

## Krew na Wieży Zegarowej – zasady w skrócie:

1. Gracze dzielą się na Złych (czerwoni) i Dobrych (tzw. „Miasto”, kolor niebieski).
  - 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
  - dla Złych: Zabić jak najwięcej Dobrych (gdy przeżył tylko 1 dobry, Zło wygrywa).
3. Przebieg gry:
  - a) Noc:
    - 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).
  - 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 (egzekucja, sąsiedzi Miasta). Gdy gracz zbierze niezbędną większość, 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 graczy, 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.
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/wybij gracz...” to znaczy, że dana postać NIE wskazuje gracza. Dużo decyzji podejmuje Mistrz Gry. Czyli jeśli w opisie jest tylko „Dowiedz 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...”: 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, 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. 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.