

Правила для 2–3 гравців

Короткий опис

Загалом гра для 2–3 гравців не відрізняється від звичайної гри, тому спершу прочитайте базові правила. Після цього внесіть наступні корективи.

Підготовка до гри

Якщо ви граєте вдвох, додайте 2 гравців-привидів. Якщо ви граєте втрох, додайте 1 привида. Привиди сидять між гравцями. Вони не ходять, але починають гру з 5 картами судища (і можуть почати з картою відьми або констебля), 3 гральними картами (які можна вкрати або підпалити) і картою ратуші (хоча здібності персонажів не використовуються у грі вдвох чи втрох).

У свій хід

На додаток до двох стандартних дій (витягти 2 карти або зіграти будь-яку кількість карт), гравці можуть замість цього зробити наступне:

Подивитися 1 карту судища, що належить привиду, потім перетасувати неперегорнуті карти судища цього привида і покласти їх назад. Щоразу, коли ви виконуєте цю дію, скидайте по 2 карти з верху колоди. Зіграйте карту змови або карту ночі, якщо вони скинуті з колоди.

Змова

Змова відбувається як зазвичай, але якщо ви передаєте карту привида, то гравець зліва від вас вирішує, яку саме карту судища ви передаєте.

Світанок та Ніч

Перед Світанком і перед кожною Ніччю перетасуйте 4 карти вбивства, які відповідають 4 картам ратуші, і покладіть їх на стіл долілиць. Оповісник має попросити всіх гравців заплющити очі, а потім попросити відьму (відьом) покласти карту вбивства, яка відповідає її цілі, зверху колоди долілиць.

Якщо привид — єдина відьма, то ціль буде вибрана випадково, виходячи з того, яка карта лежить зверху колоди. Перед тим, як гравці розплющать очі, оповісник має злегка пересунути колоду вбивства, тримаючи очі заплющеними (щоб замаскувати рух колоди від відьом).

Сповідання, психлікарня та констебль можуть захистити гравців Уночі. На відміну від звичайних правил, констебль може взагалі не класти фішку молотка (бо констеблем може бути привид). Констебль також може лишити молоток собі у грі для 2 або 3 гравців.

Якщо гравця «вбивають» Уночі, то замість того, щоб померти, як зазвичай, він розкриває дві свої карти судища. Гравець зліва від нього вибирає, які дві карти судища будуть відкриті.

Перемога у грі

Містяни перемагають, якщо розкривається карта відьми.

Відьми перемагають, якщо:

Розкривається карта констебля.

АБО

Будь-який інший гравець або привид помирає (включно з тими, у кого раніше була карта відьми).

АБО

Коли всі гравці стають відьмами (у такому разі останній гравець, який став відьмою, програє).