







ЧУЖИЕ ПРОТИВ ПИОНЕРОВ

**В лагере случилось ЧП.
А точнее: Чужие против Пионеров.
Игра на выживание – кто кого?**



**8+
возраст**



**30
минут**



**6–25
человек**



Всегда готов!!!

СОДЕРЖАНИЕ

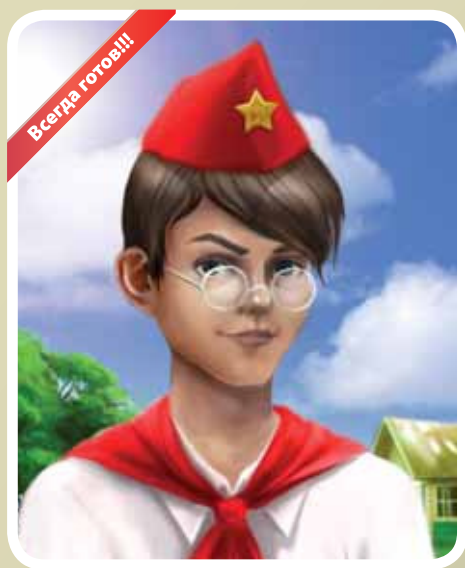
1	Суть игры	6
2	Начало	8
3	Голосование (день)	10
4	Ночь	12
5	Персонажи	13
6	Таблица ролей	19

	ДОПОЛНИТЕЛЬНО	20
7	Вещи (20 карточек).....	21
	Полезные (14 карточек)	22
	Вредные (6 карточек)	24
8	События (20 карточек).....	25



Суть игры:

Пионеры съехались в летний лагерь, не зная, что среди них прячутся замаскированные пришельцы, цель которых – похищать людей и проводить над ними эксперименты!



Задача чужих – похитить всех детей, задача пионеров – вычислить всех инопланетян. Вожакого нейтрализовали первым, так что игрок, которому досталась карточка Вожа-



того, становится ведущим. Он нейтрален, не участвует в борьбе, не подсуживает ни одной из сторон, а помогает игре проходить без путаницы и заминок.



Он рассказывает прибывшим, что среди них есть замаскированные чужие. И вручает пионерам ценный прибор: «**Просветку**», которая может просканировать игрока и показать его сущность (пионер или чужой), но при этом вводит в **ступорную кому**. Тот, кого просветили, – выбывает из игры.



Итак, по ночам чужие похищают детей. А днем пионеры пытаются вычислить, кто из них – замаскированные пришельцы, и могут проверить одного подозреваемого с помощью просветки.

Просветка работает 1 раз в день (затем сутки восстанавливает энергию), поэтому определить можно только одного игрока в день, и игроки должны выбрать, кого именно, с помощью **ГОЛОСОВАНИЯ** (см. ниже).

Те, кто введен в кому просветкой или похищен пришельцами, выбывают из игры и показывают свои карточки остальным игрокам.

Если пионеры обнаружили всех инопланетян, они выиграли и вернули всех похищенных!

В противном случае побеждают инопланетяне – и могут спокойно проводить в лагере свои бесчеловечные эксперименты.



Начало:

Отберите столько карточек, сколько собралось игроков, причем карточки нужно отобрать по номерам (начиная с 1-й и дальше) – согласно **Таблице ролей**.



Игроки садятся в круг, и каждый тянет по 1 карточке. Получив карточку, каждый игрок узнает, какая ему досталась роль. Кто-то стал **лунатиком**, кто-то обычным **пионером**, кто-то **чужим** и т.д. Карточки **ни в коем случае никому нельзя показывать** (лучше их просто спрятать, чтобы никто случайно не подглядел). Показать свою карточку днем, во время игры, могут только Лидер и Ведьма (см. ниже).

Тот, кому досталась карточка Вожатый (№1), становится ведущим игры. Также каждый игрок получает фишку «Голос», которая дает ему 1 голос при голосовании. Фишки можно вырезать, а можно просто использовать монетки (пуговицы, фасоль и т.п.).

Ведущий объявляет **нулевую ночь**. Все игроки без исключения закрывают глаза. Ведущий просит чужих открыть глаза, чтобы они могли узнать друг друга. Когда они закрыли глаза, ведущий может провести переключку между остальными персонажами: «Теперь лунатик открыл глаза... так, понятно, кто это».

Для удобства вожатый может использовать **Таблицу ведущего**, чтобы записать, кто есть кто, а в процессе игры отмечать действия игроков, чтобы не запутаться.



Когда ведущий окончил переключку, наступает день, все открывают глаза. Теперь пионеры должны собрать волю в кулак и решить, кого же первым проверить с помощью «просветки»?.. Это решит голосование.



Голосование (день):

Сначала пионеры просто обсуждают сложившуюся ситуацию, делятся мнениями, высказывают гипотезы, пытаются вычислить, кто же из них – скрытые инопланетяне.

В первый день никаких логических доводов нет (если кто-то из игроков не выдал себя шумом в процессе знакомства во время нулевой ночи). Кто из нас чужой – Петя, который ест шоколадку перед обедом? Или Маша, которая читает «Преступление и наказание»? А может, Витя, который ковыряет в носу мизинцем?..

А вот после следующей ночи могут появиться реальные подозрения: Ваня слышал, как его сосед пошевелился, когда ведущий просил чужих указать цель для похищения...



Инге показалось странным, что похитили именно того, кто хотел просветить Мишу: а вдруг Миша пришелец, и нейтрализовал опасного для себя игрока?..

Пионеры обмениваются мнениями и доводами. После 3–5 минут обсуждения, ведущий объявляет голосование, по часовой стрелке опрашивая каждого игрока, кого он подозревает.

Каждый игрок кладет свою фишку голоса перед тем, кого хочет просветить. Если по результатам голосования подозреваемый очевиден (так как собрал большинство голосов), он может произнести оправдательную речь длительностью не больше 30 секунд. После нее ведущий спрашивает, не поменял ли кто-то свое решение. Если кто-то из игроков хочет изменить свое решение, голосование проводится снова – теперь уже в последний раз.

Игрок, которого просвечивают, показывает свою карточку, отдает ведущему свою фишку голоса и выходит из игры. Он уже не обязан закрывать по ночам глаза и теперь следит за развитием событий, но не имеет права подсказывать остальным даже намеком!

И снова наступает ночь...





4 Ночь:

Вожатый: «Наступает ночь, все закрыли глаза. Пришельцы открыли глаза и показывают мне, кого они похищают?.. Понятно кого. Теперь пришельцы закрывают глаза». Потом вожатый по очереди вызывает каждого персонажа, у которого есть ночные способности лунатика, экстрасенса, волшебника и т.д., в очередности ходов каждого (см. **Таблицу вожатого**).

Кого пугает лунатик? Кого проверяет экстрасенс? Кого волшебник превращает в овечку? И так далее. Названный игрок открывает глаза и показывает вожатому на свою жертву.

Любой игрок (даже инопланетянин) может пропустить ход и ничего не совершать ночью (отрицательно покачать головой в ответ на запрос ведущего).





Персонажи:



Пионеры: приехали в лагерь отдохнуть. Они против антигуманных экспериментов... и собственного похищения! Поэтому днем стараются вычислить пришельцев, чтобы нейтрализовать их с помощью «Просветки».



Чужие: зловещие гуманоиды с Альфы Центавра, которые маскируются под детей, по ночам выбирают одного из игроков и телепортируют его в летающую тарелку.



«Профэссор»: Несмотря на свой юный возраст это отличный изобретатель. Из дырявого ведра, пионерского горна, гнутой вилки и колеса от велосипеда профэссор соорудил энергоустановку. Каждую ночь он ставит энергощит на одного из игроков, и этот игрок до утра защищен от любого воздействия (и вред-



ного, и полезного). Профэссор может поставить энергощит на себя.



Лунатик: страдает лунатизмом, ходит по ночам, завернувшись в простыню, и пугает сонных детей. Ночью он указывает, кого пугает: испуганный теряет дар речи на весь следующий день (не может участвовать в обсуждении, не может голосовать). Своим неожиданным появлением лунатик вполне может напугать и чужого.



Экстрасенс: один из пионеров обладает экстрасенсорным даром узнавать, пришелец игрок или нет. Ночью он указывает на одного из игроков, а ведущий показывает палец вверх, если это чужой, или палец вниз, если нет.



Волшебник: любой ночью он может применить одну из двух одноразовых способностей: Отмена или Овцевание.

Отмена: волшебник отменяет все события и похищения в одну из ночей. Когда вожатый его вызывает, волшебник складывает два пальца крестом (так, чтобы ведущий увидел это). Утром ведущий объявляет, что ничего не случилось.

Овцевание: волшебник превращает любого из игроков в овечку (игрок выбывает из игры и показывает свою карточку). Для этого он просто указывает ведущему на того, кого решил превратить в овцу.



Хитрюга: на него не действует ничего, кроме просветки. То есть инопланетяне, пытавшиеся его похитить, не похищают, лунатик не может напугать. Хотя вор может украсть у него вещь. На хитрюгу не действует ничего плохого, и ничего хорошего. Его можно вывести из игры только с помощью просветки.





Лидер: пользуется большим влиянием, потому что умеет убеждать. Лидер может днем показать свою карточку, лишит одного из игроков фишки и взять ее себе (но после голосования должен вернуть). То есть его голос в этот день имеет двойной вес! Эту способность лидер сохраняет, пока остается в игре.



Ведьма: В любой день может вскрыть свою личность, показав карточку остальным игрокам. Тогда она получает право проклясть одного из игроков, положив перед ним «черную метку» (любую пуговицу, монетку и т.п.). Если при голосовании у двоих игроков равное число голосов, но один из них с черной меткой, выбирают именно его.



Вор: ночью меняет местами две любые карточки вещей, лежащие на столе. Он обязан сделать это своими руками, то есть, если карточки далеко, вору придется-

ся встать. **Важно:** если карточка вещи была повернута картинкой вверх (т.е. видна всем), при обмене вор должен перевернуть ее картинкой вниз («поставить на подзрядку»). Но, если она была картинкой вниз, вор не имеет права ее смотреть.

Этот персонаж применяется, только если вы играете с вещами. В противном случае это обычный пионер.



Маленькая девочка: самая младшая в лагере, но, несомненно, самая юркая и проворная. Она единственная, кто, начиная с первой игровой ночи, может подсмотреть за чужими и узнать, кто же они! Но девочке мало просто знать правду: необходимо еще и убедить остальных игроков поверить ей. А главное, не попасться при подглядывании на глаза инопланетянам, ведь тогда, скорее всего, ясно, кто будет похищен в эту ночь...





Мальчиш-плохиш: подлый предатель, который продался пришельцам за банку варенья и корзинку печенья (с шоколадной крошкой) и теперь играет на их стороне. У него нет никаких способностей, но он старается голосовать так, чтобы обеспечить победу чужих. В первую ночь, когда пришельцы знакомятся друг с другом, ведущий просит открыть глаза мальчиша-плохиша, чтобы он увидел, кто чужие, и знал, на кого работает. В остальные ночи он не открывает глаза.





6 Таблица ролей:

В зависимости от числа игроков, набирайте нужное количество карт, именно в такой последовательности.

- | | |
|------------------------|--------------------------------|
| 1 Вожатый | 14 Ведьма |
| 2 Пионер | 15 Пионер |
| 3 Чужой Альфа | 16 Чужой Дельта |
| 4 Профэссор | 17 Маленькая
девочка |
| 5 Лунатик | 18 Мальчиш-плохиш |
| 6 Экстрасенс | 19 Пионер |
| 7 Лидер | 20 Чужой Каппа |
| 8 Чужой Бета | 21 Пионер |
| 9 Волшебник | 22 Пионер |
| 10 Хитрюга | 23 Пионер |
| 11 Чужой Гамма | 24 Чужой Омега |
| 12 Вор / Пионер | 25 Пионер |
| 13 Пионер | |

