

# САЛЕМ

1692



# САЛЕМ 1692

## Короткий опис гри

1692 рік. Місто Салем, штат Массачусетс. Тут причаїлося зло, і ви переконані, що дехто з ваших сусідів — відьми! Протягом гри ви будете тягти й розгравувати карти, щоб звинувачувати гравців, яким не довіряєте, і допомагати гравцям, хто, як ви вважаєте, на вашому боці. Коли закінчується колода і розкривається карта ночі, відьми спробують вбити невинного гравця.

Гравці, які в будь-який момент гри отримали карту відьми з карт судища, стають відьмами і мають убити всіх не-відьом. Гравці, яким жодного разу не дісталася карта відьми (містяни), перемагають, якщо їм вдається розкрити всі карти судища з написом «Відьма». Протягом гри карта змови буде рухати карти судища між гравцями, тож хтось із тих, кому ви довіряли, може стати відьмою посеред гри. Дійте швидко, інакше можете лишитися єдиним порядним пуританином у місті, охопленому злом!

## Вміст гри



15 карт  
ратуші



59 гральних карт  
Салема



30-секундний  
пісочний  
годинник



15 карт  
вбивства



39 карт  
судища



Фішка  
молотка

## Підготовка до гри

1. Оберіть найдосвідченішого гравця Салема на роль оповісника. Оповісник буде оголошувати, коли заплющувати і розплющувати очі під час фази Ночі.

*Якщо ви — новачки у Салемі, або у вас велика компанія, або хтось не бажає брати активну участь у грі, радимо вибрати ведучого замість оповісника. Ведучий буде допомагати керувати процесом гри та не вважатиметься гравцем. Або ви можете завантажити безоплатний застосунок «Salem 1692 Moderator» для iOS.*

2. Візьміть стільки карт судища, скільки потребує кількість гравців (див. таблицю нижче). Покладіть карти судища, що лишилися, назад у коробку. Перемішайте карти судища, роздайте їх усім гравцям порівну долілиць. Потай подивіться свої карти судища та покладіть їх долілиць перед собою у ряд. Якщо ви отримали карту з написом «Відьма» — ви граєте за відьму до кінця гри. Якщо ви отримали карту з написом «Констебль» — ви гратимете роль констебля під час фази Ночі. У тій самій грі ви можете бути як відьмою, так і констеблем. Констебль намагатиметься врятувати гравця Уночі.

Гравці	2–3*	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Не відьма	18	18	23	27	32	29	33	27	30	33
Відьма	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2
Констебль	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

*\* один або два гравця-привида приєднуються до вас, коли ви граєте вдвох чи втроєх. Після того, як ознайомитесь із основними правилами, перегляньте правила гри для 2–3 гравців на с. 16.*

3. Перемішайте карти ратуші та роздайте по 1 кожному гравцеві. Вони кладуть цю карту горілиць перед собою й читають уголос здібність свого персонажа.



*Якщо гравців 7 або менше, ви можете роздати кожному по 2 карти ратуші. Гравці вибирають 1 персонажа з 2, а решту карт складають у коробку.*

4. Приберіть карти чорного kota, ночі та змови з гральної колоди. Перемішайте та роздайте кожному гравцеві по 3 карти. Замішайте карту змови назад у колоду, покладіть карту ночі на низ колоди, а карту чорного kota відкладіть.
5. Покладіть фішку молотка на середину столу. Якщо у вашій грі буде оповісник, відберіть чорні карти вбивства, що відповідають картам ратуші кожного гравця, та складіть їх у стос на столі. Покладіть решту карт вбивства назад у коробку. Якщо ж у вас у грі буде ведучий, складіть усі карти вбивства назад у коробку.
6. Ви починаєте гру на Світанку. Світанок настає один раз на самому початку гри. На Світанку відьми непомітно для інших віддають карту чорного kota будь-якому гравцеві. Це дає можливість відьмам побачити одна одну, і підкласти згубну карту чорного kota будь-кому, щоб почати гру. Відьми можуть покласти цю карту комусь зі своїх, щоб відвести від нього/неї підозри.

#### **Якщо ви граєте з ведучим:**

Ведучий направляє дії гравців, керуючись розділом про Світанок у сценарії ведучого на с. 10.

#### **Якщо ви граєте з оповісником:**

Оповісник кладе карту чорного kota на гральну колоду поперек горілиць (так, щоб відьмам було зручно її взяти), і просить усіх гравців заплющити очі. Потім він просить усіх, у кого є карта відьми, розплющити очі і покласти карту чорного kota поруч із будь-яким гравцем (оповісник не має розплющувати очей, якщо тільки в нього самого немає карти відьми).

Потім оповісник починає повільний зворотний відлік від 10, просить відьом заплющити очі, і тепер їх розплющують усі гравці.

Гравець, якому дісталася карта чорного kota, має покласти її горілиць перед своїми картами судища. Після того, як карта чорного kota входить у гру, з нею слід поводитися, як із будь-якою іншою синьою картою. Вона може бути скинута або переміщена певними картами, а в разі скидання може бути знову розіграна пізніше. (Див. розділ «Розширені правила та поради» на с. 15, де ви знайдете варіанти, як замаскувати шум із заплющеними очима.)

## Хід гри

Гравець, який отримав карту чорного kota, ходить першим. Хід іде за годинниковою стрілкою.

### Опис ходу

Ви маєте зробити **ЛИШЕ ОДНЕ** з двох:

1. Витягнути 2 карти та завершити хід.

Якщо була витягнута **ЧОРНА** карта, її слід показати усім та одразу розіграти.

АБО

2. Зіграти щонайменше 1 карту (при цьому ви можете зіграти стільки карт, скільки забажаєте протягом свого ходу) на будь-кого з інших гравців.



**ЗЕЛЕНІ** карти скидаються після розіграшу.

**СИНІ** карти лишаються на столі перед гравцем доти, доки він не помирає або карти не були переміщені або скинуті іншою картою (такою, як «Цап-відбувайло» або «Прокляття»).

**ЧЕРВОНІ** карти лишаються на столі перед гравцем, доки гравцеві не висуваються 7 звинувачень. Людина, що висуває сьоме звинувачення проти гравця, розкриває одну з його карт судища на свій вибір. Тоді всі червоні карти, що лежать перед звинуваченим гравцем, скидаються.

### Гравець помирає, коли:

Усі його карти судища були розкриті.

АБО

Одна з його розкритих карт судища — це карта відьми.

АБО

Відьми вбивають гравця Уночі.

Коли гравець помирає, він скидає усі карти з руки та усі сині карти, що лежать перед ним. Він має розкрити решту своїх карт судища та розповісти всім, чи був він відьмою у цій грі.

## Кінець гри

Містяни (гравці, яким за всю гру жодного разу не попалася карта відьми) перемагають, коли розкривають останню карту судища з написом «Відьма». Їм необов'язково вбивати всіх відьом, варто лише розкрити всі карти судища з написом «Відьма».

АБО

Відьми перемагають, якщо всі гравці, які вижили, — відьми. Відьмами вважаються ті, хто має у себе карту відьми або мав її якийсь час протягом гри.



*Містяни перемагають, коли розкриваються всі карти відьом.*

## Чорні карти

Якщо витягнуто чорну карту, її слід показати всім та одразу розіграти.

### Змова



Якщо витягнуто карту змови, усі гравці вибирають та забирають собі 1 карту судища, що лежить долілиць, у гравця ліворуч. Якщо ви витягли карту відьми — ви приєднуєтесь до команди відьом!

**Коли витягнуто карту змови:**

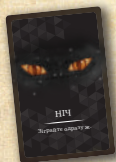
1. Людина, яка витягла її, розкриває 1 карту судища, що належить гравцеві з картою чорного кота. Якщо в жодного з гравців немає карти чорного кота, цей крок пропускається.
2. Усі гравці одночасно вибирають та забирають собі 1 карту судища в гравця зліва від себе, не розкриваючи її, і кладуть до інших своїх карт судища.

3. Кожен гравець обережно дивиться на свій новий набір карт судища.

Якщо ви отримали карту відьми, ви стаєте відьмою і переходите до команди відьом. Якщо ви втрачаєте карту відьми, ви лишаєтесь відьмою Уночі та все ще належите до команди відьом.

Якщо ви отримали карту констебля, ви стаєте констеблем і можете розпоряджатися фішкою молотка Уночі. Якщо ви втрачаєте карту констебля, ви більше не є констеблем і вам не треба розплющувати очі як констеблю Уночі.

### Ніч



Уночі відьми намагатимуться вбити когось із гравців (відьми можуть також спланувати вбивство когось зі своїх), а констебль намагатиметься врятувати іншого гравця від загибелі. Якщо констебль також є відьмою, він може навмисно врятувати не того гравця.

На відміну від Світанку, карта чорного kota не задіяна Уночі. Якщо хтось із компанії не грає, або якийсь гравець уже помер, радимо поставити його на роль ведучого, замість того, щоб грати з оповісником.

### Якщо ви граєте з ведучим:

Ведучий направляє дії гравців, керуючись розділом про Ніч у сценарії для ведучого на с. 11.

### Якщо ви граєте з оповісником:

1. Складіть карти вбивства (згідно з персонажами, які залишились у грі) горілиць у стос. Покладіть цей стос поперек на верх гральної колоди. Завдяки цьому відьмам буде простіше обережно брати ці карти Уночі.
2. Оповісник просить усіх гравців заплющити очі.

3. Оповісник просить відьом розплющити очі та відкласти будь-яку карту вбивства *долілиць* (позначаючи людину, якої вони хочуть позбутись), після чого скласти решту карт вбивства назад у стос *долілиць*. У цей час він веде зворотний відлік від 20, після чого просить відьом заплющити очі (оповісник має лишатися із заплющеними очима, виняток — коли він грає за відьом).
4. Оповісник просить констебля розплющити очі та покласти фішку молотка поряд із будь-яким гравцем, окрім себе (позначаючи гравця, якого той хоче врятувати), та починає зворотний відлік від 10, після чого просить констебля заплющити очі (оповісник має лишатися із заплющеним очима, виняток — коли він грає за констебля).
5. Оповісник просить усіх гравців розплющити очі. Будь-який гравець, який вирішив сповідатись, може розкрити одну з вибраних ним карт судища в обмін на захист від карти вбивства. Гравці повинні сповідатися до того, як на пісочному годиннику вийде час.
6. Розкрийте відкладену відьмами карту вбивства. Гравець, карта ратуші якого збігається з картою вбивства, помирає і перевертає усі свої карти судища горілиць. Він цього не робить *лише коли*:

Констебль поклав перед ним фішку молотка.

АБО

Цей гравець вирішив сповідатися перед тим, як карта вбивства була розкрита.

АБО

У цього гравця є карта психлікарні перед ним.

*Після завершення Ночі перемішайте скинуті карти, щоб утворити нову колоду, і знову покладіть карту ночі під низ.*

*Продовжуйте грати з того місця, на якому зупинилися.*

## 5 законів Салема

1. Ви ніколи не можете застосовувати властивості карт на себе або класти фішку молотка перед собою. Ви також не можете грати карти так, щоб вони впливали на вас напряму (наприклад, розіграти набожність, забезпечити собі алібі, змусити когось віддати вам карти після пограбування або переміщати карти до себе завдяки цапу-відбувайлу).
2. Коли ви граєте карту, у вас немає можливості скасувати хід. Якщо гравець забув скористатися своєю особливою здібністю під час ходу... шкода!
3. Якщо гравець затримується з ходом, переверніть пісочний годинник. Коли час вийде, гравець має тягти 2 карти (якщо він не походив за цей час) та завершити хід.
4. Гравець може непомітно від інших перекласти свої карти судища в іншому порядку, але ряд завжди має бути видно усім іншим гравцям.
5. Коли гравець помирає, у нього є право на три «останніх слова» перед тим, як остаточно замовкнути. Померлих гравців, які будуть говорити чи намагатися діяти, слід засудити!



*Тепер ви готові до гри!*

# Сценарій для ведучого

## Світанок

«Усі заплющують очі».

*Впевніться, що у всіх заплющені очі.*

«Прокиньтесь, відьми Салему! Вкажіть гравця, що отримає чорного кота. Можете обрати себе».

*Впевніться, що побачили, на кого вказали відьми.*

«Відьми, настав час! Час заплющити очі».

*Впевніться, що всі відьми заплющили очі.*

«Усі розплющують очі».

*Покладіть карту чорного кота перед людиною, на яку вказали відьми.*



# Сценарій для ведучого

## Ніч

«Усі заплющують очі».

*Впевніться, що у всіх заплющені очі.*

«Відьми Салему, теперішні й минулі, прокиньтесь і вкажіть на свою жертву. Ви можете вказати на себе».

*Впевніться, що побачили та запам'ятали, на кого вказали відьми.*

«Відьми, час засинати».

*Впевніться, що всі відьми заплющили очі.*

«Констебле, прокиньтесь і вкажіть на того, кого хочете захистити. Ви не можете захистити себе».

*Покладіть фішку молотка перед гравцем, на якого вказав констебль.*

«Констебле, засинайте».

*Впевніться, що констебль заплющив очі.*

«Прокиньтесь усі. Перед тим, як дізнатись, хто був убитий цієї Ночі, у вас є можливість сповідатися: відкрийте одну зі своїх карт судища в обмін на захист від негайної смерті. Наважтесь, доки не вичерпався пісок у годиннику, або прийміть долю».

*Переверніть пісочний годинник. Як тільки час спливе, повідомте, кого вбили відьми. Цей гравець помирає, окрім ситуації, коли перед ним є фішка молотка, він вирішив сповідатися або має карту психікарні перед собою. Перемішайте скид, утворіть нову колоду і знову покладіть карту ночі на низ. Продовжуйте грати з того місця, на якому зупинилися.*

# Особливості деяких карт

(підглядайте за потреби)



## Карти відьом

У гравця може бути більше однієї карти відьом. Якщо відкривається одна карта відьми, гравець вважається мертвим і повинен відкрити й іншу карту відьми.



## Колодки

Коли розігрують карту колодок, вона лишається перед гравцем, доки він не пропустить хід. Тоді ця карта скидається. Якщо карта цапа-відбувайла розігрується на людину з колодками, вони також переміщуються. Якщо гравець отримав 2 карти колодок, він пропускає хід двічі підряд.



## Констебль

Констебль ніколи не може класти фішку молотка собі. Якщо констебль також грає за відьом, він вважається «злим» констеблем і може використовувати свою владу, щоб допомагати відьмам. Якщо карта констебля розкривається, її власник необов'язково помирає, але роль констебля більше не використовується у грі.



## Марта Корі

Якщо Марта скопіювала особливу здібність Джона Проктора, Марта і Джон дивляться карти померлого гравця і по черзі забирають їх собі, починаючи з Джона. Якщо Марта використовувала здібність Коттона Мазера, а Коттон Мазер помирає, карти доказів, які вже лежать перед Мартою, негайно зараховуються як три звинувачення проти Марти.



## Набожність

Цапа-відбувайла можна використовувати для переміщення червоних карт від одного гравця до гравця з набожністю. Вілл Гріггз може використати карту алібі як карту свідка проти гравця з набожністю.



## Сватання

Якщо обидві карти сватання розігрують на когось одного, вони скидаються. Якщо одного з власників карт сватання вбивають Уночі, то помирають обидва власники, навіть якщо інший гравець сповідався або був врятований Уночі. Якщо гравець був «засватаний» з Мері Воррен, коли вона помирає, цей гравець все одно помирає, навіть якщо на Мері не діє сватання. Якщо сватання призводить до одночасної поразки відьом і містян, гравець, який робить смертоносний хід (останньою картою звинувачення, або картою ночі), вирішує, хто помре першим.



## Сині карти

Якщо залишилися тільки двоє гравців, усі сині карти вилучаються з гри. Якщо ви — один із двох останніх гравців: коли витягнете синю карту, скиньте її і візьміть замість неї нову карту.



## Тітуба

Тітуба може перекладати карту ночі. Якщо вона це робить, то Ніч настає тоді, коли витягується карта ночі. Перетасуйте колоду, коли в ній закінчаться карти, поклавши карту ночі на низ. Тітуба може змінювати порядок карт в колоді і брати карти в один і той самий хід.



## Томас Денфорт і Джордж Берроуз

Якщо Томас висуває звинувачення проти Джорджа, Томасу треба покласти 7 звинувачень, щоб відкрити одну карту судища Джорджа.



## Цап-відбувайло та пограбування

Як впливає з 1-го закону Салема, гравець ніколи не може використовувати карти цапа-відбувайла або пограбування для переміщення своїх карт або отримання додаткових карт. Він може залучати лише двох інших гравців (тобто брати карти в одного гравця і віддавати

іншому). Тому коли лишаються тільки двоє гравців, картами цапа-відбувайла та пограбування не можна грати, вони вважаються синіми картами (див. розділ «Сині карти» на с. 13).

### Червоні карти

Червоні карти розігрують на гравця (тобто викладають перед гравцем, а не перед певною картою судища). Якщо кількість звинувачень, зіграних на гравця, перевищує необхідну кількість для розкриття карти судища (наприклад, якщо ви зіграли карту доказу на людину з 6-ма звинуваченнями), вони не переносяться на наступне судище. Якщо у вас достатньо звинувачень для того, щоб розкрити дві карти судища одного гравця, розіграйте карти так, щоб відкривати карти судища по черзі.



### Чорний кіт

Всупереч 1-му закону Салема, під час Світанку відьми можуть покласти карту чорного kota одній з відьом, щоб відвести від себе підозри. Після Світанку карта чорного kota стає такою ж, як і будь-яка інша синя карта. Її можна скинути за допомогою прокляття або перемістити за допомогою цапа-відбувайла. Якщо її скинули, згодом її можна витягти та розіграти, як і будь-яку іншу синю карту. Якщо власник карти чорного kota витягує змову, він може вибрати, яка з його карт судища буде розкрита.



### Чорні карти

Якщо була витягнута чорна карта, вона вважається однією з двох карт, які можна витягти за хід. Якщо вона була витягнута поза ходом (завдяки здібності персонажа), одразу ж зіграйте чорну карту, а потім продовжуйте гру з того місця, де зупинилися. Якщо ви тягнете карту, коли в колоді лишається тільки одна карта, ви можете витягти другу карту після закінчення Ночі.



# Розширені правила та поради

## **Для маскуванню руху під час Світанку та Ночі:**

Шуміть, поки відьми займаються своїми брудними справами. Кілька хороших способів: тупотіти ногами, плескати по столу однією рукою, увімкнути моторошну музику, наспівувати тощо. Також допоможе, якщо перед початком Ночі всі встануть — таким чином усі легко можуть дістати до карт убивства.

Після смерті першого гравця запропонуйте йому стати ведучим. Він візьме на себе обов'язки оповісника. Так гравець, який вибув, повернеться до гри, і при цьому допоможе приховати рухи.

## **Щоб ускладнити гру:**

Коли витягається карта змови, карту судища зазвичай треба просто взяти у гравця зліва від вас. Щоб ускладнити гру, візьміть карту судища в гравця зліва від вас, покладіть її на середину столу, попросіть оповісника/ведучого перетасувати ці карти і роздати по одній карті судища кожному гравцеві. Це ускладнить відстеження нових відьом.

Ви також можете ввести правило, за яким гравці не розповідають, чи були в них колись карти відьом, коли помирають.

Ви також можете використовувати дві карти відьом в іграх для 4–5 гравців, і 3 карти відьом в іграх для 6–12 гравців.

## **Щоб уникнути надто коротких партій:**

Коли у гравця лишається чотири або п'ять карт судища, вкажіть на дві з них, коли маєте розкрити карту судища. Гравець, якого звинувачують, може вибрати, яку карту судища перевернути. Його реакція та зосередженість можуть дати вам підказку!

# 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 вкрасти 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 передасте 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 їй 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).

## Історія

Після того, як у кількох дівчаток почалися випадки нібито від того, що ними оволодів диявол, місто Салем швидко охопили судища і «сповідання» у відьомстві. Зрештою, понад 150 осіб були звинувачені у чаклунстві. Дев'ятнадцять осіб було повішено як відьом, одну людину роздавлено до смерті і щонайменше п'ятеро обвинувачених померли у в'язниці.



### **Вілл Грігґз — лікар (47 років)**

Грігґз відповідав за «діагностування» відьом і визначення того, наскільки «могутньою» відьмою була та чи інша людина. Після постановки діагнозу він відправляв своїх пацієнтів на суд, де їх часто визнавали винними і страчували.



### **Вільям Фіпс — губернатор (42 роки)**

Сер Вільям Фіпс був бостонським суднобудівником, доки не знайшов скарб на затонулому іспанському галеоні. Фіпс використав свої гроші та зв'язки, щоб стати першим призначеним королівською владою губернатором Массачусетської затоки. Фіпс заснував, а згодом розпустив Салемський суд над відьмами.



### **Джайлз Корі — землевласник (71 рік)**

Джайлза та його дружину, Марту Корі, звинуватили в чаклунстві. Джайлз відмовився визнати або заперечити провину, і тому був підданий покаранню придавлюванням. Так і не надавши свідчення, Джайлз помер через два дні після того, як його придавили великим каменем.



### **Джон Проктор — фермер (60 років)**

Джон був людиною з гарною репутацією. Спершу звинуватили його дружину Елізабет. Джон став на її захист і висловив недовіру до звинувачень дівчат. Через це Ебігейл Вільямс звинуватила його в насильстві і в тому, що він змусив її торкнутися Диявольської книги. Джон був повішений у серпні 1692 року.



### **Джордж Берроуз — силач (40 років)**

Джордж, священнослужитель, був звинувачений у чаклунстві частково тому, що його силові трюки (підняття мушкета пальцем) важко було обґрунтувати, не подумавши, що йому допомагає сам диявол. Коли Джорджа вішали, він читав «Отче наш», що нібито було неможливо здійснити відьмам.



### **Ебігейл Вільямс — дитина (11 років)**

Ебігейл, небога Семюела Періса, була однією з перших дівчат, яка звинуватила інших у відьомстві. Вона стверджувала, що епілептичні випадки та болі, які її мучили, були наслані на неї відьмами. Двома з перших осіб, яких звинуватила Ебігейл, були Сара Гуд і Тітуба.



### **Енн Патнем — школярка (13 років)**

Енн походила з впливової родини Патнемів і була однією з перших обвинувачів у місті. Дехто вважає, що її батьки, Томас і Енн, змушували її звинувачувати людей, з якими вони ворогували. У 1706 році Енн публічно вибачилася за свою роль у полюванні на відьом.



**Коттон Мазер — міністр (29 років)**

Коттон був одним із найвидатніших міністрів у Новій Англії під час полювання на відьом. Багато хто звинувачує його в тому, що він заклав основи екстремізму і дозволив використовувати видіння як докази проти підсудних. Згодом Коттон став поважним письменником і науковцем.



**Марта Корі — швачка (72 роки)**

Марта, дружина Джайлза, була побожною прихожанкою церкви і вкрай негативно ставилася до судових процесів. На суді діти імітували її рухи і стверджували, що Марта їх контролює. Через це Марту повісили у вересні 1692 року.



**Мері Воррен — служниця (17 років)**

Мері була служницею Джона та Елізабет Прокторів. Вона була однією з перших у місті, хто звинуватив інших у чаклунстві, стверджуючи, що бачила привида Джайлза Корі. Зрештою її саму заарештували за чаклунство, і вона зізналася в ньому, але так і не була повішена.



**Ребекка Ньорс — домогосподарка (71 рік)**

Ребекка була однією з найстаріших і найповажніших людей, звинувачених у відьомстві. 39 членів громади підписали петицію за її звільнення з в'язниці. Врешті-решт Ребекку повісили, і вона прославилася вражаюче гідною поведінкою на шибениці.



### **Сара Гуд — жебрачка (39 років)**

Сара була бездомною жебрачкою, і, можливо, саме через погану репутацію її звинуватили у відьомстві. Серед іншого її звинуватили в тому, що вона не відповідала багатьом «пуританським очікуванням» міста. Сару повісили в липні 1692 року.



### **Семюел Перріс — пастор (39 років)**

Семюел Перріс був головним пастором у місті Салем. До початку полювання на відьом він викривав «беззаконня» у своїй пастві і змушував страждати добропорядних прихожан церкви. Його поведінка посилила напружену, сповнену підозр атмосферу в місті.



### **Тітуба — оповідачка (35 років)**

Тітуба була рабинею Семюеля Перріса і першою людиною, яку звинуватили у відьомстві, оскільки вона зачарувала дівчат міста своїми містичними історіями. Незважаючи на її зізнання, Тітубу так і не повісили і врешті-решт звільнили з в'язниці.



### **Томас Денфорт — суддя (69 років)**

Томас був одним із суддів на багатьох судових процесах, що проходили в Салемі. Томас не схвалював ці суди і, ймовірно, доклав руку до того, щоб покласти їм край.



## Творці гри

---

Правила та ігролад: Тревіс Генкок  
Графічний дизайн: Голлі Генкок  
Ілюстрації: Сара Кілі

### Дякуємо

всім нашим тестувальникам,  
особливо: Бену та Меган Нільсен  
Джейсону та Вітні Дженсен

### Дякуємо

всім нашим спонсорам  
на Kickstarter, які допомогли втілити  
цю гру в життя навесні 2015 року.

### Українська локалізація:

ТОВ «Ігромаг»

Керівниця проєкту: Аліса Соляніченко  
Перекладачка з англійської: Анастасія Гуркіна  
Редакторка: Марійка Сівченко  
Головна редакторка: Оксана Квасняк  
Верстальник: Віталій Мостепан  
Апробація перекладу: А. Зоценко, В. Рудик,  
Є. Кириленко, Л. Бірук, М. Кучеров



**Ігромаг**

© ТОВ «Ігромаг», 2023.

Усі права застережено.

[www.igromag.ua](http://www.igromag.ua)

*Забороняється будь-яке  
використання правил або їхніх  
частин із метою комерційної  
реалізації без згоди власника  
авторських прав.*

Версія правил 8.0



# Facade Games



## СЕРІЯ «ТЕМНІ МІСТА»

«Салем 1692» є частиною серії «Темні міста»! Кожна гра серії упакована в магнітну коробку-книжку і розповідає про певне місто та рік з історії, а також включає темний, таємничий або загадковий елемент у ігровому процесі.

Ми вже наполегливо працюємо над наступним «томом»! Ви можете дізнатися більше про серію «Темні міста» та додати наявні томи до своєї колекції, відвідавши наш сайт [www.facadegames.com](http://www.facadegames.com)



Ненавидите читати правила?  
Тоді подивіться цей короткий  
відеотуроріал!