

Krew na Wieży Zegarowej – zasady w skrócie:

1. Gracze dzielą się na Złych (czerwoni) i Dobrych (tzw. „Miasto”, kolor niebieski).
 - Żli to Demon + Sługusi. Dobrzy to Mieszkańcy (tj. Mieszczanie) + Outsiderzy (trochę utrudniają Dobrym).
 - Żli się znają, Dobrzy nie wiedzą kto jest kim.
 - Każdy gracz dostaje tajną rolę, tj. tylko on (i Mistrz Gry) widzi jaką postać mu przypisano.
 - Każda rola ma unikalną umiejętność, która może wpływać na rozgrywkę (A nawet modyfikować cel gry).
2. Celem gry jest:
 - manipulacja, błąd, kłamstwa i zwodzenie. (A to tylko kilka z jej zalet...! ☺) I nauka jak je rozpoznać...
 - dla Dobrych: zabić Demona (Sługusów też można, ale nie jest to wymagane do zwycięstwa).
 - dla Złych: zabić jak najwięcej Dobrych (gdy przeżył tylko 1 dobry, Zło wygrywa).
3. Przebieg gry:
 - a) Noc:
 - Miasto śpi: wszyscy zamykają oczy.
 - Mistrz Gry budzi na zmianę graczy z odpowiednimi umiejętnościami (o ile ich role tego wymagają)
 - Demon zabija jedną osobę każdej nocy. (Takiej śmierci można zapobiec umiejętnościami postaci).
 - b) Dzień:
 - Swobodne rozmowy, wymiany informacji. Można się rozejść, nie trzeba siedzieć w jednym miejscu.
 - Nominacje i egzekucja: Publiczne oskarżenia, że ktoś jest zły i trzeba go powiesić (tzw. Egzekucja, czyli sąsód w wykonaniu Miasta). Gdy gracz zbierze niezbędną większość głosów, umrze.
 - W przypadku remisu lub braku nominacji: Nikt nie umiera.
4. Więcej o egzekucji:
 - Wymagana większość głosów, żeby głosowanie było skuteczne: „większa połowa” ☺ żywych graczy. (czyli ilość żywych gracza, podzielona na dwa, zaokrąglona w górę)
 - W ciągu każdego dnia, każdy gracz może nominować tylko raz. (Czyli licznik zeruje się w nocy.) To samo dotyczy bycia nominowanym (oskarżonym).
 - Martwy gracz (z dowolnego powodu) zostaje w grze: Nadal może zagłosować (Ale tylko raz!), nie może nominować, ale może rozmawiać, dyskutować itd.
 - Jeśli gracz był zły, to NIE przyznaje się do tego w momencie śmierci!
5. Prawidłowe czytanie opisu/umiejętności postaci:
 - ~~Demon~~-Diabeł tkwi w szczegółach: Opisy trzeba czytać dosyć uważnie i dosłownie. Jeśli w opisie postaci nie jest napisane „wskaz/wybierz gracza...” to znaczy, że dana postać NIE wskazuje gracza. Dużo decyzji podejmuje Mistrz Gry. Czyli jeśli w opisie jest tylko np. „Dowiadujesz się, że 1 z 2 graczy, to XYZ”, to znaczy, że to Mistrz Gry decyduje o których dwóch graczach się czegoś dowiesz.
 - „Na początku gry...” / „Zaczynasz grę wiedząc” : Umiejętność działa tylko raz, pierwszej nocy.
 - Nad aktywacją umiejętności – zwłaszcza tych automatycznych, nie wymagających nawet uwagi gracza czuwa Mistrz Gry. Zwłaszcza w przypadku np. Dziewicy czy Burmistrza.
 - Jeśli czegoś nie wiesz/nie rozumiesz/zapomniałeś, pytaj: Możesz poprosić Mistrza Gry o prywatną rozmowę. Możesz też pytać publicznie: Pytanie o daną postać jeszcze nie oznacza, że grasz daną postacią (ale może być elementem blefu, że tak niby jest.... :))
6. Otrucie – czyli chaos i dezinformacja – (i pijaństwo):
 - W grze funkcjonuje zdolność specjalna: Otrucie. (Ma ją m.in. Truciciel, jeden ze Złych).
 - Zdolność otrutego gracza działa nieprawidłowo – gracz dostaje fałszywe informacje. Dotyczy to nawet zdolności jednorazowych (czyli: wszystkich. Pasywnych i aktywnych. Wszystkich.).
 - Otruty gracz nie jest informowany wprost, że właśnie został otruty. (Może to sam wydedukować).
 - Efekt jest tymczasowy (od otrucia w nocy, do zmierzchu, tj. do końca „dnia” (np. do egzekucji)).
 - Pijaństwo: Efekt identyczny do otrucia, ale nie pochodzący od Złych.
 - Pijak: Dobry gracz, który jest permanentnie pijany (otruty), tj. przez całą grę. Identyfikuje się jako Outsider.
7. Dodatkowe wytyczne:
 - Zabijajcie z graczą, umierajcie z godnością ☺