



**Закат** | Проверьте, закрыты ли у всех глаза.

**M** Приспешники

Если в игре 7 или более игроков, пробудите всех **Приспешников**:  
 • Покажите карточку «**Это Демон**». Укажите на **Демона**.

**D** Демон

Если в игре 7 или более игроков и **Демон** не является **Ганнибалом**, пробудите **Демона**:  
 • Покажите карточку «**Это Приспешники**». Укажите на каждого **Приспешника**.  
 • Покажите карточку «**Эти роли отсутствуют в игре**» и 3 жетона отсутствующих в игре **добрых** ролей.



**Ганнибал**

Выберите двух **добрых** игроков и поставьте пометки «**Ганнибал**» рядом с их жетонами ролей. Совместно пробудите всех **Приспешников**, укажите им на **Ганнибалов** и покажите 3 жетона отсутствующих в игре **добрых** ролей (они должны быть одинаковыми для всех). <sup>z<sup>zz</sup></sup>



**Гетера**

**Гетера** выбирает двух игроков. <sup>z<sup>zz</sup></sup> Поставьте пометку «**Соблазнен**» рядом с жетонами ролей этих игроков. По отдельности пробудите каждого выбранного игрока, покажите карточку «**Вы выбраны способностью этой роли**» и жетон **Гетеры**. <sup>z<sup>zz</sup></sup>



**Клеопатра**

**Клеопатра** выбирает двух игроков. <sup>z<sup>zz</sup></sup> Поставьте пометку «**Выбран**» рядом с жетонами ролей этих игроков.



**Гаруспик**

**Гаруспик** выбирает игрока. Покажите жетон роли этого игрока. <sup>z<sup>zz</sup></sup> Поставьте пометку «**Известен**» рядом с жетоном роли этого игрока.



**Винодел**

Поставьте пометку «**Нечет**» или «**Чет**» (на ваш выбор).  
 Если стоит пометка «**Нечет**», **Винодел** пьян каждую нечетную ночь, а его соседние **Горожане** - каждую четную ночь.  
 Если стоит пометка «**Чет**», **Винодел** пьян каждую четную ночь, а его соседние **Горожане** - каждую нечетную ночь.



**Ромул**

Укажите на игрока. <sup>z<sup>zz</sup></sup> Поставьте пометку «**Рем**» рядом с жетоном роли этого игрока.



**Лекарь**

**Лекарь** выбирает двух игроков (кроме себя). <sup>z<sup>zz</sup></sup> Поставьте пометку «**Пациент**» рядом с жетонами ролей этих игроков.



**Скульптор**

Укажите на игрока. <sup>z<sup>zz</sup></sup> Поставьте пометку «**Скульптура**» рядом с жетоном роли этого игрока.



**Весталка**

Покажите жетоны **доброй** и **злой** ролей, одна из которых присутствует в игре. <sup>z<sup>zz</sup></sup> Поставьте пометку «**Известен**» рядом с жетоном этой роли.



**Легионер**

Покажите жестом число (0, 1, 2, ...) **живых злых** игроков между **Легионером** и следующим по часовой стрелке **Легионером**. <sup>z<sup>zz</sup></sup>



**Рассвет**

Подождите несколько секунд. Разрешите всем открыть глаза.

# FALL OF ROME

VERSION 1.9

BY ALEX S



	Закат	Проверьте, закрыты ли у всех глаза.
	Ученый	Если <b>Ученый</b> номинировал <b>Изгоя</b> прошедшим днем: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Поставьте пометку <b>«Нет способности»</b> рядом с <b>Ученым</b>.</li> <li>• Замените жетон <b>Изгоя</b> на жетон отсутствующего в игре <b>Горожанина</b>.</li> <li>•  Пробудите номинированного игрока, покажите карточку <b>«Вы теперь»</b> и жетон <b>Горожанина</b>. <sup>z<sup>z</sup></sup></li> </ul>
	Гетера	Если игрок с пометкой <b>«Соблазнен»</b> умер в результате казни, уберите эту пометку. Замените оставшуюся пометку <b>«Соблазнен»</b> на пометку <b>«Злой»</b> .  Пробудите игрока с этой пометкой, покажите карточку <b>«Вы теперь»</b> и жест «Злой». <sup>z<sup>z</sup></sup>
	Странники	Задействуйте способности <b>Странников</b> , срабатывающие ночью.
	Винодел	Если четность текущей ночи совпадает с пометкой рядом с <b>Виноделом</b> , <b>Винодел пьян</b> до заката. В противном случае его соседние <b>Горожане пьяны</b> до заката.
	Ромул	Если рядом с <b>Ромулом</b> есть пометка <b>«Все Горожане пьяны»</b> , все <b>Горожане пьяны</b> до заката.
	Лекарь	Уберите все пометки <b>«Пациент»</b> .  <b>Лекарь</b> выбирает двух игроков (кроме себя). <sup>z<sup>z</sup></sup> Поставьте пометку <b>«Пациент»</b> рядом с жетонами ролей этих игроков. Если игрока с пометкой <b>«Пациент»</b> убивает <b>Демон</b> и рядом с <b>Лекарем</b> нет пометки <b>«Демон известен»</b> , поставьте ее,  покажите жетон <b>Демона</b> . <sup>z<sup>z</sup></sup>
	Клеопатра	Если ранее выбранный игрок номинировал прошедшим днем, он умирает. Уберите все пометки <b>«Выбран»</b> .  <b>Клеопатра</b> выбирает двух игроков. <sup>z<sup>z</sup></sup> Поставьте пометку <b>«Выбран»</b> рядом с жетонами ролей этих игроков.
	Красс	 <b>Красс</b> выбирает игрока. <sup>z<sup>z</sup></sup> Этот игрок умирает. Если первый <b>Красс</b> публично назвался <b>Спартак</b> ом прошедшим днем и выбирает себя (или был казнен) при 5 или более живых игроках, замените жетон роли одного из <b>злых</b> игроков на запасной жетон <b>Красса</b> .  Пробудите этого игрока, покажите карточку <b>«Вы теперь»</b> и жетон <b>Красса</b> . <sup>z<sup>z</sup></sup>
	Ганнибал	За каждого <b>живого Ганнибала</b> вы можете выбрать игрока. Выбранные игроки умирают. Если первый <b>Ганнибал</b> умер прошедшим днем или текущей ночью,  пробудите этого игрока, покажите карточку <b>«Вы теперь»</b> , жетон <b>Ганнибала</b> и жест «Добрый». <sup>z<sup>z</sup></sup>
	Цезарь	 <b>Цезарь</b> выбирает игрока. Если <b>злой</b> игрок умер в результате казни прошедшим днем и рядом с <b>Цезарем</b> нет пометки <b>«Предан»</b> , поставьте ее, а <b>Цезарь</b> вместо этого выбирает двух игроков. <sup>z<sup>z</sup></sup> Выбранные игроки умирают.
	Гаруспик	 <b>Гаруспик</b> выбирает игрока. Покажите жетон роли этого игрока. <sup>z<sup>z</sup></sup> Если рядом с жетоном роли этого игрока нет пометки <b>«Известен»</b> , поставьте ее. В противном случае, если рядом с <b>Гаруспиком</b> нет пометки <b>«Не может убивать»</b> , поставьте ее, а этот игрок умирает.
	Кузнец	Если <b>Кузнец</b> был убит <b>Демоном</b> : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Замените жетон <b>Кузнеца</b> на жетон отсутствующего в игре <b>Горожанина</b>. Поставьте пометку <b>«Кузнец»</b> рядом с новым жетоном.</li> <li>•  Покажите карточку <b>«Вы теперь»</b> и жетон <b>Горожанина</b>. <sup>z<sup>z</sup></sup></li> </ul>
	Гладиатор	Если <b>Гладиатор</b> использовал свою способность прошедшим днем:  Пробудите <b>Гладиатора</b> и выбранного им игрока. Они молча играют в камень-ножницы-бумага до тех пор, пока кто-либо из них не победит. <sup>z<sup>z</sup></sup> Проигравший умирает.
	Скульптор	Если игрок с пометкой <b>«Скульптура»</b> номинировал прошедшим днем, поставьте пометку <b>«Номинирован»</b> рядом с жетоном роли номинированного им игрока. Если присутствует игрок с пометкой <b>«Номинирован»</b> ,  покажите жест стороны («Добрый» или «Злой») этого игрока. <sup>z<sup>z</sup></sup>
	Весталка	Если игрок с пометкой <b>«Известен»</b> умер прошедшим днем или текущей ночью, уберите эту пометку,  покажите жетоны <b>добррой</b> и <b>злой</b> ролей, одна из которых присутствует в игре. <sup>z<sup>z</sup></sup> Поставьте пометку <b>«Известен»</b> рядом с жетоном этой роли.
	Легионер	 Покажите жестом число (0, 1, 2, ...) <b>живых злых</b> игроков между <b>Легионером</b> и следующим по часовой стрелке <b>Легионером</b> . <sup>z<sup>z</sup></sup>
	Горнист	 Покажите жестом число (0, 1, 2, ...) <b>злых</b> игроков, публично назвавшихся <b>Спартак</b> ом прошедшим днем. <sup>z<sup>z</sup></sup>
	Могильщик	Если прошедшим днем игрок умер в результате казни,  дайте сигнал («Да» или «Нет»), является ли кто-либо из его <b>живых</b> соседей <b>злым</b> . <sup>z<sup>z</sup></sup>
	Знаменосец	 Дайте сигнал («Да» или «Нет»), является ли заявление <b>Знаменосца</b> верным. <sup>z<sup>z</sup></sup>
	Актер	Если <b>Актер</b> использовал свою способность прошедшим днем:  Покажите жестом число (0, 1, 2, 3) пометок <b>«Верно»</b> . <sup>z<sup>z</sup></sup> Поставьте пометку <b>«Нет способности»</b> рядом с <b>Актером</b> .
	Торговец	Если <b>Торговец</b> еще не пользовался способностью,  <b>Торговец</b> дает сигнал («Да» или «Нет»). Если <b>Торговец</b> дал сигнал «Да», покажите жетоны ролей с пометкой <b>«Номинировал»</b> в любом порядке. <sup>z<sup>z</sup></sup> Поставьте пометку <b>«Нет способности»</b> рядом с <b>Торговцем</b> .
	Рассвет	Уберите все пометки <b>«Я - Спартак!»</b> , если они есть. Подождите несколько секунд. Разрешите всем открыть глаза.