

МИКИТА ГАЙ

ТИХИЙ ФЕРМЕР

ЖИВЕ САМ ІЗ ХІДОБОЮ. 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.

ОТЕЦЬ ІЛАРІОН

СВЯЩЕННИК КАПЛИЧКИ

ДОГЛЯДАЄ ЗА СТАРОЮ КАПЛИЧКОЮ. ПРОПОВІДУЄ, ЩО "ГРІХ ПОВЕРНУВСЯ ДО СЕЛА". РОЗПОВІДАЄ ДИВНІ ЛЕГЕНДИ. МАЄ КОЛЕКЦІЮ СТАРИХ ХРЕСТІВ І АМУЛЕТІВ.

ЗДІБНІСТЬ: МОЖЕ ВИКОРИСТАТИ КАРТУ "ОБЕРІГ" ЯК "СВЯТА ВОДА", ПРИ УМОВІ ЯКЩО В НЬОГО ЗАЛИШИЛОСЬ ОСТАННЕ ЖИТТЯ.

ІВАН КРУК

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 УНИКАЄ ПЕРШОЇ АТАКИ

НАСТЯ ГРІНЧУК

МОЛОДЕНЬКА БЛОГЕРКА



ПРИЇХАЛА З МІСТА, ЩОБ ЗНІМАТИ ДОКУМЕНТАЛКУ ПРО «СЕЛА З ТЕМНИМ МИНУЛИМ». ВСІ СМІЮТЬСЯ З НЕЇ, АЛЕ КАМЕРУ ВОНА ВИМИКАЄ НЕ ЗАВЖДИ.

ЗДІБНІСТЬ: ЗАВЖДИ ХОДИТЬ ПЕРШОЮ. МОЖЕ ЗМУСИТИ БУДЬ-ЯКОГО ГРАВЦЯ РОЗКРИТИ 1 ВИПАДКОВУ КАРТУ З РУКИ РАЗ НА ДВА ХОДИ.

МАРІЯ ТОПОЛИК

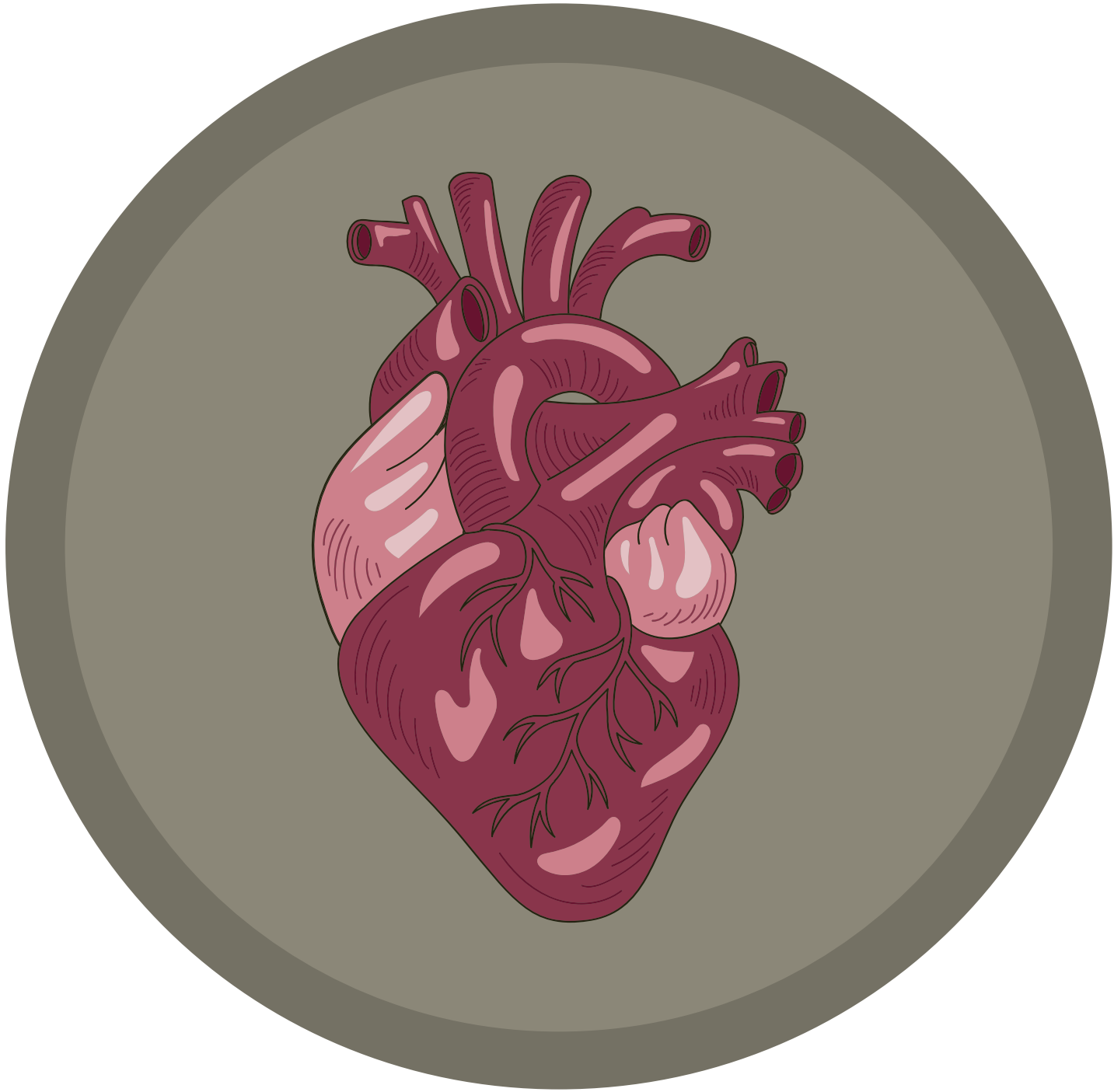
СТАРЕНЬКА, ЯКА ПАМ'ЯТАЄ ВСЕ



КОЛИСЬ ЇЇ НАЗИВАЛИ ВІДЬМОЮ, ПОТІМ – МІДРОЮ. ТЕПЕР ВОНА ПРОСТО ХОДИТЬ СЕЛОМ І ГОВОРИТЬ ДУЖЕ ДИВНІ РЕЧІ. АЛЕ ЧОМУСЬ УСЕ, ЩО КАЖЕ, – ЗБУВАЄТЬСЯ.

ЗДІБНІСТЬ: МОЖЕ "БГАДАТИ РОЛЬ" ГРАВЦЯ – ЯКЩО ПРАВИЛЬНО, ТОЙ МАЄ РОЗКРИТИ ЇЇ. ЯКЩО НІ – МАРІЯ ВТРАЧАЄ ЖИТТЯ.









**АТАКУЙ ГРАВЦЯ.
ВІДІЙМАЄ 1 ЖИТТЯ,
ЯКЩО НЕ ПЕРЕКРИТО
"ОБЕРІГОМ".**



**ОБЕРІГ, ПРОТИДІЯ
ДІЇ "ЗАМАХ"**



**ПАСТКА,
ПРОТИВНИК
ПРОПУСКАЄ ХІД.**



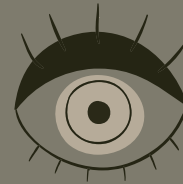
**ПОВЕРТАЄ 1 ЖИТТЯ
ТОМУ, ХТО ЇЇ ЗІГРАВ.**



**ПІДГЛЯНЬ КАРТИ
НА РУЦІ В
ІНШОГО ГРАВЦЯ.**



**КОЖЕН БЕРЕ ПО 1
КАРТІ З КОЛОДИ –
ПО ЧЕРЗІ.**



**СКИДАЄ ВИПАДКОВУ
КАРТУ З РУКИ
СУПРОТИВНИКА.**



**ВІДКРИЙ ВЕРХНЮ
КАРТУ КОЛОДИ.
ВРЯТУЄ – ЗАЛИШ. НІ –
СКИНЬ.**



**ЗІГРАЙ ДВА "ЗАМАХИ"
ЗА 1 ХІД.**



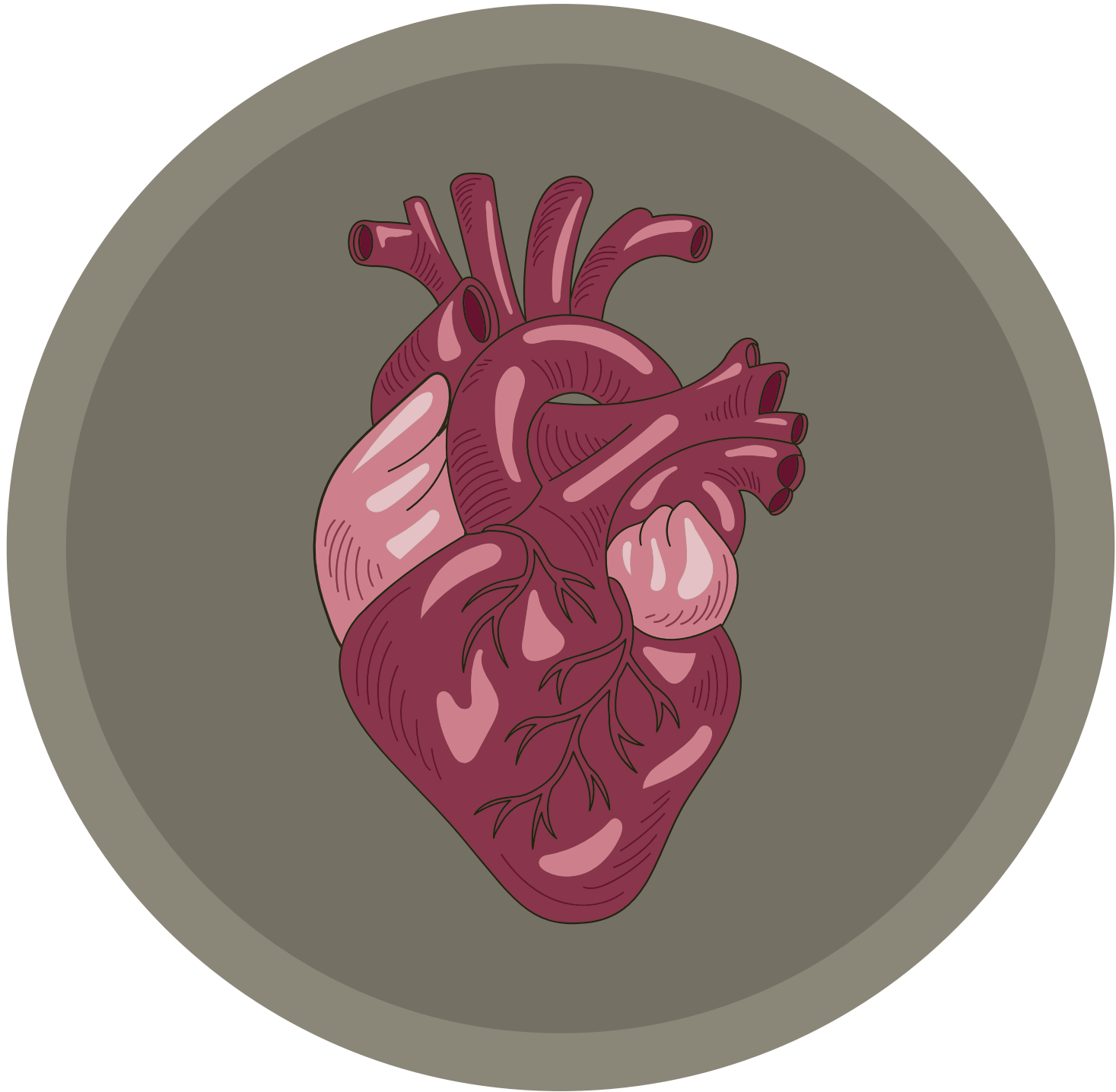
**ВІДНОВЛЮЄ 1 ЖИТТЯ
ВСІМ ГРАВЦЯМ.**

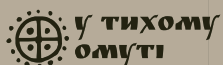


**УСІ АТАКИ, ЩО БУЛИ
НАЦІЛЕНІ НА
ЗІГРАВШОГО ЦЮ
КАРТУ, ПЕРЕХОДЯТЬ
НА ТЕБЕ НА ОДИН ХІД.**



**УСІ ПО ЧЕРЗІ МАЮТЬ
СКИНУТИ "ЗАМАХ",
АБО ВТРАТИТИ 1
ЖИТТЯ.**





ПРАВИЛА ГРИ

Настільна гра для 4-7 гравців віг 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. Віг страху. Віг здогадів. Віг 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 карті голілиць. Ці ролі залишаються до кінця гри в **таємниці**.

Перемішайте карти персонажів і роздайте кожному гравцеві по одній карті 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 **голілиць 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 надто порожні очі. Вночі вона часто йде в ліс — каже, що збирає трави.
Здібність: 1 раз за гру може «зцілити» (відновити 1 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 підглянути 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.



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



Настя Грінчук — Молоденька блогерка
Приїхала з міста, щоб знімати документалку про «села з темним минулим». Всі сміються з неї, але камеру 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 — Священник каплички
Доглядає за старою капличкою. Проповідує, що «ігри повернувся до села». Розповідає дивні легенди. Має колекцію старих хрестів і смуглетів.
Здібність: може використати карту "оберіг" як "свята вода", при умові якщо в нього залишилось останнє життя.



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



ГРАЛЬНІ КАРТИ



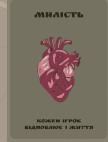
Змах — карта, яка грає атаку на іншого гравця, віднімає одне життя якщо її не перекрити картою "оберіг".



Оберіг — захищає від атаки, якщо нею зіграти на "змах" це збереже одиницю життя.



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



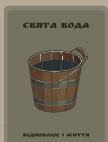
Милість — ця карта відновлює 1 життя кожному гравцеві.



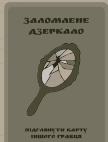
Благодать — Відкрийте з колоди кількість карт, що дорівнює кількості гравців. Починаючи з гравця зліва, кожен по черзі обирає по одній. Останньому — остання.



Зглас — гравець, який розіграє цю карту, випадково обирає та скидає одну карту з руки суперника, не підглядаючи.



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



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



Карта — Починаючи з гравця, який розіграв цю карту, усі по черзі за годинниковою стрілкою повинні скинути карту "Змах". Якщо гравець не має такої карти, він втрачає 1 життя.



Козел відпущення — після активції 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 "змах" в одному ході.



Дизайн пакування



Теоретичні засади

Виділено динамічне тло "Вані", а також дитячі фігурки, які можна стукати по металевим сіл, а також і розгорнутися лист гри.




Дизайн пакування




Елементи гри



Елементи гри

