЩАСТИТЬ

**КОПИЦЯ СІНА**



МОЖЕШ ЗІГРАТИ ДВА РАЗИ ПІДРЯД 'ЗАМАХ'

**МИЛІСТЬ**



КОЖЕН ІГРОК КІДНОВАЄ 1 ЖИТТЯ

**КАРМА**



ВСІ СКИДУЮТЬ КАРТУ 'ЗАМАХ' ЯКЩО НЕМАЄ -1 ЖИТТЯ

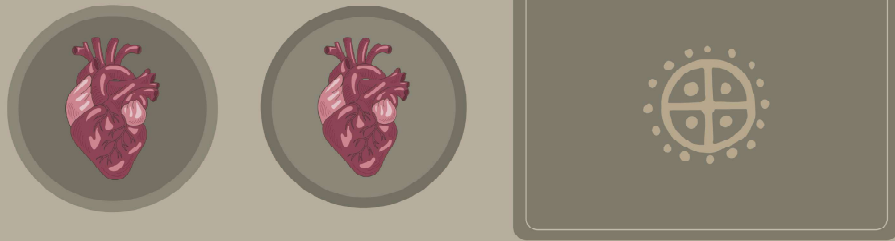
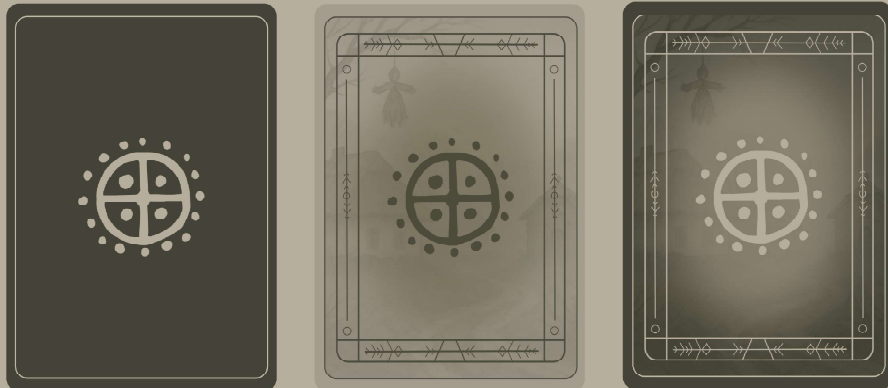
**КОЗЛА ВІДПУЩЕННЯ**



МОЖЕШ ПЕРЕКИНУТИ НА ІНШОГО ІГРОКА ВСІ НЕГАТИВНІ ДІЇ ЩО РОБЯТЬ ДО ТЕБЕ НА ОДИН ХІД



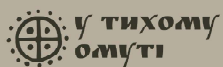
# Елементи гри



Рубашки карт та  
фішки життів

7 ролей: вбивця, 2 спільники, 2  
свідки, захистник та одинак  
7 персонажів  
63 гральні карти  
25 фішок життів  
Правила гри  
7 пам'яток





## ПРАВИЛА ГРИ

Настільна гра для 4-7 гравців вік 12 років

"У тихому омуті" — це настільна гра з прихованими ролями, в якій гравці намагаються розкрити, хто з них убивця. У грі багато взаємодії, підозр, карткових дій та несподіваних поворотів. Кожен має свою роль і таємну мету.

### СЮЖЕТ

Події гри розгортаються у вигаданому селі Вирва неподалік Карпат. Наприкінці листопада сталося дещо, що розірвало звичний ритм цього спокійного місця. У закинутій коморі за селом знайшли тіло. Вбитий — один із місцевих.

Люди завмерли. Вік страху. Вік здогадів. Вік усвідомлення, що вбивця — серед них. Поліції немає, зв'язку теж. Люди мовчать, бо кожен щось приховує. Одні шукають правду, інші — ховають її. А поки туман згущується, напруга зростає. Кожне слово, кожен хід — може стати вирішальним. **Бо в тихому омуті... чорт водиться.**

### СКЛАД ГРИ

7 ролей: вбивця, 2 спільники, 2 свідки, захистник та одинак

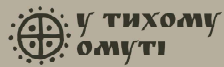
7 персонажів

63 гральні карти

25 фішок життя

7 пам'яток

Правила гри



## МЕТА ГРИ

Мета гравця залежить від того, яка роль йому дісталась:

**Вбивця** — прагне позбутися свідків і усунути захисника.

**Спільники вбивці** — допомагають вбивці, прикривають його й усувають свідків та захисника.

**Свідки** — хочуть викрити вбивцю та спільників, щоб урятувати село.

**Захистник** — бореться відкрито, стоїть за справедливість і прагне знищити зло.

**Одинак** — гріє за власними правилами, може підтримати будь-яку сторону, головне — вижити останнім.

### ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Перемішайте ролі та роздайте кожному гравцеві по одній картці долілиць. Ці ролі залишаються до кінця гри **в таємниці**.

Перемішайте карти персонажів і роздайте кожному гравцеві по одній картці горілиць. Отримавши карту зачитайте в голос ім'я та властивість персонажа. Кожен гравець має по 5 фішок-життів на старті гри. Перемішайте ігрові карти та **долілиць роздайте кожному по 5 шт.** Колоду з рештою карт покладіть посередині столу. Поруч залиште місце для колоди скидання.

У кожного персонажа є особлива ігрова властивість, яка робить його унікальним. Фішки-життя показують, скільки одиниць здоров'я є у вашого персонажа, іншими словами скільки урону треба щоб вивести вашого персонажа з гри.



## ПЕРСОНАЖІ



**Олена Хмара** — Сельська лікарка. Після смерті чоловіка з головою пішла в роботу. Люди поважають її, але бояться у неї намоти порожні очі. Вночі вона часто йде в ліс — каже, що збирає трави.  
**Здібність:** 1 раз за гру може «зцілити» (вигнати і життя) себе або іншого.



**Ганна Осика** — Продавчиня в магазині. Вона знає все про всіх. Спостережлива. Чутлива. І вміє слухати, коли ніхто не бачить. Має блокнот із нотатками.  
**Здібність:** 1 раз за гру може пігланути руку будь-якого гравця.



**Микита Гай** — Тихий фермер. Живе сам із худобою. Всі вважають його простаком. Але кожного ранку він дивиться на озеро... І в його погляді щось є.  
**Здібність:** Може знищити 1 карту в іншого гравця.



**Марія Тополик** — Старенька, яка пам'ятає ВСЕ. Колись її називали відьмою, потім — мудрою. Тепер вона просто ходить селом і говорить дуже дивні речі. Але «ямує усе, що каже, — збувається».  
**Здібність:** Може «вгадати роль» гравця — якщо правильно, той має розкрити її. Якщо ні — Марія втрачає життя.



**Іван Круч** — Мовчазний лісник. Ветеран. Живе на околиці села. Люди бояться його погляду. Кажуть, що він щось чув тієї ночі... але він мовчить.  
**Здібність:** Якщо в нього немає карт, він унікає першої атаки.



**Настя Грінчук** — Молоденька блогерка. Приїхала з міста, щоб знімати документалку про «села з темним минулим». Всі сміються з неї, але камери вона вимикає не завжди.  
**Здібність:** Завжди ходить першою. Може змусити будь-якого гравця розкрити 1 випадкову карту з руки раз на два ходи.



**Отець Іларіон** — Сляп'яник каплички. Доглядає за старою капличкою. Проповідує, що «гріх повернувся до села». Розповідає дивні легенди. Має колекцію старих хрестів і амулетів.  
**Здібність:** може використати карту «Свята вода», при умові якщо в нього залишилось останнє життя.



## ГРАЛЬНІ КАРТИ



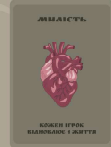
**Замах** — карта, яка грає атаку на іншого гравця, віднімає одне життя якщо її не перекрити картою «Оберіг».



**Оберіг** — захищає від атаки, якщо нею зіграти на «Замах» це збереже одиницю життя.



**Пастка** — гравець проти якого грають цю карту — пропускає один хід.



**Милість** — ця карта відновлює 1 життя кожному гравцеві.



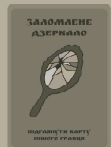
**Благодать** — Відкрийте з колоди кількість карт, що дорівнює кількості гравців. Починаючи з гравця зліва, кожен по черзі обирає по одній. Останньому — остання.



**Зглас** — гравець, який розігрує цю карту, випадково обирає та скидає одну карту з руки суперника, не пігльдаючи.



**Свята вода** — відновлює одне життя гравцю, який зіграв цю карту.



**Заломлене дзеркало** — дає змогу пігланути карти що є на руках іншого гравця.



**Карма** — Починаючи з гравця, який розіграв цю карту, усі по черзі за годинничковою стрілкою повинні скинути карту «Замах». Якщо гравець не має такої карти, він втрачає 1 життя.



**Козел відпущення** — після активації всі атаки й негативні дії, які мали бути спрямовані на іншого, тепер спрямовані на тебе. Ти стаєш мішенню.



**Світлячок** — Відкрийте верхню карту колоди. Якщо вона може вас урятувати — використайте її. Інакше скиньте.



**Копиця сіна** — можеш зіграти два рази підряд «Замах» в одному ході.





**ДЯКУЮ ЗА УВАГУ!**

**ТИ ВБИВЦЯ**



**ВБИЙ СВИДКІВ ТА  
ЗАХИСТНИКА**

**ТИ СПІЛЬНИК**



**ВБИЙ СВИДКІВ І  
ЗАХИСТНИКА,  
ЗАХИСТИ ВБИВЦЮ**

**ТИ СПІЛЬНИК**



**ВБИЙ СВИДКІВ І  
ЗАХИСТНИКА,  
ЗАХИСТИ ВБИВЦЮ**