

Играта “Бягство” е ролева игра, в която има две враждуващи страни - “добра” и “лоша”. Целта на играта е или всички “лоши”, или всички “добри” да бъдат убити.

Всеки играч има определен герой (Role). Един герой може да бъде жив, умиращ или убит. Също така за всеки герой се знае дали е “лош” или “добър”. Наличните герои са от следните категории:

- Вампир (Vampire) - единствената налична “лоша” роля. Когато вампирът е на ход, то той напада друг играч, чийто статус на героя се променя на “умиращ”. Ако до края на рунда жертвата не бъде излекувана, то тя умира.
- Гадател (Seer) - поглежда героя на друг играч и научава какъв е той. Ако избраният играч е от “лошите”, то той бива убит автоматично.
- Лечител (Healer) - изцелява друг умиращ герой.
- Селянин (Villager) - не прави нищо.

Всеки играч (Player) има потребителско име, герой и уникален идентификационен номер, образуван от времевата щампа, в която е създаден. Ако героя умре, то играчът излиза от играта в края на рунда.

*Нека играчите да нямат конструктор по подразбиране. Нека класът Player пази времевата щампа на последния създаден герой.*

Играта “Бягство” се играе на рундове. Във всеки рунд играчите се изреждат да изберат друг активен играч, върху когото да приложат своето умение. В края на рунда играчите, чиито роли са мъртви, излизат от играта. Целта е да излязат или всички играчи с “добри” роли, или всички с “лоши” (съответно другата партия печели играта).