



Blood

On The Clocktower

ترجمه و گردآوری: فریاد بیگدلی

 board.game.boyz

بازی "خون بر روی برج ساعت" یک پارتی گیم مافیایی برای ۵ تا ۲۰ بازیکن است. داستان بازی در مورد اهالی یک دهکده است که مورد حمله شیطان قرار گرفته اند. بازی دارای دو ساید مثبت (آبی) و منفی (قرمز) است. هر یک از این ساید‌ها شامل دو نوع نقش هستند. ساید آبی که اکثریت ناآگاه هستند شامل شهروندان و غریبه‌ها می‌شود که ساکنین دهکده هستند و هدفشان شناسایی و اعدام شیطان است. ساید قرمز که اقلیت آگاه هستند شامل شیطان و خادمینش است که سعی دارند اهالی دهکده را به قتل برسانند.

بازی یک گرداننده دارد که راوی قصه است. راوی بر خلاف دیگر بازیهای مافیایی صرفاً گرداننده نیست و در روند و نتیجه بازی تاثیر دارد. بعضی نقشهای بازی تحت تاثیر مستقیم راوی هستند و بسیاری از تصمیمات مهم و حیاتی در طول بازی را راوی میگیرد. توصیه شده که راوی تصمیماتش را در راستای جذابیت بیشتر و طولانی شدن بازی بگیرد و هر گاه احساس کرد بازی زیاد به سمت یک ساید رفته، سعی در بالانس کردن بازی داشته باشد.

بازی دارای چند سناریو است که هر کدام شامل نقشهای مختلفی هستند. در این راهنما، فقط سناریوی اول با عنوان **Trouble Brewing** که ساده ترین سناریوی بازی است و توصیه شده که برای دفعات اول از آن استفاده شود، ترجمه شده است. نقشهای موجود در این سناریو در صفحه ۵ نمایش داده شده است. بازی اورجینال دارای کامپوننتهای متفاوت است ولی این راهنما جهت استفاده ساده از این بازی طراحی شده است و صرفاً با پرینت کردن کارت های نقشها، میتوان از آن استفاده کرد.

قوانین موجود در این راهنما خطاب به راوی است. شما بعنوان راوی، رییس و داور بازی هستید. فقط راوی نیاز به مطالعه کلیه قوانین دارد. به سایر بازیکنان، خصوصاً برای دفعات اول، در حد نیاز توضیح دهید. اگر در حین بازی سوالی برای آنها پیش آمد میتوانند از شما سوال کنند.

برای انجام بازی، باید تمام بازیکنان بصورت یک دایره (نمادی از ساعت) کنار هم بنشینند. نقشهای سناریوی بازی در جدول صفحات ۶ الی ۱۲ قرار داده شده که میتوانید پرینت گرفته و بشکل کارت جدا کنید. در ابتدای بازی، بر اساس تعداد بازیکنان، مطابق با جدول ۱، کارت شخصیت انتخاب کرده و در اختیار بازیکنان قرار بده. میتوانی کارتها را بصورت رندوم یا به انتخاب خود، بین بازیکنان توزیع کنی.

جدول (۱) تعداد نقشها بر اساس تعداد بازیکنان

تعداد بازیکن	۵	۶	۷	۸	۹	۱۰	۱۱	۱۲	۱۳	۱۴	۱۵+
شهروند	۳	۳	۵	۵	۵	۷	۷	۷	۹	۹	۹
غریبه	۰	۱	۰	۱	۲	۰	۱	۲	۰	۱	۲
خادم	۱	۱	۱	۱	۱	۲	۲	۲	۳	۳	۳
شیطان	۱	۱	۱	۱	۱	۱	۱	۱	۱	۱	۱

دقت کن که اگر بعضی شخصیتها را انتخاب کنی، بر روی تعداد یا نوع کارتها در بازی تاثیر دارند (مثل بارن یا مست). بیشتر پیچیدگی این بازی در اثر نقشهای متفاوت موجود در آن و تاثیر آنها بر روی همدیگر است. بنابراین حتما بخش توضیحات تکمیلی نقشها و مثالهای کاربردی (صفحات ۱۳ الی ۱۷) را مطالعه کن و در هنگام توضیح بازی و نقشها به بازیکنان، با ذکر چند مثال ذهنشان را برای بازی آماده کن.

بر خلاف اکثر بازیهای مافیایی، نقشهای مورد استفاده در هر بازی در اینجا مشخص نیستند و بازیکنان صرفاً سناریوی انتخابی را می دانند. به عنوان مثال سناریوی موجود در این راهنما دارای ۲۲ نقش است. یعنی در یک بازی ده نفره بازیکنان صرفاً میدانند که ده نقش از این سناریو مطابق با جدول بالا در بازی وجود دارد اما اینکه کدام نقشها هستند و کدام در بازی نیستند را باید در روند بازی حدس بزنند. به همین دلیل در طول شب راوی کسی را صدا نمیزد و فاز شب این بازی در سکوت کامل برگزار میشود. در طول روز هم بازیکنان آزادانه میتوانند اطلاق نقش

کنند. البته که بلوف زنی بخش مهمی از این بازیست و مشخص نیست که آیا بازیکنان واقعا نقشی که ادعا میکنند هستند یا خیر. با توجه به اینکه بازیکن نقش شیطان در شب معارفه از سه نقشی که در بازی نیستند مطلع میشود، پس پیدا کردن او از طریق رو کردن نقشها عملا ناممکن است. ضمن اینکه رو کردن نقش خود، همان اندازه که میتواند به همبازیهای شما در سایه آبی کمک کند، میتواند خطرناک هم باشد. چون اگر شیطان مطلع شود به او برای انتخاب طعمه خود در شب، کمک میکند. بنابراین بازیکنان بر حسب شرایط بازی و نقششان باید انتخاب کنند که تا چه حد اطلاعات به سایر بازیکنان بدهند و یا بلوف بزنند.

در بازی اورجینال امکاناتی در اختیار راوی قرار دارد که میتواند نقش بازیکنان را در جعبه مخصوص ثبت کند. ولی در نبود این قطعات هم میتوان، نقشها را روی کاغذ ثبت کرد. اسامی بازیکنان را به همان ترتیبی که نشسته اند روی کاغذ بنویس و نقش هر کدام را کنارش ثبت کن. مدتی به بازیکنان فرصت بده تا نقش خود را خوب بخوانند و پس از آن کارتهای نقش را جمع آوری کن.

بازی دارای دو فاز روز و شب میباشد. در فاز شب، راوی بازیکنانی که قرار است کاری در آن شب انجام دهند را بیدار کرده تا از توانایی خود استفاده کنند. در فاز روز بازیکنان به گفتگو پرداخته و برای انتخاب اعدای در آن روز، رای گیری می کنند.

شب معارفه

اولین فاز بازی شب است. اولین شب بازی معارفه است. ترتیب فعال کردن بازیکنان در این شب، در جدول صفحه ۱۸ آمده است. توصیه میشود برای انجام بازی، این صفحه را پرینت گرفته و نقشهایی که در بازی هستند را با ذکر اسم بازیکنان مشخص کنید تا در شب دچار اشتباه نشوید. در این شب شیطان و خادمین همدیگر را شناخته و سه کارت نقش مثبت که در بازی نیستند را به شیطان نشان میدهی. بازیکنان در این بازی معمولا همزمان بیدار نشده و هر کدام تکی بیدار میشوند و اعمال خود را انجام میدهند. تنها استثنا خادمین در شب معارفه هستند که همزمان بیدار شده و همدیگر را می بینند. و سپس شیطان را با اشاره به آنها نشان میدهی. پس از آن، خادمین به خواب رفته و شیطان را بیدار میکنی و خادمین را نشان میدهی. سه کارت نقش سایه مثبت که در بازی نیستند را به شیطان نشان بده و فرصت بده تا آنها را خوب ببیند. شیطان در طول بازی میتواند به کمک این سه نقش، بلوف زده و خود را بجای آنها جا بزند. توصیه میشود که دو شهروند و یک غریبه نشان دهی. شیطان و خادمین در طول شب همزمان بیدار نمیشوند و در شب مشورتی نمیکند. بعدا در روز میتوانند با هم خصوصی صحبت کرده و اطلاعات رد و بدل کنند که البته ریسک مشکوک شدن بقیه بازیکنان را به دنبال دارد. بعضی از نقشهای مثبت هم در شب معارفه بیدار میشوند که زمان بیداری آنها در جدول آمده است.

شبهای بعدی

ترتیب فعال کردن بازیکنان در شبهای بعد، در جدول صفحه ۱۹ آمده است. توصیه میشود برای انجام بازی این صفحه را پرینت گرفته و نقشهایی که در بازی هستند را با ذکر اسم بازیکنان مشخص کنید تا در شب دچار اشتباه نشوید. شیطان باید هر شب یک نفر را برای کشتن انتخاب کند. اگر بازیکن شات شده، بعد از شیطان فعال میشود دیگر توانایی اش را از دست داده و بیدار نمیشود. شیطان میتواند خودش را هم شات کرده یا اصطلاحا خودکشی کند، که در این حالت راوی باید یکی از خادمین را بعنوان جانشین انتخاب و همان شب بیدارش کرده و به او اطلاع دهد که شیطان جدید است. خادمی که شیطان میشود دیگر توانایی قبلی خود را از دست داده و کلیه توانایی های شیطان را کسب میکند، انگار که نقشش عوض شده.

علائم: همانطور که اشاره شد در شب هیچ صحبتی انجام نمیشود و راوی فقط با علامت به بازیکنان سیگنال میدهد:

- بیدار کردن: آرام به شانه بازیکن بزن

- تعداد: عدد را با دست نشان میدهی. مشت یعنی صفر
- استعمال سایید: اگر پلیر سایید مثبت بود لایک و اگر سایید منفی بود دیسلاپک
- بله و خیر: تایید با پایین آوردن سر و عدم تایید با تکان دادن سر
- استعمال نقش: کارت نقش را نشان میدهی

هر گونه سوال غیر از موارد بالا که نیاز به توضیح داشت باید در روز و بصورت خصوصی از راوی پرسیده شود.

فاز روز

وقتی روز شد و تا زمانیکه کشته شب اعلام نشده و راوی اجازه نداده، هیچ صحبت و اکتی نباید باشد. راوی سریعا کشته شب را اعلام میکند و بعد از آن بازیکنان وارد صحبت میشوند. هر نوع صحبت و اطلاق نقشی آزاد است. بازیکنان میتوانند در گوشی حرف زده و یا بصورت خصوصی در جمع دو یا چند نفره با هم مذاکره کنند.

پس از پایان مذاکرات هر بازیکن میتواند یک نفر را برای رای گیری کاندید کند. بازیکن نمیتواند کاندید تکراری انتخاب کند یعنی یا هیچکس را کاندید نمیکند یا کاندید جدید معرفی میکنند. برای بازیکنان کاندید شده، رای گیری میشود و بازیکنی که بیشترین رای را آورده، بشرطی که تعداد رای او نصف یا بیشتر از تعداد بازیکنان زنده باشد، اعدام میشود. اگر هیچکس کاندید نشد یا هیچکس به رای کافی نرسید یا دو یا چند نفر بطور مشترک بیشترین رای را داشتند اعدامی انجام نمی شود. یعنی هر روز نهایتا یک اعدامی میتواند باشد. کاندیدها هم میتوانند رای بدهند حتی به خودشان. ممکن است در اثر توانایی بعضی شخصیت ها (مثل تفنگدار) تعداد بازیکنان زنده در طول روز تغییر کند. در این صورت شرط نصف آرا با تعداد جدید محاسبه شده و شرط بیشتر بودن آرا از همه بازیکنان، همچنان برقرار است. یعنی اگر دو یا چند بازیکن رای برابر آوردند، حتی با وجود متغیر بودن تعداد کل افراد زنده برای رای گیری آنها، باز هم اعدامی نداریم.

برای رای گیری وسط حلقه بازیکنان بایست و دستت را مانند عقربه ساعت به سمت بازیکن کاندید بگیر و در جهت عقربه های ساعت آرام بچرخان، اگر زمانیکه اشاره ات از بازیکنی رد میشود دستت بالا بود رای او حساب است و اگر پایین بود دیگر حساب نیست. پس از اینکه یک دور کامل زدی و دوباره به بازیکن کاندید رسیدی رای گیری تمام است.

بازیکن مرده (چه اعدامی چه کشته شب) توانایی خود را از دست میده و دیگر نمیتواند کسی را کاندید کند. اما همچنان در بازی هست و میتواند صحبت کند و تا پایان بازی هم یک حق رای دارد. بازیکنان مرده را در برگه ات ثبت کن و تک رای آنها هم به گونه ای مشخص کن. مثلا میتوانی زیر نام بازیکنان مرده یک مربع بکشی و هر زمان رای شان را استفاده کردند تیک بزنی تا مشخص شود دیگر حق رای ندارند. بازیکنان مرده همچنان در شب مثل بقیه بازیکنان باید به خواب بروند.

وقتی بازیکنی بمیرد هویتش همچنان مخفی می ماند. بازی هیچگونه استعلامی ندارد و با کشته یا اعدام شدن بازیکنان، سایید آنها مشخص نمی شود. البته برخی نقشها با استفاده از توانایی خود میتوانند در این زمینه اطلاعات کسب کنند.

پایان بازی

سایید مثبت برنده است اگر شیطان کشته شود. سایید منفی برنده است اگر تنها دو نفر (بجز مسافران) در بازی زنده مانده باشند و شیطان یکی از آنها باشد. بعضی از کاراکترها (مثل شهردار و روحانی) میتوانند شرایط برد جدید به بازی اضافه کنند.

زمانیکه بازی با بیش از ۱۵ بازیکن انجام میشود (یعنی برای حالت‌های ۱۶ تا ۲۰ نفره) از نقش‌های مسافران استفاده میشود. بنابراین از ۲۲ نقش موجود در سناریو، نهایتاً ۱۵ نقش مطابق با جدول ۱ در بازی هستند. در بازی اورجینال نقش‌های مسافر متعددی وجود دارد که ۵ عدد از آنها برای سناریوی موجود در این راهنما توصیه شده است. این ۵ نقش در انتهای جدول نقشها در صفحات ۱۱ و ۱۲ آمده است.

مسافران میتوانند در هر یک از دو ساید آبی یا قرمز بازی کنند. زمانیکه به یک بازیکن نقش مسافر اختصاص داده شد، باید بطور خصوصی توضیحات نقش را به گفته و سایدش را مشخص کنید. میتوانید کارتهای مسافر خاصی را در بازی قرار دهید یا اینکه صرفاً کارت یا کارتهایی با نام مسافر قرار بدهید و به بازیکنانی که مسافر شدند از بین نقش‌های مسافر موجود، حق انتخاب دهید. تعیین ساید مسافران با راوی است. توصیه میشود که همواره تعداد مسافران ساید آبی بیشتر باشد تا بالانس بازی بهم نخورد. مسافرانی که ساید قرمز میگیرند از هویت شیطان با خبر میشوند و باید به آنها بگویی چه بازیکنی در نقش شیطان است اما از هویت خادمین با خبر نمی شوند. به همه بازیکنان اعلام میشود که کدام نقش مسافر در بازی وجود دارد و چه بازیکنی است اما سایدش مخفی می ماند.

مسافران از بسیاری جهات مشابه سایر بازیکنان هستند: در روز میتوانند یک نفر را برای اعدام کاندید کنند، حق رای دارند، شبها میخوابند و ممکن است در اثر شات شیطان کشته شوند، وقتی کشته میشوند توانایی شان را از دست داده و دیگر نمیتوانند کسی را کاندید کنند و تا پایان بازی یک حق رای دارند. تنها تفاوت آنها با سایر نقشها در مورد نحوه کشته شدن آنها در روز است. مسافران اعدام نمیشوند بلکه تبعید میشوند. برای اینکار یک بازیکن باید مسافر را برای تبعید شدن کاندید کند. مشابه اعدام شدن، در اینجا هم هر مسافر تنها یکبار در هر روز میتواند کاندید شود و رای گیری برایش انجام شود. اما برخلاف اعدام شدن، همه بازیکنان حتی مرده ها هم میتوانند یک مسافر را کاندید کنند. و چون تبعید جز اعدام روز محاسبه نمیشود، بازیکنی که مسافر را کاندید کرده همچنان میتواند یک نفر را هم برای اعدام شدن کاندید کند. رای گیری برای تبعید بین همه بازیکنان انجام میشود و مرده ها هم میتوانند بدون محدودیت رای بدهند. برای تبعید شدن نیاز به نصف یا بیشتر آرا از بین تعداد کل بازیکنان (زنده و مرده) است. رای گیری بصورت ساده و با بالا بردن دست بشکل همزمان و شمارش آرا انجام میشود. هر تعداد تبعید در یک روز امکانپذیر است و مثل اعدام، محدودیت یک نفر در روز را ندارد. توانایی های بازیکنان در رای گیری برای تبعید تاثیر ندارد مثلاً نقش پیشخدمت میتواند آزادانه رای بدهد. وقتی یک مسافر تبعید میشود مرده محسوب شده و توانایی و حق کاندید کردنش را از دست میدهد و تا پایان بازی یک حق رای دارد.

اگر در جمع بازیکنان، کسی وجود دارد که احتمال میدهد نتواند تا پایان بازی بماند، ترجیحاً نقش مسافر را به او بدهید، چون با خروج بازیکن نقش مسافر، صرفاً نقشش از بازی حذف شده و اتفاقی نمی افتد. می توان در بازیهای با تعداد ۱۵ نفر یا کمتر هم از نقش مسافر استفاده کرد ولی اینکار چندان توصیه نمی شود. برای شرط برد ساید قرمز، مسافران لحاظ نمیشوند یعنی اگر شیطان و یک بازیکن دیگر زنده مانده باشند، با هر تعداد مسافر زنده از هر سایدی، باز هم ساید قرمز برنده است.



◀ شهروندان ▶

رخت شور		در شب معارفه متوجه میشوی که یکی از دو بازیکن معین، یکی از شهروندان است
کتابدار		در شب معارفه متوجه میشوی که یکی از دو بازیکن معین، یکی از غریبه هاست
کاراگاه		در شب معارفه متوجه میشوی که یکی از دو بازیکن معین، یکی از خادمین است
سرآشپز		در شب معارفه متوجه میشوی که چند جفت از بازیکنان نقش منفی، کنار هم نشسته اند
روانشناس		هر شب، متوجه میشوی که در دو بازیکن زنده اطرافت، چند نقش منفی وجود دارد
پیشگو		هر شب، دو بازیکن انتخاب کرده و میفهمی که آیا شیطان بین آنهاست یا نه
گورکن		هر شب، نقش بازیکنی که روز پیش اعدام شده را میفهمی
راهب		هر شب، یک بازیکن بجز خودت را انتخاب میکنی تا از حمله شیطان در امان باشد
شبگرد		اگر شب کشته شوی، بیدار میشوی و نقش یک بازیکن را به انتخاب خودت میفهمی
باکره		اولین باری که برای اعدام کاندید میشوی، شهروندی که کاندیدت کرده اعدام میشود
سلاخ		یکبار در کل بازی، در طول روز میتوانی یک بازیکن را بعنوان شیطان حدس بزنی، اگر حدست درست بود کشته میشود
سرباز		از حمله شیطان در امانی
شهردار		اگر جز سه بازیکن زنده نهایی باشی و اعدامی در روز اتفاق نیفتد، شاید مثبت برنده میشوند اگر در شب کشته شوی راوی میتواند فرد دیگری را برای مردن انتخاب کند

◀ غریبه ها ▶

پیشخدمت		هر شب باید یکی از بازیکنان را انتخاب کنی، صبح بعد وقتی میتوانی رای بدهی که اربابت رای بدهد
مست		فکر میکنی یک شهروندی اما نیستی
منزوی		هر زمان که تحت اثر، استعلام یا تارگت یک شهروند قرار بگیری، راوی انتخاب میکند که نقش یک خادم، شیطان یا شاید مثبت را به تو بدهد
روحانی		اگر اعدام شوی، شاید مثبت میبازد

◀ خادمین ▶

سم گذار		هر شب یک بازیکن را انتخاب میکنی. آن بازیکن در طول آن شب و صبح فردا مسموم است
جاسوس		از نقش همه بازیکنان مطلع هستی هر زمان که تحت اثر، استعلام یا تارگت یک شهروند قرار بگیری، راوی میتواند نقش یک شاید مثبت را به تو بدهد
اسکارلت		اگر شیطان کشته شود و چهار بازیکن یا بیشتر باقی مانده باشد، نقش شیطان را بر عهده میگیری
بارن		در ابتدای بازی، راوی دو غریبه را جایگزین دو شهروند میکند

◀ شیاطین ▶

شریر		هر شب، بجز شب معارفه، یک بازیکن را میکشی. اگر خودکشی کنی یکی از خادمین جایگزینت میشود
------	--	---



شهروند

رخت شور

در شب معارفه، راوی بیدارت میکند و دو بازیکن به انتخاب خودش نشانت میدهد

یک نقش شهروند به این دو بازیکن نسبت داده میشود که یکی از آنهاست

اطلاعات لزوماً صحیح نیست چون ممکن است یکی از آن دو بازیکن، جاسوس در نقش شهروند باشد



شهروند

کتابدار

در شب معارفه، راوی بیدارت میکند و دو بازیکن به انتخاب خودش نشانت میدهد، یک نقش غریبه به این دو بازیکن نسبت داده میشود که یکی از آنهاست

اگر غریبه ای در بازی نباشد، راوی با نشان دادن عدد صفر آنرا به تو اعلام میکند

اطلاعات لزوماً صحیح نیست چون ممکن است یکی از آن دو بازیکن، جاسوس در نقش غریبه باشد



شهروند

کارآگاه

در شب معارفه، راوی بیدارت میکند و دو بازیکن به انتخاب خودش نشانت میدهد

یک نقش "خادم" به این دو بازیکن نسبت داده میشود که یکی از آنهاست

اطلاعات لزوماً صحیح نیست چون ممکن است یکی از آن دو بازیکن، منزوی در نقش خادم باشد



شهروند

سراشپز

در شب معارفه، راوی بیدارت میکند و با دست، تعداد جفت بازیکنهای نقش منفی که کنار هم نشسته اند را نشان میدهد

یک بازیکن نقش منفی میتواند جز دو جفت باشد یعنی اگر سه بازیکن نقش منفی کنار هم باشند، راوی عدد دو را نشان میدهد

اطلاعات لزوماً صحیح نیست چون ممکن است منزوی یا جاسوس در بازی باشند



شهروند

روانشناس

هر شب، راوی بیدارت میکند و با دست نشان میدهد که در دو بازیکن زنده اطرافت، چند نقش منفی وجود دارد

چون روانشناس بعد از شیطان در شب فعال میشود، ممکن است یکی از بازیکنان اطرافش در همان شب کشته شده باشند که در اینصورت، استعلام مربوط به بازیکن بعدیست

اطلاعات لزوما صحیح نیست چون ممکن است منزوی یا جاسوس، جز دو بازیکن زنده اطرافت باشند



شهروند

پیشگو

هر شب، راوی بیدارت میکند تا دو بازیکن انتخاب کنی راوی با دست نشان میدهد که آیا شیطان بین آنهاست یا نه میتوانی از بین بازیکنان مرده و حتی خودت را هم انتخاب کنی

هر زمان پیشگو در بازی باشد، در ابتدای بازی راوی یکی از بازیکنان شاید مثبت را بعنوان "بدل شیطان" انتخاب میکند که استعلام او هم برای پیشگو مثبت میشود. بدل میتواند خود پیشگو هم باشد

علاوه بر بدل شیطان، منزوی هم ممکن است در استعلام پیشگو خطا ایجاد کند



شهروند

گورکن

هر شب راوی بیدارت میکند و نقش بازیکنی که صبح اعدام شده را نشانت میدهد

گورکن صرفا نقش بازیکنان اعدامی را متوجه میشود نه سایر کشته ها

اطلاعات لزوما صحیح نیست چون ممکن بازیکن اعدامی جاسوس یا منزوی باشد



شهروند

راهب

هر شب راوی بیدارت میکند تا یک بازیکن را با اشاره به او نشان دهی، آن بازیکن از حمله شیطان در آن شب در امان است

راهب نمیتواند خودش را جهت محافظت انتخاب کند

توانایی راهب روی شیطان هم موثر است یعنی اگر شیطان را محافظت کرده باشد و شیطان در شب قصد خودکشی داشته باشد، خودکشی انجام نمیشود



شهروند

شبگرد

در شبی که کشته میشوی، راوی بیدارت میکند تا یک بازیکن را با اشاره نشان دهی. راوی نقش آن بازیکن را برایت فاش میکند

میتوانی از بین بازیکنان زنده یا مرده انتخاب کنی

اطلاعات لزوما صحیح نیست چون ممکن است بازیکنی که انتخاب میکنی، منزوی یا جاسوس باشند



شهروند

باکره

اولین باری که برای اعدام کاندید میشوی، شهروندی که کاندیدت کرده، با اعلام راوی، اعدام میشود و پروسه رای گیری همانجا متوقف میشود

توانایی باکره فقط روی شهروندان اثر دارد و اگر بازیکن غیرشهروندی کاندیدت کند، اتفاقی نمی افتد. پس از اولین بار کاندید شدن، توانایی باکره از بین میرود چه عمل کرده باشد چه نه

توانایی باکره ممکن است بعلت مسموم شدن هم از کار افتاده باشد و کار نکند



شهروند

سلاخ

یکبار در طول بازی، با اعلام اینکه سلاخ هستی یک نفر را بعنوان شیطان انتخاب میکنی. اگر حدست درست باشد شیطان کشته میشود، در غیر اینصورت اتفاقی نمی افتد

اگر کسی که انتخاب کردی کشته شد، لزوما شیطان نمرده چون ممکن است منزوی در نقش شیطان را انتخاب کرده باشی

توانایی سلاخ ممکن است بعلت مسموم شدن از کار افتاده باشد که اگر در آن زمان از تواناییش استفاده کند، حتی در صورت حدس درست شیطان هم اتفاقی نمی افتد



شهروند

سرباز

از حمله شیطان در شب مصون هستی

اگر شیطان در شبی که سرباز مسموم شده به او حمله کند سرباز کشته میشود چون در اثر سم توانایی اش را از دست داده

توانایی سرباز فقط در برابر حمله شیطان در شب موثر است و هیچ تاثیری در برابر اتفاقات روز و یا توانایی های سایر شخصیتها ندارد



شهروند

شهردار

اگر جز سه بازیکن زنده نهایی باشی و اعدامی در روز اتفاق نیفتد، شاید مثبت برنده میشوند

اگر شیطان در شب تو را هدف قرار دهد، راوی میتواند یک بازیکن دیگر را بکشد. کسی از تصمیم راوی برای تغییر کشته شب مطلع نمیشود بجز سایه منفی که میتواند حدس بزند شهردار را هدف گرفته



غریبه

پیشخدمت

هر شب راوی بیدارت میکند تا با اشاره یکی از بازیکنان را بعنوان ارباب انتخاب کنی، صبح بعد فقط وقتی میتوانی رای بدهی که ارباب رای بدهد

زمانی که ارباب رای میدهد میتوانی رای بدهی ولی اجباری نیست، اما اگر رای نداد حق انتخاب نداری و نباید رای بدهی

پیشخدمت فقط جهت رای دادن، به اربابش وابسته است و برای کاندید کردن بازیکنان محدودیتی ندارد. اگر کشته شوی چون تواناییت از بین رفته، یک رای باقیمانده را میتوانی آزادانه بدهی



غریبه

مست

نقش "مست" کارتی در بازی ندارد. وقتی راوی انتخاب میکند که این نقش در بازی باشد، در ابتدای بازی یک کارت شهروند را بعنوان مست انتخاب میکند. بازیکنی که نقش آن شهروند را بردارد، فکر میکند که آن شخصیت است در حالیکه هیچ توانایی ندارد

راوی جوری رفتار میکند که بازیکن مست فکر کند دارای توانایی شهروندیست. در صورت نیاز شب بیدارش میکند و به او اطلاعات میدهد اما اطلاعات غلط



غریبه

منزوی

هر زمان که منزوی تحت اثر توانایی یا استعمال یک شهروند قرار بگیرد، راوی در لحظه انتخاب میکند که چه نقشی به او بدهد

راوی در طول بازی و بنا به تشخیص خودش میتواند نقش مثبت، منفی، خادم یا شیطان را به منزوی بدهد. البته منزوی توانایی دریافت نمیکند و خودش متوجه نمیشود چه نقشی به او داده شده

با مرگ منزوی هم خاصیت او از بین نرفته و راوی همچنان میتواند استعمال او را، بعنوان شخصیت‌های دیگر اعلام میکند



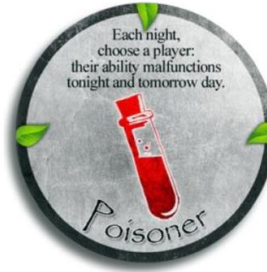
روحانی



اگر اعدام شوی، شاید مثبت میبازد

فقط در صورت اعدام روحانی، شاید مثبت میبازد و اگر به هر طریق دیگر کشته شود بازی ادامه دارد

اگر روحانی در حالیکه مسموم شده اعدام شود، سایدش نمیبازد چون توانایی اش را از دست داده



سم گذار



هر شب راوی بیدارت میکند تا با اشاره یک بازیکن را نشان دهی. آن بازیکن در طول آن شب و روز بعدش توانایی خود را از دست میدهد

بازیکن مسموم نمیداند که توانایی اش از بین رفته و راوی مطابق با قبل با اون رفتار میکند اما اگر نیاز به دادن اطلاعات یا استعلام باشد، به او اطلاعات غلط میدهد

اگر یک بازیکن را مسموم کنی و در ادامه شب، شیطان خودکشی کند و تو جایگزین شوی، اثر سم از بین میرود



جاسوس



هر شب راوی بیدارت میکند و وضعیت و نقشهای بازیکنان را نشانت میدهد

هر زمان که جاسوس تحت اثر توانایی، تارگت یا استعلام یک شهروند قرار بگیرد، راوی میتواند به انتخاب خود یک نقش مثبت به او بدهد. البته جاسوس توانایی آن نقشها را دریافت نکرده و خودش متوجه نمیشود چه نقشهایی گرفته

با مرگ جاسوس هم خاصیت او از بین نرفته و راوی همچنان میتواند استعلام او را، بعنوان شخصیتهای دیگر اعلام میکند



بارن



وقتی بارن در بازی باشد، در ابتدای بازی، راوی دو عدد از تعداد شهروندان کم کرده و دو نقش غریبه را جایگزین میکند

تنها تاثیر بارن، در تعداد اولیه بازیکنان است و هیچ توانایی در حین بازی ندارد



اسکارلت



اگر در زمان مردن شیطان، پنج بازیکن یا بیشتر در بازی باشد یعنی بعد از مرگ شیطان، چهار بازیکن یا بیشتر باقیمانده باشد اسکارلت نقش شیطان را بر عهده میگیرد

اسکارلت پس از تبدیل شدن به شیطان، کلیه توانایی های او را داشته و دقیقاً مشابه او عمل میکند



شریر



شب اول راوی بیدارت میکند و خادمین را نشانت میدهد راوی همچنین سه نقش مثبت که در بازی نیستند را نشانت میدهد تا بتوانی در طول بازی بلوف بزنی

بعد از شب معارفه، باید هر شب یک بازیکن را برای کشتن انتخاب کنی. میتوانی جهت بلوف زنی از بین بازیکنان مرده یا حتی خادمین هم انتخاب کنی

شیطان میتواند خودش را هم بکشد که صبح بعد بعنوان کشته شب معرفی میشود. یکی از خادمین به انتخاب راوی جایگزین شیطان میشود



سارق



هر شب، بیدار میشوی تا یک بازیکن جز خودت را انتخاب کنی فردا هر رای آن بازیکن معکوس شمارش میشود. یعنی راوی در زمان شمارش رای او، تعداد کل آرا را یکی کم میکند

چون راوی شمارش آرا را با صدای بلند انجام میدهد، پس از اولین رای بازیکنی که ازش دزدی شده، همه بازیکنان متوجه موضوع میشوند

چون توانایی ها در زمان رای گیری برای تبعید مسافران بی تاثیر هستند، پس رای بازیکنی که ازش دزدی شده برای تبعیدها بصورت عادی شمارش میشود



بوروکرات



هر شب، راوی بیدارت میکند تا یک بازیکن جز خودت را انتخاب کنی. فردا هر رای آن بازیکن سه رای محسوب میشود

چون راوی شمارش آرا را با صدای بلند انجام میدهد، پس از اولین رای بازیکنی که توسط بوروکرات انتخاب شده، همه بازیکنان متوجه موضوع میشوند

چون توانایی ها در زمان رای گیری برای تبعید مسافران بی تاثیر هستند، پس رای بازیکنی که توسط بوروکرات انتخاب شده، برای تبعیدها بصورت عادی شمارش میشود



تفنگدار



هر روز، از بین بازیکنانی که برای اولین کاندید اعدام رای میدهند، میتوانی یکی را بکشی

توانایی تفنگدار در هر روز یکبار قابل استفاده است و استفاده کردن یا نکردن از توانایی اش هم کاملاً وابسته به تصمیم خودش است. رای بازیکن کشته شده همچنان محاسبه شده و کشته شدنش تاثیری در نتیجه آرا ندارد

چون توانایی ها در زمان رای گیری برای تبعید مسافران بی تاثیر هستند، پس تفنگدار نمیتواند بازیکنی که برای تبعید رای داده را برای کشتن انتخاب کند



پیش مرگ



اگر بازیکنی از سایدت اعدام شود، راوی میتواند تو را بجای او اعدام کند

توانایی پیش مرگ فقط برای اعدام در روز کاربرد دارد نه سایر انواع کشته شدن

وقتی پیش مرگ بجای کسی اعدام میشود، او اعدامی روز است و دیگر رای گیری برای اعدام متوقف میشود. در واقع پیش مرگ تنها مسافرپرست که هم ممکن است با تبعید کشته شود و هم با اعدام



مفلس



توانایی رای دادن برای اعدام ها نداری مگر اینکه یک بازیکن مرده، حق رای باقیمانده اش را به تو دهد. وقتی بازیکنی حق رای اش را به تو میدهد، راوی بطور خصوصی، تو را از ساید آن بازیکن آگاه میکند و آن بازیکن دیگر تا پایان حق رای ندارد

از حمله سم گذار در امانی و مسموم نمیشوی

هر تعداد بازیکن در طول بازی میتوانند حق رای آخرشان را به مفلس بدهند. اگر مفلس بمیرد توانایی اش از بین رفته و همه رای هایی که از بازیکنان مرده پیشش مانده میسوزد و مثل سایر مرده ها، یک حق رای تا پایان بازی دارد

- چهار نقش اول سناریو دارای توانایی استعلام در شب اول هستند. در شب معارفه، راوی به آنها اطلاعاتی میدهد و در سایر شبها دیگر بیدار نمیشوند. این بازیکنان باید در طول بازی سعی کنند با استفاده از اطلاعات خود نقش بازیکنان را حدس زده و ضمناً سایر بازیکنان سایه مثبت را آگاه کنند.
- دلیل وجود نقشهایی مانند منزوی و جاسوس که در طول بازی و به تشخیص راوی، هویت شان تغییر میکند، تقریباً هیچ اطلاعات مطلقاً صحیحی در بازی وجود ندارد و بازیکنان باید بتدریج در طول بازی از صحت اطلاعات، اطمینان حاصل کنند.
- چهار نقش دوم سناریو دارای توانایی هایی هستند که هر شب فعال میشوند. این توانایی ها قدرتمند هستند اما همواره باید امکان حضور نقشهایی که در اطلاعات دریافتی شما خطا ایجاد میکنند را در نظر گرفت.
- سه نقش شبگرد، باکره و سلاح دارای توانایی یکبار مصرف هستند. این توانایی ها تنها یکبار در طول بازی امکان فعال شدن دارند و چه درست کار کنند چه نکنند، در هر حال پس از فعال شدن دیگر از بین میروند. بعنوان مثال اگر بازیکنی با یکی از این توانایی ها، در هنگام فعال شدن توانایی اش مسموم شده باشد و توانایی اش درست کار نکند، دیگر آنرا از دست داده است و شانس دیگری ندارد.
- شو کردن نقش برای بازیکنان سایه مثبت همواره چیز خوبی نیست. بعضی از نقشها نباید سریع شو شوند تا شیطان متوجه نشود. بعنوان مثال نقشهای پیشگو، گورکن، راهب و سلاح نقشهای مهمی هستند که اگر شیطان متوجه حضور آنها شود میتواند بازیکن مورد نظر را در شب شات کند. یا نقشهایی مثل سرباز یا روحانی که اگر شو شوند شیطان آنها را در شب شات نمیکند.
- برخی نقشها بشدت تحت تاثیر تصمیمات راوی هستند مثل شهردار، منزوی و جاسوس. بعنوان راوی همانگونه که قبلاً اشاره شد، باید سعی در جذابیت و طولانی تر شدن بازی داشته باشید و اجازه ندهید بازی خیلی به سمت یک سایه برود. معمولاً در اوایل بازی بهتر است از سایه قرمز حمایت کنید تا سریع لو نروند و بازی به نفرات پایانی برسد. در اواخر بازی، بسته به شرایط میتوانید تصمیم بگیرید ولی سعی کنید هیچوقت کاملاً در نتیجه نهایی دخیل نباشید تا شائبه ایجاد نشود. به عنوان بازیکن باید سعی کنید ذهن راوی را هم بخوانید مخصوصاً اگر نقشی دارید که وابسته به اوست. همواره مراقب شیطنتها و کلکهای راوی باشید و آنها را در محاسبات ذهنی خود لحاظ کنید. مثلاً اگر در نقش جاسوس هستید، کاندید کردن باکره ایده خوبی نیست، چون راوی میتواند به شما نقش یک شهروند داده و در نتیجه توانایی باکره، کشته می شوید!
- نقشهای غربیه در سایه آبی هستند اما توانایی های آنها بعضاً به ضرر سایهشان است. اگر در این نقشها هستید، گاهی رو کردن نقششان میتواند هم تیمی های شما را آگاه کند. مثلاً بعنوان منزوی میتوانید سریعاً نقششان را بگویید تا اگر استعلام شما را گرفتند یا تحت اثر توانایی یک شهروند قرار گرفتید به اشتباه نیفتند. البته استراتژی بازی کردن کاملاً بسته به نظر شماست و هیچ فرمول قطعی وجود ندارد. میتوانید نقششان را مخفی نگه دارید تا از طریق عکس العملهای سایر بازیکنان به هویتشان پی ببرید. مثلاً بعنوان منزوی، به احتمال زیاد راوی استعلام های شما را برای سایه آبی، برعکس جلوه میدهد. پس اگر بازیکنی به شما شک داشت میتوانید احتمال دهید که شهروند است و برعکس اگر کسی زیاد به شما اطمینان داشت میتوانید شک کنید که سایه قرمز است.
- بازیکنان سایه قرمز همزمان با هم بیدار نشده و فرصت مشورت در شب را ندارند. بنابراین در روز اگر فرصت مناسبی دست داد باید با هم ارتباط بگیرند البته به گونه ای که شک بازیکنان سایه آبی را جلب نکنند. شیطان در شب معارفه سه نقش را میبیند. بهتر است یکی را برای بلوف زدن خود انتخاب کرده و بقیه را به اطلاع خادمینش برساند تا آنها هم بتوانند بلوف بزنند.

- رای گیری فاز بسیار مهمی از بازیست که در بسیاری از مواقع نتیجه نهایی را تعیین می کند. بازیکنانی که کاندید میشوند میتوانند به خودشان هم رای بدهند، بازیکنان مرده تا انتهای بازی یک حق رای دارند و در صورت تساوی آرا کسی اعدام نمیشود. این قوانین اگر چه در نگاه اول شاید عجیب به نظر برسند اما نیاز به تصمیم گیری بسیار هوشمندانه بازیکنان دارند. مثلاً بعنوان یک خادم شیطان، اگر همزمان با شیطان کاندید شده اید و احتمال میدهید که شیطان با بیشترین رای از بازی خارج شود، میتوانید به خودتان رای بدهید تا بجای شیطان از بازی خارج شوید یا شاید آرا را برابر کنید. همچنین اگر در سایه مثبت هستید و از هویت یک هم تیمی مهم خود مثل روحانی یا شهردار مطمئن شده اید باید به هر گونه ای حتی با خارج شدن خودتان از بازی، سعی در حفاظت از آنها داشته باشید.
- به راوی پیشنهاد میشود که در بازیهای با تعداد کمتر و وقتی نقش پیشگو را در بازی قرار میدهد، بدل شیطان را به خود پیشگو اختصاص دهد. از این طریق کار پیشگو برای پیدا کردن شیطان سختتر است.
- به راوی پیشنهاد میشود که شهردار را تا مراحل پایانی بازی زنده نگه دارد تا هیجان بازی بیشتر شود. البته در حالت استثنا اگر در یک بازی نقش شهردار زود شو شود و اکثر بازیکنان باور داشته باشند که شهردار کیست، بهتر است که از او محافظت نشود.
- شیطان در شب باید به یک بازیکن شات کند. اگر شیطان بدلیل بلوف زدن روی یک نقش (مثلاً نقش سرباز یا راهب) بخواهد در یک شب کشته ای نباشد، میتواند یک بازیکن مرده را شات کند. با شات شدن بازیکن مرده، اتفاقی برای او نمی افتد و در صبح فردا، راوی اعلام میکند که کشته ای نداشتیم. شیطان امکان شات کردن خودش را هم دارد که در مواردی که حس میکند نقشش لو رفته و احتمال اعدام شدنش بالاست میتواند خودکشی کند تا یکی از خادمینش جایگزین شود.
- وقتی منزوی در بازیست میتوانید استعلام ساید او را آبی یا قرمز اعلام کنید (بسته به تشخیص خودت و شرایط بازی). استعلام نقش او را هم میتوانید بعنوان یک خادم خاص یا خود شیطان اعلام کنید ولی اگر خواستی نقش او را مثبت اعلام کنی نقش واقعی خودش را به استعلام کننده نشان بده نه نقش یک شهروند یا غریبه دیگر.
- وقتی جاسوس در بازیست میتوانید استعلام ساید او را آبی یا قرمز اعلام کنید (بسته به تشخیص خودت و شرایط بازی). استعلام نقش او را هم میتوانید بعنوان یک شهروند یا غریبه خاص اعلام کنید ولی اگر خواستی نقش او را منفی اعلام کنی نقش واقعی خودش را به استعلام کننده نشان بده نه نقش یک خادم دیگر یا شیطان را.
- وقتی اسکارلت جایگزین شیطان میشود کلیه توانایی های شیطان را دریافت میکند و در واقع نقشش عوض میشود و از آن به بعد شیطان است. شیطان قبلی مثل سایر بازیکنان مرده، توانایی اش را از دست داده و تا پایان بازی یک حق رای دارد (دقیقا مشابه حالت خودکشی شیطان).
- وقتی مست در بازیست کارت شهروندی که بعنوان مست در نظر گرفته شده، به دست هر بازیکنی بیفتد راوی بگونه ای باید عمل کند که آن بازیکن باور کند که آن نقش است. در صورت نیاز شب بیدار میشود و استعلام یا اطلاعات مربوط به نقشش را دریافت میکند اما بصورت اشتباه! در اینجا هم نوع اطلاعاتی که داده میشود بسته به نظر راویست و باید جذابترین تصمیمات گرفته شود. بعنوان بازیکن، تشخیص اینکه مست هستید کاری دشوار و در برخی نقشها ناممکن است. اما اگر نقشی دارید که در طول بازی چند بار از توانایی خود استفاده میکند و حس کردید کلیه اطلاعات دریافتی از راوی نامعقول است، میتوانید به مست بودن خود شک کنید. نقشی که در اختیار بازیکن مست است و اطلاعات اشتباهی که راوی به او میدهد فقط مختص اوست و اگر سایر بازیکنان با توانایی خود، آمار و استعلامی از بازیکن مست بگیرند، راوی اطلاعات واقعی را در اختیار آنها میگذارد. این اطلاعات هم یکی از راه های مهم فهمیدن حضور نقش مست در بازیست.

- بازیکن در نقش پیشخدمت تا زمانیکه نوبتش برای رای دادن نشده و اشاره راوی به او نرسیده باید اربابش را تحت نظر داشته باشد و مطابق با او رای دهد. اگر نوبت رای ارباب، بعد از او باشد و در آخرین لحظه نظرش را عوض کند، مشکلی ندارد و رای پیشخدمت بلا تغییر باقی میماند.
- سارق و بوروکرات نمیتوانند خودشان را در شب انتخاب کنند. راوی پس از بیدار کردن آنها، بازیکنی که انتخاب کرده اند را ثبت میکند تا اگر فردا رای داد، اثر سارق یا بوروکرات را اعمال کند. بازیکن انتخاب شده در صورت رای دادن، تحت تاثیر توانایی قرار می گیرد و اگر رای ندهد اتفاقی نمی افتد. این نقشها میتوانند بازیکن مرده هم انتخاب کنند که در صورت استفاده از تک رای باقیمانده اش، اثر آنها روی رای او اعمال می شود. همانگونه که پیشتر اشاره شد، کلیه توانایی ها برای رای گیری تبعید مسافران بی اثر هستند پس رای بازیکنانی که تحت اثر سارق یا بوروکرات قرار گرفته اند، بصورت عادی شمارش می شود. اگر این نقشها در طول روز تبعید شوند، توانایی شان بلافاصله از بین رفته و در ادامه رای بازیکنی که انتخاب کرده اند به شکل عادی شمارش می شود. اگر هر دو نقش در بازی باشند و هر دو در یک شب، یک نفر را انتخاب کنند، فردا هر رای آن بازیکن، سه رای منفی محاسبه میشود.
- تفنگدار هر بازیکنی که برای کاندید اول اعدام رای داده را میتواند برای کشتن انتخاب کند حتی شیطان. پس با شلیک او حتی امکان پایان بازی و برد یک سایه هم وجود دارد. برای اعمال توانایی اش، تفنگدار پس از اتمام رای گیری اول برای اعدام، باید یکی از بازیکنانی که رای داده را انتخاب کند. اگر در یک حالت نادر، اولین رای گیری روز منجر به اعدام شود و تفنگدار هم کسی را برای کشتن انتخاب کند و اعدامی و کشته شده توسط تفنگدار هر کدام یک سایه را برنده بازی کنند، اعمال اثر تفنگدار پیش از اعدام رخ داده است و لذا اعدام انجام نشده و قبل از آن بازی به پایان رسیده است.

چند مثال کاربردی

۱. سینا در نقش رخت شور است. در شب اول راوی، امین و یلدا را به او نشان میدهد و نقش کارآگاه را به یکی از آنها نسبت میدهد. اما در واقع امین جاسوس است که راوی در آن لحظه نقش کارآگاه را به او داده و یلدا راهب. در ادامه بازی جلال ادعا میکند که کارآگاه است اما سینا که فکر میکند یکی از امین و یلدا کارآگاه هستند او را متهم به دروغگویی کرده و برای اعدام کاندید میکند. جلال اعدام میشود و در شب مجید که نقشش گورکن است استعمالش را میگیرد. صبح فردا مجید اعلام میکند که جلال واقعا کارآگاه بوده و سینا را متهم میکند. سینا در عین حالی که به گورکن بودن مجید شک کرده، به استعمال خودش هم مشکوک میشود. با توجه به اینکه یلدا قبلا در شب شات شده، سینا بالاخره به جاسوس بودن امین شک میکند.
۲. سجاد در نقش کتابدار است. در شب معارفه راوی، مریم و احمد را به او نشان میدهد و نقش مست را به یکی از آنها نسبت میدهد. احمد شیطان است و مریم مست که گمان میکند سرباز است.
۳. مهسا در نقش کارآگاه است و در شب معارفه راوی، مجید و سجاد را به او نشان داده و نقش جاسوس را به یکی از آنها نسبت میدهد. مجید شهردار است و سجاد منزوی که راوی در آن لحظه نقش جاسوس را برایش در نظر گرفته.
۴. احمد در نقش روانشناس در میان یلدا در نقش راهب و محمدرضا در نقش شبگرد نشسته، بنابراین در شب معارفه راوی به او عدد صفر نشان می دهد. در روز اول محمدرضا اعدام شده و در شب، شیطان یلدا را شات میکند. چون روانشناس پس از شات شیطان فعال میشود، بنابراین اینبار آماری که راوی نشان میدهد مربوط به امین (که کنار یلدا نشسته) و سینا (که کنار محمدرضا نشسته) است. امین سم گذار و

- سینا رخت شور است. راوی باید عدد یک را نشان دهد اما پیشتر در همین شب، امین احمد را انتخاب و مسموم کرده است. بنابراین راوی عدد صفر را نشان میدهد. شب بعد امین بازیکن دیگری را مسموم میکند ولی چون شیطان اینبار احمد را شات کرده، راوی دیگر او را بیدار نمیکند.
۵. مجید در نقش گورکن است. در روز اول، جلال که مست است اما فکر میکند باکره است اعدام میشود. مجید در شب متوجه میشود که نقش جلال مست بوده است. در روز دوم امین که جاسوس است اعدام میشود. راوی در شب نقش سلاخ را به امین میدهد و بنابراین مجید فکر میکند که امین سلاخ بوده. راوی نمیتواند نقش شیطان یا دیگر خادمین را به امین اختصاص دهد. یا یک نقش از ساید آبی یا نقش واقعی خودش را باید به گورکن نشان دهد.
۶. یلدا در نقش راهب در شب امین در نقش شهردار را محافظت میکند. مجید در نقش شیطان در شب امین را شات میکند. چون امین محافظت شده پس توانایی او برای انتقال شات به یک بازیکن دیگر فعال نمیشود و در شب کشته ای نداریم. در شب بعد شیطان مجدداً امین را شات میکند و چون اینبار محافظت نشده، توانایی اش فعال شده و راوی انتخاب میکند که شات را به احمد که سرباز است منتقل کند. چون سرباز در برابر شات مصون است، باز هم کشته ای در شب نداریم. در روز بعد بازیکنان به مجید مشکوک شده و او را کاندید میکنند اما آرا به حد نصاب نمیرسد. مجید که حس میکند احتمالاً در روز بعد اعدام میشود در شب خودکشی میکند اما یلدا او را برای محافظت انتخاب کرده، بنابراین زنده می ماند و شیطان جدید انتخاب نمی شود. صبح بعد وقتی راوی اعلام میکند که باز هم کشته ای نداشتیم، مجید متوجه میشود که همچنان خودش در نقش شیطان است.
۷. سینا شبگرد است و امین شهردار. شیطان در شب امین را شات میکند و راوی شات را به سینا منتقل میکند و نتیجتاً سینا کشته میشود. راوی سینا را بیدار میکند تا نقش یک بازیکن را بفهمد. سینا به محمدرضا اشاره میکند که منزوی است. راوی نقش اسکارلت را به محمدرضا اختصاص داده و آنرا به سینا نشان میدهد.
۸. مریم نقش مست را دارد اما خیال میکند که سرآشپز است. جلال در نقش باکره، هشدار میدهد که اگر شهروندی او را کاندید کند خودش کشته میشود. اما مریم باور نمیکند و او را کاندید میکند. جلال اعدام میشود و مریم گمان میکند که دروغ گفته است.
۹. سجاد در نقش شیطان، در شب معارفه نقش سلاخ را دیده که خارج از بازی است پس در طول بازی ادعا میکند که سلاخ است. در اواسط بازی سجاد اعلام میکند که میخواهد از توانایی اش استفاده کند و مهسا که اسکارلت است را بعنوان شیطان انتخاب میکند. بدیهی است که اتفاقی نمی افتد.
۱۰. مجید سلاخ است و محمدرضا را بعنوان شیطان انتخاب میکند که توانایی اش را روی او اجرا کند. محمدرضا منزوی است و راوی در آن لحظه نقش شیطان را برای او در نظر میگیرد و نتیجتاً کشته میشود. مجید فکر میکند که شیطان را کشته است و بازی احتمالاً بدلیل وجود اسکارلت ادامه پیدا کرده است در حالیکه شیطان همچنان زنده است.
۱۱. سم گذار در شب روحانی را مسموم میکند. صبح بعد روحانی اعدام میشود اما چون مسموم بوده و توانایی اش غیر فعال شده، ساید آبی نمی بازد. شب بعد سم گذار راهب را مسموم میکند. راهب از سلاخ محافظت میکند و شیطان سلاخ را شات میکند. چون راهب مسموم بوده و توانایی اش غیرفعال شده، سلاخ کشته میشود.
۱۲. احمد در نقش سارق که در ساید قرمز بازی میکند در شب، امین را که شهردار است انتخاب میکند. فردا در اولین رای گیری برای اعدام، امین رای نمیدهد بنابراین اتفاقی نمی افتد و رای گیری بشکل عادی انجام میشود. در رای گیری دوم امین بعنوان چهارمین نفر رای میدهد، راوی وقتی به امین میرسد بجای گفتن عدد ۴، یک واحد از آرا کم میکند و عدد ۲ را می شمارد. همه متوجه میشوند که امین تحت اثر

توانایی احمد قرار گرفته است. پس از اتمام رای گیری، امین، احمد را متهم به بازی در سایید قرمز میکند و او را برای تبعید کاندید میکند. احمد قبلا شیطان را با علامت آگاه کرده که در ساییدش بازی میکند و شیطان موضوع را بشکل خصوصی به خادمینش گفته. با همکاری تیم قرمز، رای گیری برای تبعید به نتیجه نرسیده و احمد در بازی می ماند. در ادامه، مهسا در نقش بارون برای اعدام کاندید میشود. امین حدس میزند که مهسا در سایید قرمز باشد، بنابراین با توجه به اینکه رای او معکوس شمارش میشود در رای گیری رای نمیدهد. اگر احمد تبعید میشد، اثر توانایی اش بلافاصله از بین رفته و امین میتوانست رای بدهد.

۱۳. مریم در نقش تفنگدار در سایید قرمز بازی می کند. یازده نفر بازیکن زنده در بازی هستند و سجاد در نقش شیطان بعنوان اولین نفر برای اعدام کاندید میشود و ۵ رای می آورد. تعداد آرا به نصف نرسیده و برای اعدام کافی نیست. مریم از توانایی اش استفاده کرده و سینا که در نقش سرباز است و رای داده را میکشد. در ادامه یلدا در نقش اسکارلت کاندید شده و ۵ رای می آورد. با توجه به اینکه تعداد بازیکنان زنده، حالا ده نفر شده، تعداد آرا به نصف رسیده ولی چون برابر با تعداد آرا سجاد است پس اعدامی اتفاق نمی افتد.

۱۴. جاسوس بیشترین رای را برای اعدام آورده و باید اعدام شود. پیش مرگ در سایید مثبت بازی میکند. راوی به جاسوس سایید مثبت داده و تصمیم میگیرد که پیش مرگ بجای او اعدام شود.

۱۵. جلال در نقش منزوی که پیشتر در بازی کشته شده، حق رای خود را به مهسا در نقش مفلس میدهد. مهسا از قبل دو رای از دیگر بازیکنان مرده گرفته و با این رای، مجموعا سه حق رای دارد. راوی به جلال سایید منفی داده و به مهسا این موضوع را میگوید. مهسا به سایرین اعلام میکند که سایید جلال قرمز است ولی چون جلال از ابتدای بازی گفته بود که منزوی است، اکثر بازیکنان سایید آبی حدس میزنند که راست گفته و راوی سایید منفی به او داده. در ادامه مهسا تبعید میشود و سه رای باقیمانده اش میسوزد. حالا او دیگر توانایی اش را از دست داده و تا پایان بازی یک حق رای دارد.

ترتیب فعال شدن نقشها در شب اول

خادمین	همه خادمین را بیدار کن تا همدیگر را ببینند و شیطان را به آنها نشان بده. سپس بخوابند.
شیطان	بیدارش کن و خادمینش را با اشاره نشانش بده. سه کارت نقش ساید آبی که در بازی نیستند را به او نشان بده. سپس بخوابد.
سم گذار	بیدارش کن تا یک بازیکن را مسموم کند. سپس بخوابد.
جاسوس	بیدارش کن و برگه هایی که در آنها نقشها و وضعیت بازیکنان را ثبت کردی نشانش بده. سپس بخوابد.
رخت شور	بیدارش کن و به دو بازیکن اشاره کن. یک کارت نقش شهروند نشانش بده. سپس بخوابد.
کتابدار	بیدارش کن و به دو بازیکن اشاره کن. یک کارت نقش غریبه نشانش بده. سپس بخوابد.
کارآگاه	بیدارش کن و به دو بازیکن اشاره کن. یک کارت نقش خادم نشانش بده. سپس بخوابد.
سرآشپز	بیدارش کن و یک عدد در مورد تعداد جفت بازیکنان منفی به او نشان بده. سپس بخوابد.
روانشناس	بیدارش کن و یک عدد در مورد تعداد بازیکن منفی در دو بازیکن کناری اش به او نشان بده. سپس بخوابد.
پیشگو	بیدارش کن تا دو بازیکن را انتخاب کند. با اشاره سر بگو که شیطان یا بدلش بین آنهاست یا نه. سپس بخوابد.
پیش خدمت	بیدارش کن تا اربابش را برای فردا انتخاب کند. ارباب را ثبت کن. سپس بخوابد.

ترتیب فعال شدن نقشها در شبهای بعد

سم گذار	بیدارش کن تا یک بازیکن را مسموم کند. سپس بخوابد.
راهب	بیدارش کن تا یک بازیکن را از شات شیطان محافظت کند. سپس بخوابد.
جاسوس	بیدارش کن و برگه هایی که در آنها نقشها و وضعیت بازیکنان را ثبت کردی نشانش بده. سپس بخوابد.
شیطان	بیدارش کن تا یک بازیکن را شات کند. سپس بخوابد. اگر خودکشی کرد یکی از خادمین را به انتخاب خودت بیدار کن و به او اعلام کن که شیطان جدید است.
شبگرد	اگر امشب کشته شده بیدارش کن تا یک بازیکن را انتخاب کند. کارت نقش بازیکن را نشانش بده. سپس بخوابد.
گورکن	اگر در روز اعدامی وجود داشت بیدارش کن و کارت نقش بازیکن اعدامی را نشانش بده. سپس بخوابد.
روانشناس	بیدارش کن و یک عدد در مورد تعداد بازیکن منفی در دو بازیکن زنده کناری اش به او نشان بده. سپس بخوابد.
پیشگو	بیدارش کن تا دو بازیکن را انتخاب کند. با اشاره سر بگو که شیطان یا بدلش بین آنهاست یا نه. سپس بخوابد.
پیش خدمت	بیدارش کن تا اربابش را برای فردا انتخاب کند. ارباب را ثبت کن. سپس بخوابد.