

Правила настольной игры «Вампирчики» (Dawn Under)

Автор: Norbert Proena

Перевод правил на русский язык: Гаврилова Екатерина, ООО Стиль Жизни ©

До того, как первые лучи солнца коснутся земли, вам нужно спрятаться.

Зловещие поиски могил для хладнокровных умов...

Для 2-6 вампиров от 6 лет

Компоненты игры

- 1 игровое поле с 60 пустыми могилами
- 66 крышек могил (на 6 из них с обратной стороны изображена крыса)
- 60 вампиров (6 цветов)
- 18 связок чеснока (6 цветов)
- 13 деревянных колышков
- правила игры

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА для 3-6 игроков

Специальные правила для 2 игроков смотрите на стр. 5 данных правил.

Подготовка к игре

- Поместите игровое поле на стол.
- Отложите в сторону 6 крышек могил, с обратной стороны которых изображены крысы. Затем перемешайте остальные 60 крышек (цветной стороной вниз), отсчитайте 6 из них и выложите стопкой рядом с игровым полем, не глядя на цвета. После этого возьмите 6 крышек могил с крысами и перемешайте их с оставшимися крышками. Поместите по одной крышке (изображением летучей мыши вверх) на каждую из могил на игровом поле, не глядя на обратную сторону. Положите 13 деревянных колышков на тропинку на игровом поле.
- Каждый игрок получает 3 связки чеснока одинакового цвета и кладёт их лицом вверх перед собой.

Запомните цвет ваших связок чеснока!

Этот цвет никак не связан с цветами вампиров или крышек могил.

- Перемешайте вампиров лицом вниз и равномерно распределите их между игроками.
- Не глядя на них, каждый игрок выкладывает своих вампиров в ряд лицом вниз. Затем он переворачивает по 2 вампира с каждого конца ряда (всего лежащих лицом вверх вампиров будет 4).

Цель игры

Побеждает игрок, который первым разместит в могилах всех своих вампиров или отдаст их другим игрокам.

Ход игры

Игрок, который проснулся сегодня позднее всех, начинает игру. Затем ход передаётся по часовой стрелке.

Фаза 1: Помогите! Вампир ищет свободную могилу для сна!

В свой ход игрок выбирает могилу и переворачивает её крышку. Он должен убедиться, что все игроки увидели цвет (или крысу) на обратной стороне крышки могилы.

Успешное обретение могилы для сна

Если открытая могила пустая и на обратной стороне её крышки нет крысы, игрок сравнивает цвет крышки с цветами 2 крайних вампиров в своём ряду.

Если цвет одного из вампиров совпадает с цветом крышки, игрок может положить его в эту могилу (изображением вампира вверх). Затем он закрывает могилу крышкой (цветной стороной вниз).

После этого игрок может сразу перевернуть крышку другой могилы и продолжать открывать крышки могил далее, пока не откроет могилу, в которую он не сможет положить вампира (исключение: “Чума” – *смотрите фазу 4*).

В процессе игры может возникнуть ситуация, при которой оба крайних вампира в ряду игрока будут совпадать по цвету с крышкой открытой могилы. В этом случае он просто выбирает одного из них и кладёт в могилу. А второму вампиру остаётся ждать другого шанса...



Пример: в начале игры каждый игрок переворачивает лицом вверх по 2 вампира с каждого конца (левого и правого) своего ряда. Цвет только 2 крайних вампиров (обведённых кругами) сравнивается с цветом крышки могилы. В данном случае игроку необходимо найти зелёную или жёлтую крышку могилы, чтобы положить туда одного из своих вампиров.

Если игрок избавляется от вампира (кладёт его в могилу или отдаёт другому игроку), он сразу же переворачивает следующего вампира в своём ряду. Таким образом, у игрока снова по 2 открытых вампира с каждого конца ряда.

Если у игрока осталось всего 4 вампира или меньше, все они должны лежать открытыми перед ним. Игрок не может менять порядок вампиров в своём ряду.

Пример: как только игрок избавился от зелёного вампира, он сразу же переворачивает следующего вампира (обведённого кругом) на этом же конце ряда.



Безуспешные поиски могилы

Часто бывает, что ни один из крайних вампиров в ряду игрока не совпадает по цвету с крышкой только что открытой могилы. В этом случае игрок не может поместить в неё никакого вампира. Перед тем, как закрыть эту могилу крышкой, он может положить в неё одну из своих связок чеснока, чтобы другие вампиры не смогли её занять (*смотрите фазу 3*). Также игрок может, если хочет, оставить могилу пустой. Если он уже использовал все свои связки чеснока, ему придётся оставить могилу пустой. Его ход на этом закончен, и игру продолжает участник слева от него.

Небольшая подсказка: перед тем, как положить в могилу связку чеснока, посмотрите на своих открытых вампиров и вампиров других игроков.

Фаза 2: Ой! Эта могила уже занята!

Если игрок открывает могилу, в которой уже есть вампир, он оставляет его там и берёт себе деревянный колышек с тропинки. Ход игрока на этом закончен. Он закрывает могилу, и игру продолжает участник слева от него.

Как только игрок набирает 3 деревянных колышка, каждый из игроков сразу же отдаёт ему по одному своему крайнему вампиру в качестве “подарка”, от которого он не может отказаться (*смотрите рамку ниже*). Игрок помещает этих вампиров на концах своего ряда. Затем он возвращает деревянные колышки обратно на тропинку на игровом поле.

Фаза 3: Ситуация усложняется – чеснок в могиле!

Если игрок открывает могилу, а в ней лежит связка чеснока, он получает “награду” в виде вампира от игрока, которому принадлежит этот чеснок. Владелец связки чеснока отдаёт ему одного из своих крайних вампиров, которого игрок помещает на одном из концов ряда. Если же игрок открывает могилу, в которой лежит его собственная связка чеснока, он получает по одному вампиру от каждого игрока.

Затем владелец связки чеснока забирает её из могилы. Этот чеснок он сможет использовать в дальнейшем. Несмотря на то, что могила теперь свободна, игрок не может положить в неё вампира или связку чеснока. Он просто закрывает могилу крышкой, и игру продолжает участник слева от него.

Игрок помещает вампиров, которых он получил, лицом вверх на концах своего ряда. Он сможет перевернуть одного из вампиров, когда на этом конце ряда у него останется меньше 2 открытых вампиров.

Фаза 4: То, что нужно: чума!

Если игрок переворачивает крышку могилы, а на её обратной стороне изображена крыса, он кладёт эту крышку перед собой (крысой вверх). Это вызывает чуму. Игрок оставляет крысу перед собой до окончания чумы.

Во время чумы этот игрок может (но не обязан) переворачивать крышки могил, соседних с той, откуда началась чума. Естественно, лучше стараться открывать только пустые могилы!

Пример №1: ЧУМА!

Игроки могут переворачивать крышки соседних могил (обозначенных стрелками), если хотят. Могилы, не соседние с той, откуда началась чума (обозначенные X), не могут быть открыты.



Пример №2:

Могилы, разделённые тропинкой, не считаются соседними. В данном случае игроки могут открыть только 4 могилы.



Игрок, вызвавший чуму (перед ним лежит крыса), выбирает, какие из соседних могил он хочет открыть (в любом порядке).

Если игрок открывает пустую могилу, он может положить в неё одного из своих крайних вампиров, если его цвет совпадает с цветом крышки могилы. Затем он может продолжать свой ход, если хочет. Если игрок открывает пустую могилу, но у него нет подходящего по цвету вампира, он может положить в неё одну из своих связок чеснока. Затем он может продолжать свой ход, если хочет. Если игрок открывает занятую могилу, он получает деревянный колышек или вампира (как было описано в фазах 2 и 3) и может продолжать свой ход, если хочет.

Когда этот игрок больше не хочет открывать могилы (он может и вообще этого не делать), игру продолжает участник слева от него. Теперь он может открывать оставшиеся соседние могилы, если хочет (так же, как первый игрок). Когда он решает остановиться, игру продолжает участник слева от него и так далее...

ВАЖНО!

Все могилы остаются открытыми до окончания чумы. Игрок имеет право положить подходящего вампира или связку чеснока лишь в только что открытую могилу. Если позднее у игрока появится подходящий по цвету вампир, он не сможет положить его в открытую ранее могилу.

Чума заканчивается, когда:

- ✓ все соседние могилы открыты, или
- ✓ никто из игроков больше не хочет открывать могилы, или
- ✓ на крышке одной из открытых могил найдена крыса (*смотрите фазу 5*)

В конце чумы уберите из игры крышку могилы с крысой. Затем возьмите верхнюю крышку из стопки отложенных и положите её на эту могилу (изображением летучей мыши вверх). После этого закройте все открытые могилы соответствующими крышками.

После окончания чумы игру продолжает участник слева от того, кто вызвал чуму.

Фаза 5: Ещё одна чума!

Если во время чумы на крышке открытой могилы найдена ещё одна крыса, эта чума сразу же заканчивается и начинается новая.

Игрок, вызвавший новую чуму, кладёт эту крысу перед собой.

Если этим игроком оказывается тот, кто вызвал и первую чуму, он отдаёт новую крысу участнику слева от себя.

“Старая” крыса убирается из игры, а соответствующая могила закрывается верхней крышкой из стопки отложенных. Затем все могилы, открытые во время предыдущей чумы, закрываются соответствующими крышками, кроме могилы, вызвавшей новую чуму. Игрок, перед которым лежит крыса, начинает новую чуму – открывает могилы (как было описано в фазе 4) и так далее...

Окончание игры

Побеждает игрок, первым избавившийся от всех своих вампиров (разместив их в могилах или отдав другим игрокам).

ПРАВИЛА для 2 игроков

Если в игре участвуют всего 2 игрока, уберите из игры вампиров и крышки могил 2 цветов. Каждый игрок получает 3 связки чеснока одинакового цвета и 20 вампиров. Вместо 6 используйте в игре только 4 крышки могил с изображением крыс.

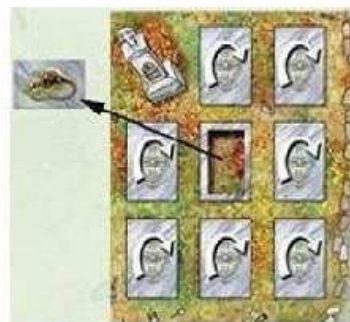
В стопке отложенных крышек могил будет 4 крышки. Остальные 40 крышек поместите на могилы на игровом поле в произвольном порядке. Таким образом, игроки сами выбирают могилы, которые останутся открытыми.

В игре с 2 участниками применяются ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА со следующими изменениями:

- Если игрок открывает могилу, в которой лежит связка чеснока, он получает 2 вампиров от другого игрока.
- Если игрок набирает 3 деревянных колышка или открывает могилу, в которой лежит его собственная связка чеснока, он получает 4 вампиров от другого игрока.
- Крышка с изображением крысы остается на могиле (крысой вверх) до окончания чумы. Игрок, вызвавший чуму, начинает переворачивать крышки соседних могил. Если он находит на крышке ещё одну крысу, его соперник начинает новую чуму.
- Если ваш соперник открывает могилу, которую вы уже открывали, в ваш следующий ход вы не можете снова её открыть. Если вы всё же это сделаете, вам придётся взять себе деревянный колышек с тропинки.

Пример чумы:

Том открыл могилу с крысой. Он кладёт её крышку перед собой (крысой вверх). Теперь он может переворачивать крышки соседних могил (в данном случае 7) в любом порядке.

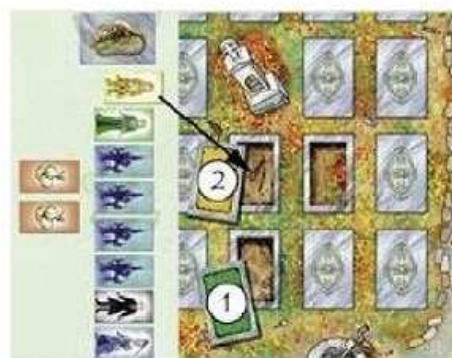


Сначала он открывает могилу с зелёной крышкой (1). Но зелёного крайнего вампира у него нет. Т.к. он не хочет класть в могилу связку чеснока, она остаётся пустой. Затем Том открывает могилу с жёлтой крышкой (2). Он может положить в неё своего жёлтого вампира.

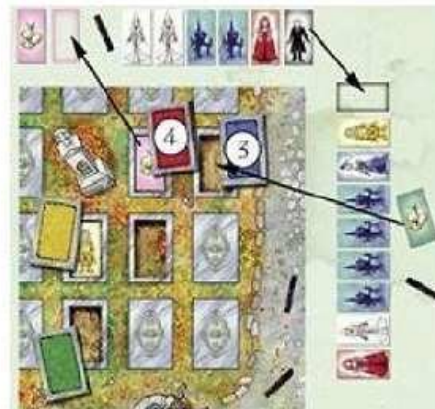
Теперь его крайним вампиром становится зелёный. Однако Том не может положить его в могилу с зелёной крышкой, т.к. она была открыта ранее.

Затем Том решает остановиться, т.к. он думает, что все остальные соседние могилы уже заняты.

Участница слева от него, Диана, тоже так думает, поэтому пасует, и игру продолжает Майк.

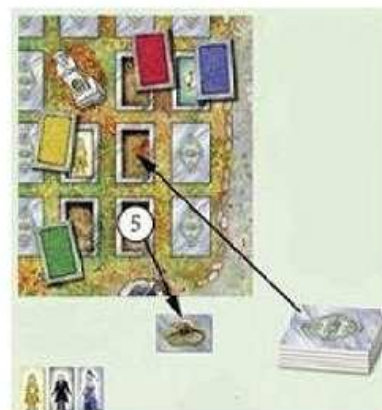


Майк решает открыть ещё 2 могилы (3 и 4). В могилу с синей крышкой (3) он кладёт одну из своих связок чеснока. В другой могиле (4) он находит связку чеснока Дианы, поэтому она отдаёт ему одного из своих крайних вампиров (и забирает назад чеснок). Рисковать Майк больше не хочет, и игру продолжает Кейт.



Кейт находит пустую могилу (5). Но на её крышке изображена крыса, поэтому начинается новая чума. Кейт сразу же закрывает все могилы, открытые во время предыдущей чумы, «старая» крыса убирается из игры, а соответствующая могила закрывается верхней крышкой из стопки отложенных.

Кейт кладёт крышку с крысой перед собой и начинает новую чуму.



Поиски свободной могилы (вкратце)

- Могилы пустая, и цвет её крышки совпадает с цветом одного из крайних вампиров:
→ Положите этого вампира в могилу и продолжайте игру.
- Могилы пустая, но её крышка не совпадает по цвету ни с одним из крайних вампиров:
→ Вы можете положить в могилу связку чеснока. Ваш ход на этом закончен.
- В могиле уже есть вампир:
→ Возьмите деревянный колышек с тропинки. Ваш ход на этом закончен.
- Вы набрали 3 деревянных колышка:
→ Каждый из игроков отдаёт вам по одному вампиру.
- В могиле лежит связка чеснока, принадлежащая:
 - 1) другому игроку
→ Владелец связки чеснока отдаёт вам одного вампира и забирает назад чеснок. Ваш ход на этом закончен.
 - 2) вам
→ Каждый из игроков отдаёт вам по одному вампиру. Заберите назад свой чеснок. Ваш ход на этом закончен.
- Чума (игрок переворачивает крышку могилы, на обратной стороне которой изображена крыса):
→ Игрок, вызвавший чуму, выбирает, какие из соседних могил он хочет открыть. Если он решает остановиться, игру продолжает участник слева от него.
- Новая чума (во время чумы на крышке открытой могилы найдена ещё одна крыса):
→ Текущая чума сразу же заканчивается (закройте все могилы, открытые во время предыдущей чумы, и замените крышку могилы с крысой верхней крышкой из стопки отложенных).

→ Если новую крысу находит игрок, вызвавший и первую чуму, он отдаёт крысу участнику слева от себя, и тот начинает новую чуму.

Постоянные правила:

- Когда ход игрока закончен, закройте все открытые могилы крышками (изображением летучей мыши вверх).
- С каждого конца ряда вампиров игрок может иметь по 2 открытых вампира (плюс те, которых ему отдали другие игроки).
- Во время чумы игрок имеет право положить подходящего вампира или связку чеснока лишь в только что открытую могилу. В открытые ранее могилы ничего положить уже нельзя.