

Бриф проекта: «Трекер мафия — Оборотни»

Веб-приложение для ведущего настольной игры «Оборотень» (Werewolf)

1. Цель

Создать веб-трекер для ведущего, который ускоряет проведение партии: создание сессии, рассадка игроков, раздача ролей, подсказки ведущему по фазам «ночь/день», учёт ночных действий/казней/особых состояний, автоматическая проверка условий победы.

2. Пользователи и сценарии

Основной пользователь: ведущий (модератор) партии.

Сценарии использования:

- Быстрый старт: ввести список игроков, выбрать набор ролей/сценарий, раздать роли случайно.
- Ведение партии: пошаговый «ночной консольный режим» с подсказками и формами выбора целей.
- День: учёт голосования, двойного голоса мэра, двойной казни от смутьянки, иммунитет принца и т. п.
- История: журнал событий по ночам/дням для восстановления хода партии.
- Справочник: быстрый просмотр функций ролей (без спойлеров для игроков).

3. Границы проекта

Входит в MVP:

- Одна локальная сессия на устройстве ведущего (без обязательной регистрации).
- Поддержка ролей базового набора и расширенных ролей из правил (см. Приложение А).
- Гибкая настройка правил: раскрытие ролей при смерти (да/нет/команда), включение вампиров/секты/оберега, варианты отдельных ролей.
- Экспорт/импорт сессии (JSON) и «кнопка паники» для восстановления после случайного обновления/закрытия.

Не входит (может быть расширением):

- Онлайн-игра с удалёнными игроками и индивидуальными экранами ролей.
- Автоматическая модерация споров и психотерапия после партии.

4. Основные понятия и сущности

Сущности данных (минимальный набор):

- **Session:** идентификатор, настройки правил, состояние партии (текущая фаза, номер дня/ночи), журнал событий
- **Player:** имя/ник, место за столом (индекс), статус (жив/мёртв/изгнан), роли (основная + доп. статус), принадлежность к командам/меткам
- **Role:** справочник ролей: команда, действия, ограничения, варианты
- **NightAction:** тип действия (проверка/защита/убийство/немота/вербовка и т. п.), актёр, цели, результат
- **Vote:** голосование за казнь: кто голосовал, за кого, вес голоса
- **Status:** влюблённые, благословение, защита телохранителя, оберег, сектанты, проклятый-оборотень/вампир и т. д.

5. Игровой флоу в приложении

Приложение должно вести ведущего по фазам, показывая только релевантные шаги для включённых ролей.

5.1 Подготовка сессии

- Создать сессию → добавить игроков → задать рассадку (по кругу, чтобы работали «соседи»).
- Выбрать набор ролей (ручной выбор или автоподбор по очкам баланса).
- Раздать роли: случайно (с обязательной проверкой количества оборотней) или вручную.
- Опционально: включить «оберег», «вампиров», «секту», и варианты ролей.

5.2 Ночь

- Показать экран «Ночная очередь». Очередь должна формироваться из активных ролей и быть редактируемой.
- На каждом шаге: короткий текст-скрипт ведущего + форма выбора целей + ограничители (нельзя выбирать себя, нельзя повторять цель и т. п.).
- В конце ночи приложение применяет эффекты: смерти, защиты, задержанные смерти здоровяка, пропуск охоты после чумной и т. п.

5.3 День

- Утро: автоматическое объявление умерших (учитывая задержанную смерть здоровяка и дневную смерть от вампиров).
- Обсуждение (таймер опционально).

- Голосование за казнь: учёт двойного голоса мэра и «поведенческих» ролей (дурачок/пацифистка).
- Применить спец-правила: принц переживает попытку казни; мученица может заменить казнь собой; смутьянка может включить вторую казнь.

5.4 Завершение партии

- Автопроверка базовых условий победы (селяне/оборотни), а также специальных (волк-одиночка, дубильщик, бандит, глава секты, влюблённые и т. п.).
- Экран результата: кто победил, какие роли были у игроков, лог партии.

6. Экраны и UI

- **Главная:** список сохранённых сессий, кнопка «Новая партия», импорт/экспорт
- **Новая партия:** игроки + рассадка + выбор ролей/вариантов + раздача
- **Стол:** карточки игроков по кругу/списком, быстрые кнопки «жив/мёртв/изгнан», заметки
- **Ночная очередь:** пошаговый режим с модалным выбором целей и отметками использований (зелья, одноразовые проверки и т. д.)
- **Дневное голосование:** таблица голосов, веса, подтверждение казни, спец-события
- **Журнал:** хронология: ночь/день с фильтрами, откат на шаг
- **Справочник ролей:** поиск, краткие карточки ролей, переключатель «показывать спойлеры»

7. Нефункциональные требования

- Mobile-first интерфейс, крупные кнопки, работа одной рукой.
- Работа офлайн (PWA): всё хранится локально, экспорт по желанию.
- Очень быстрые операции (без «подождите 10 секунд, я думаю»).
- Надёжность: автосохранение после каждого шага, восстановление после перезагрузки.

Приложение А. Роли и их функции

Ниже перечислены роли и механики из правил. Поле «Трекер хранит» описывает минимум данных, которые приложению нужно учитывать для корректного ведения партии.

Роль	Очки	Команда	Победа/цель	Функция	Трекер хранит
АМУР	+3	Селяне	Побеждает вместе с командой селян (если не включается отдельное условие победы «Влюблённых»).	В первую ночь выбирает двух игроков и делает их влюблёнными. Влюблённые знакомятся первой ночью и с этого момента знают, что если погибнет один, второй умрёт от горя.	Пара влюблённых; правило «смерть по связи».
ВЕДЬМА	+11	Селяне	Побеждает вместе с командой селян.	Два одноразовых зелья: (1) исцелить жертву оборотней этой ночи (спасает от смерти), (2) отравить и убить любого игрока. Каждое зелье можно применить максимум 1 раз за игру.	Остаток зелий (лечение/яд); выбранные цели; журнал применений.
ВОЛШЕБНИК	+9	Селяне	Побеждает вместе с командой селян.	Как ведьма: может исцелить жертву оборотней и/или убить любого игрока. Базовый режим: 1 исцеление + 1 убийство за игру. Альтернатива из правил: 2 заклинания в любой	Счётчик оставшихся заклинаний; выбранные цели; переключатель варианта правил.

				комбинации (2 исцеления, 2 убийства или по одному).	
ДУРАЧОК	+1	Селяне	Побеждает вместе с командой селян.	Всегда голосует «за казнь» (за убийство).	Ограничение голоса: только «за казнь».
ЗДОРОВЯК	+4	Селяне	Побеждает вместе с командой селян.	Если оборотни напали на здоровяка, он не умирает утром, а умирает в конце следующей ночи (с задержкой).	Флаг «ранен»; запланированная ночь смерти (конец следующей ночи).
ЛИКАНТРОП	+2	Селяне	Побеждает вместе с командой селян.	Провидец/провидица определяет ликантропа как оборотня, хотя он играет за селян. Альтернатива: при смерти ликантропа его роль раскрывается как «оборотень».	Правило детекции для провидца; опция «раскрывается как оборотень».
МАСОН	+6	Селяне	Побеждает вместе с командой селян (если не применялось правило «убийство масонов»).	В первую ночь масоны просыпаются и узнают друг друга. Нельзя публично намекать на масонство. Если кто-то намекнул, масоны ночью «убивают» этого игрока; убитый масонами проигрывает даже при победе своей команды. Аналогично проигрывает и тот, кого масоны убили.	Список масонов; фиксация «нарушителя» и ночного убийства масонов; отметка «проигрывает независимо».

МЕДИУМ	+4	Селяне	Побеждает вместе с командой селян.	Каждую ночь выбирает игрока и узнаёт, есть ли у цели специальная роль (не «селянин» и не «оборотень»). Альтернатива: узнаёт, принадлежит ли цель к команде селян.	История ночных проверок и результатов; переключатель варианта.
МУЧЕНИЦА	+4	Селяне	Побеждает вместе с командой селян.	Базовый режим: после голосования, но до казни может пожертвовать собой и умереть вместо приговорённого игрока, спасая его. Альтернатива: каждую ночь после выбора жертвы обратной может умереть вместо неё.	Флаг живости; журнал замен; переключатель варианта.
МЭР	+5	Селяне	Побеждает вместе с командой селян.	Его голос на казни считается за два. Может быть ролью или избирается в первый день. Если мэр умирает, выбирают нового.	Текущий мэр; коэффициент голоса; процесс выбора/передачи.
ОХОТНИК	+6	Селяне	Побеждает вместе с командой селян.	При смерти выбирает игрока, который умирает немедленно. Если охотника убили ночью, он выбирает цель утром. В	Триггер выстрела; выбранная цель; опция «вампиры» и правило «ближайший вампир».

				варианте с вампирами может быть «охотником на вампиров»: при смерти убивает ближайшего вампира.	
ПАЦИФИСТКА	+1	Селяне	Побеждает вместе с командой селян.	Всегда голосует «против казни» (за пощаду). Альтернатива: не имеет права никого обвинять/поддерживать, но голосует всё равно против.	Ограничение голоса: только «против казни»; опция запрета публичных обвинений.
ПРИЗРАК	+1	Селяне (мёртвый игрок)	Побеждает вместе с командой селян.	Умирает в первую ночь. Каждую ночь может написать одно письмо (без имён/инициалов и явных указаний на личность). Ведущий зачитывает письмо утром.	Автосмерть; хранилище писем; ограничения на текст.
ПРИНЦ	+5	Селяне	Побеждает вместе с командой селян.	Если его пытаются казнить, он раскрывает карту и остаётся жив. После этого день немедленно заканчивается, деревня засыпает.	Иммунитет к первой казни; автопереход «день → ночь».
ПРОВИДЕЦ/ПРО ВИДИЦА	+7	Селяне	Побеждает вместе с командой селян.	Каждую ночь проверяет одного игрока и узнаёт: оборотень он или селянин. (В режиме с вампирами	История проверок и результатов; режим «вампиры» (результат: «оборотень/вампир» без

				роли, ищущие оборотней, также находят вампиров, но не отличают их от оборотней.)	различия).
СВЯЩЕННИК	+3	Селяне	Побеждает вместе с командой селян.	Один раз за игру ночью благословляет игрока (не себя). Первое ночное убийство этого игрока отменяется и снимает благословение. Если священник умер, благословение всё равно действует. Альтернатива для режима без раскрытия ролей: 1 раз за игру посмотреть роль убитого игрока.	Кто благословлён; активность благословения ; опция альтернативно й способности просмотра роли.
СЕЛЯНИН	+1	Селяне	Побеждает вместе с командой селян.	Способностей нет. Цель: вычислить и казнить оборотней.	Принадлежност ь к команде.
СМУТЬЯНКА	+2	Селяне	Побеждает вместе с командой селян.	Один раз за игру ночью даёт знак ведущему: на следующий день будет две казни. Ведущий каждую ночь спрашивает смутьянку, не хочет ли она устроить беспорядки.	Флаг «двойная казнь завтра»; факт использовани я.
СТАРАЯ КАРГА	+1	Селяне	Побеждает вместе с командой селян.	Каждую ночь выбирает игрока (не себя), который завтра	Текущий изгнанный; ограничения; опция

				будет изгнан: он не участвует в обсуждении и голосовании и не может быть убит. Альтернативный вариант: после возвращения изгнанный игрок выбирает следующего изгнанного, и так по цепочке.	«цепочка изгнаний».
СТАРИК	0	Селяне	Побеждает вместе с командой селян.	Умирает в ночь X, где X = количество оборотней в игре + 1 (помимо остальных смертей). Каждый раз, когда умирает оборотень, срок жизни старика сокращается.	Запланированная ночь смерти; пересчёт после каждой смерти оборотня.
СЫЩИК-ЭКСТРАСЕНС	+3	Селяне	Побеждает вместе с командой селян.	В одну из ночей выбирает игрока. Ведущий отвечает, есть ли оборотни среди цели и её соседей слева/справа (без указания конкретных игроков).	Одноразовая проверка; результат да/нет; требуется рассадка для «соседей».
ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ	+3	Селяне	Побеждает вместе с командой селян.	Каждую ночь выбирает игрока для защиты. Нельзя выбирать одного и того же две ночи подряд. Защищённого нельзя убить этой ночью. Варианты: (1) каждого игрока можно защитить	Цель защиты на ночь; запрет повторов; опции вариантов.

				только один раз за игру; (2) защищённого нельзя убить и на следующий день (его нельзя казнить).	
УЧЕНИЦА ПРОВИДЦА	+4	Селяне	Побеждает вместе с командой селян.	Если провидец/провидица умирает, ученица занимает его место (ведущий вызывает её ночью вместо погибшего). Альтернатива: пока провидец жив, ученица тоже проверяет игроков, но для уверенности должна проверить одного и того же дважды.	Наследование роли; журнал двойных проверок; опция варианта.
ЧАРОДЕЙКА	+1	Селяне	Побеждает вместе с командой селян.	Каждую ночь выбирает игрока и лишает его дара речи на следующий день (голосовать можно). Нельзя выбрать одного и того же дважды за игру. Альтернатива: обязана выбирать каждую ночь.	Кого «замолчали» завтра; запрет повторов; опция обязательности.
ЧУМНАЯ	+3	Селяне	Побеждает вместе с командой селян.	Если оборотни съедают чумного игрока, следующей ночью оборотни не охотятся (вариант без раскрытия:	Флаг «пропуск охоты обратной следующей ночью»; режим раскрытия ролей.

				выбирают цель, но никто не умирает; вариант с раскрытием: оборотни просто не просыпаются).	
ВОЛЧОНОК	-8	Оборотни	Побеждает вместе с командой оборотней.	Если волчонок умирает, следующей ночью оборотни съедают двоих. Оборотни могут добровольно съесть волчонка (по согласию всех оборотней и самого волчонка), чтобы в эту же ночь съесть ещё двоих.	Флаг «двойная охота»; возможность «самопожертвование → +2 жертвы этой же ночью».
КОЛДУНЯ	-3	Оборотни	Побеждает вместе с командой оборотней.	Каждую ночь указывает на игрока. Ведущий подтверждает, если это провидец/провидица. Оборотни и колдунья изначально могут не знать друг друга. Провидец видит колдунью как селянина. Альтернатива: в первую ночь ведущий показывает колдунье всех оборотней.	Ночные попытки найти провидца; опция «знает оборотней с 1-й ночи».
ОБОРОТЕНЬ	-6	Оборотни	Побеждает вместе с командой оборотней.	В первую ночь оборотни знакомятся. Каждую ночь выбирают жертву. Если выбирают	Список оборотней; ночной выбор жертвы; таймер 60 сек; запрет целей.

				дольше минуты, охота отменяется. Нельзя выбрать жертвой оборотня (кроме волчонка по спец-правилу).	
ПРИХВОСТЕНЬ	-6	Переходит в команду оборотней (или вампиров) после назначения	Побеждает вместе с командой, к которой присоединился.	<p>Базовый режим (без отдельной карты): в первую ночь оборотни выбирают игрока, который становится прихвостнем и переходит в их команду. Прихвостень знает, кто оборотни, но ночью с ними не просыпается. Провидец видит прихвостня как селянина. Если у прихвостня есть другая спец-роль, её способности сохраняются. В игре с вампирами прихвостень может быть у каждой команды.</p> <p>Альтернатива: использовать карту как обычную роль и показать прихвостня оборотням и наоборот; тогда прихвостень не может иметь второй роли.</p>	Кого назначили прихвостнем; к какой команде; знает ли список «хозяев»; опция «карта-роль» и запрет второй роли.

ВЛЮБЛЕННЫЕ	—	Зависит от парочки	Если оба влюблённых в одной команде, побеждают вместе с ней. Если в разных командах, образуют свою команду и побеждают только если остаются единственными выжившими.	Назначаются амуром. Если один погибает, второй умирает от горя. Каждый влюблённый может иметь любую другую роль поверх статуса.	Пара влюблённых; правило «смерть по связи»; отдельная проверка победы при разных командах.
ДОППЕЛЬГАНГЕР	-2	Пока выбранный игрок жив: селяне. После его смерти: команда новой роли.	Побеждает по условиям роли, которую получит.	В первую ночь выбирает игрока. Если тот умирает, доппельгангер получает его роль; ведущий сообщает об этом в ближайшую ночь. Пока цель жива, провидец видит доппельгангера как селянина; после получения роли видимость меняется по новой роли. Альтернатива: доппельгангер копирует роль цели сразу в 1-ю ночь (оригинальный игрок роль сохраняет), тогда его нужно	Выбранная цель; текущая роль доппельгангера; момент переключения ; опция «копия сразу».

				вызывать каждую ночь, чтобы он мог пользоваться новой способностью, и чтобы остальные не догадались.	
ПРОКЛЯТЫЙ	-3	Сначала селяне, затем может стать оборотнем/вампиром	Побеждает по команде, в которой окажется.	Начинает как селянин (и так же виден провидцу). Если на проклятого нападают оборотни, он не умирает, а становится оборотнем. Ведущий каждую ночь отдельно вызывает проклятого и показывает, оборотень он уже или ещё селянин. Если в игре есть вампиры и проклятый умирает от укуса вампира, он становится вампиром.	Текущая команда проклятого; ночной «статус-показ» ведущего; учёт перехода в вампира.
ПЬЯНИЦА 3-Я	-3	Неизвестна до 3-й ночи	Побеждает по реальной роли, которая выпадет.	До третьей ночи считает себя обычным селянином. В 3-ю ночь ведущий будит пьяницу и показывает настоящую роль. Эта роль определяется при подготовке: в колоду подмешивают «оборотня», «селянина» и все	Скрытая реальная роль; номер ночи; флаг «способности заблокированы до N3» (альтернатива).

				<p>неиспользованные роли, вытягивают одну вслепую.</p> <p>Альтернатива: пьяница узнаёт роль в 1-ю ночь, но до 3-й ночи не может пользоваться способностями.</p>	
БАНДИТ	0	Нейтральная личная цель	<p>Личная победа: в конце игры бандит жив, а выбранные им игроки мертвы; при этом должно выполняться условие победы селян.</p> <p>Альтернатива: выбирает 4 игроков и если все четверо умрут, а бандит жив, игра немедленно заканчивается победой бандита (с оговорками и из правил).</p>	В первую ночь выбирает 2 (или 4) игроков-целей.	Список целей; режим 2/4; проверка личной победы.
ВАМПИР	-8	Вампиры (3-я основная команда)	Если в игре 3 основные команды,	Каждую ночь выбирают жертву. Жертва умирает днём	Список вампиров; ночной выбор жертвы;

			вампирам для победы нужно полностью уничтожить две другие. Вампиры не могут быть убиты оборотнями.	сразу после дневного голосования (после того, как деревня проголосовала за казнь). Роли, которые ищут оборотней (провидец, сыщик-экстрасенс и т. п.), также ищут вампиров, но не отличают их от оборотней.	дневная отложенная смерть «после голосования»; режим детекции как «оборотень».
ВОЛК-ОДИНОЧКА	-5	Оборотни (с личной победой)	Побеждает, если он последний выживший, или если кроме него в живых остался один необоротень.	Считается оборотнем и просыпается вместе с оборотнями каждую ночь, чтобы выбрать жертву.	Отдельная проверка условия победы волка-одиночки.
ГЛАВА СЕКТЫ	+1	Секта	Побеждает, если в конце игры все оставшиеся в живых игроки являются сектантами (сам глава может быть мёртв). Условия победы других команд остаются прежними.	Каждую ночь выбирает игрока, который становится сектантом (выбранный игрок этого не знает). Ведущий должен вести список сектантов. Альтернатива: если глава секты погибает, первый обращённый становится новым главой.	Список сектантов; текущая глава; опция наследования лидерства.
ДУБИЛЬШИК	-6	Нейтральная	Побеждает, если его	Нет ночных действий.	Отдельное условие

			казнят днём. Если его убивают ночью, он проигрывает.	Стратегия: убедить деревню казнить именно его.	победы; фиксация способа смерти (день/ночь).
ОБЕРЕГ	0	Карта предмета (не роль)	—	Выдаётся случайному игроку лицом вниз. Ночью носитель может передать оберег соседу слева/справа (направление запоминается). Если носителя убивают, он выживает, а оберег переходит к следующему игроку по выбранному направлению. Если оберег ни разу не передавали, он спасает один раз и затем сбрасывается.	Кто носит; направление передачи; было ли передано; автоматически переход носителя; срабатывания спасения.
ВЕДУЩИЙ	0	Сервисная карта	—	Карта для определения ведущего (на механику игры не влияет).	Кто ведущий/модератор в сессии приложения.

Источники

- «Werewolf_rules-web.pdf» (правила настольной игры «Оборотень», русская версия).