

Правила настольной игры «Хватай вампира» (Bite night)

Автор игры: Ronald Wattering

Перевод на русский язык: Ольга Волкова, ООО «Игровед» ©

Игра для 3–4 игроков от 8 лет

Компоненты игры

- 50 лунных тайлов



- 72 карты randеву (36 базовых карт, 4x9 карт для опытных игроков на 4 языках)



- 1 карта первого игрока



- 1 двустороннее поле (гроб/кладбище)
- 1 блокнот для ведения счёта



Цель игры

Игроки одновременно хватают и собирают лунные тайлы. Перед каждым раундом вы вводите в игру карты рандеву лицом вниз. Благодаря им вы должны получить победные очки – если, конечно, соберёте нужные тайлы. Но только на рандеву в лунном свете вы узнаете, насколько верным оказался ваш расчёт. А что если вы схватили не того вампира?

Примечание: если вы впервые играете в эту игру, мы рекомендуем вам использовать только 36 базовых карт (на которых нет текста). Опытные игроки могут попробовать свои силы в усложнённом варианте игры, добавив карты с текстом. Сердца, изображённые на некоторых тайлах, не принимайте в расчёт в базовой игре – они имеют значение только для усложнённого варианта.

Подготовка к игре

Самый голодный игрок кладёт перед собой карту первого игрока. Перемешайте отдельно колоду карт рандеву и стопку лунных тайлов. Раздайте их следующим образом:

При игре втроём каждый игрок получает 9 карт рандеву и 15 лунных тайлов.

При игре вчетвером каждый игрок получает 9 карт рандеву и 12 лунных тайлов.

Оставшиеся тайлы и карты уберите в коробку, они в игре не понадобятся.

Положите свои лунные тайлы стопкой лицом вниз перед собой. Никто не должен видеть, что на них изображено.

Возьмите свои карты рандеву в руку. Убедитесь, что их видите только вы.

Поместите поле в центре стола стороной с открытым гробом вверх. Приготовьте блокнот для записи.

Ход игры

В игре столько кругов, сколько игроков.

При игре втроём в каждом круге 5 раундов, при игре вчетвером в каждом круге 4 раунда.

Каждый раунд состоит из двух фаз:

- 1) Игроки вводят по одной карте рандеву в игру
- 2) Игроки хватают 3 лунных тайла

Поместить карту рандеву

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке каждый игрок выбирает одну свою карту и кладёт её лицом вниз на поле. Все сыгранные карты образуют закрытую колоду. **Важно:** не меняйте порядок расположения карт в колоде на поле!

После того как все положили по одной карте, поле с колодой аккуратно отодвигается в сторону, чтобы освободить место в центре стола для предстоящей фазы...

Схватить 3 лунных тайла

Теперь игра становится более оживлённой: все играют одновременно!

Каждый игрок берёт 3 лунных тайла из своей стопки (всё ещё лицом вниз) и на счёт ТРИ все одновременно выкладывают эти тайлы лицом вверх в центре стола. Каждый игрок сразу же должен схватить 3 лунных тайла со стола.

Примечание: игроки стараются схватить те тайлы, цвет и рисунок на которых должен впоследствии принести им победные очки – в зависимости от тех карт рандеву, что игроки положили на поле. Поскольку игроки хватают тайлы очень быстро, вам не всегда достанутся именно те, которые вам нужны. Но у вас всегда есть шанс исправить ситуацию в следующем раунде!

Правила хватания тайлов:

- Можно хватать тайлы, которые выложили другие игроки или вы сами.
- Можно хватать тайлы обеими руками.

Вы должны:

- Взять ровно 3 тайла за один раунд.
- Взять только тайлы, которые разыграны в этом раунде.

Игроки кладут перед собой тайлы, которые они схватили, лицом вверх, стараясь отодвинуть их подальше от центра стола, чтобы не запутаться в следующем раунде.

В конце каждого раунда карта первого игрока передаётся следующему игроку по часовой стрелке. Поле с лежащими на нём картами рандеву возвращается в центр стола. Начинается новый раунд, который проходит по тем же правилам.

Когда у игроков не останется тайлов в закрытой стопке (это окончание 5-го раунда при игре втроём или окончание 4-го раунда при игре вчетвером), завершается круг. Теперь происходит рандеву – игроки получают очки за сыгранные карты.

Рандеву – получайте очки!

Игроки откладывают в сторону карты рандеву, которые ещё не ввели в игру. В этом круге они не понадобятся. Игрок, который был первым в первом раунде этого круга, кладёт карту первого игрока перед собой. Он берёт колоду карт рандеву с поля, переворачивает её (не меняя порядка карт) и кладёт на стол рядом с полем: таким образом, первая введённая в игру карта этого круга оказывается открытой сверху колоды.

После этого игрок переворачивает поле стороной с кладбищем вверх.



Игрок называет действие этой карты, и все игроки применяют эту карту (в зависимости от имеющихся у них тайлов). После этого карту отложить в сторону. Теперь применяется следующая карта – и так далее, пока все введённые в игру в этом круге карты не будут применены. Когда карт в колоде не осталось, круг заканчивается.

Запишите победные очки игроков на бланке для записи. Карта первого игрока передаётся следующему участнику по часовой стрелке.

Перемешайте и заново раздайте лунные тайлы и карты рандеву. Теперь можно начать следующий круг.

Конец игры

Игра заканчивается, когда сыграно столько кругов, сколько участников в игре (каждый игрок был ведущим по одному разу). Игрок, набравший больше всех очков, побеждает.

Карты рандеву

Карты, которые приносят победные очки

Во время применения карты каждый игрок смотрит, выполнил ли он её условие (набрал ли он указанные на ней тайлы). Если ему это удалось, то он получает столько победных очков, сколько указано в левом верхнем углу этой карты. Если вы несколько раз выполнили условие данной карты, вы несколько раз получаете соответствующие победные очки. Каждый тайл для каждой карты учитывается один раз. Тайлы, использованные для выполнения условия одной карты, могут быть использованы и для выполнения условий других карт.



Набор цветов (5 очков за набор)

За каждый полный набор тайлов пяти цветов (любой рисунок тайлов, 5 разных цветов) вы получаете 5 очков.

Карты с рисунком: 1 очко за каждый рисунок (+ бонус)

- Тайлы с вампиром
- Тайлы с монахом
- Тайлы с девой
- Тайлы с гробом
- Тайлы с чесноком

Каждый тайл с соответствующей картинкой приносит вам одно очко.

Помимо этого, если у вас есть 4 тайла разных цветов с этой картинкой, вы получаете 2 победных очка. Или, если вы собрали тайлы с этой картинкой в пяти разных цветах, вы получаете 4 победных очка.

Пример:



Картинка вампир – шесть тайлов четырёх разных цветов – приносит вам $6+2 = 8$ победных очков.





Карты цвета: 1 очко за каждый цвет (+ бонус)

- Синие тайлы
- Красные тайлы
- Жёлтые тайлы
- Зелёные тайлы
- Фиолетовые тайлы

Каждый тайл нужного цвета приносит вам 1 очко.

Помимо этого, если у вас есть 4 тайла этого цвета с разными картинками, вы получаете 2 победных очка. Или, если вы собрали 5 тайлов этого цвета с разными картинками, вы получаете 4 победных очка.

Пары (одинаковый цвет и рисунок): 3 очка за каждую

- 2 тайла с вампиром
- 2 тайла с монахом
- 2 тайла с девой
- 2 тайла с гробом
- 2 тайла с чесноком



Вы получаете 3 очка за каждую указанную пару одинаковых тайлов (совпадать должен как рисунок, так и цвет).

Комбинации одного цвета: 4 очка

- вампир + монах
- вампир + дева
- вампир + гроб
- вампир + чеснок
- монах + дева
- монах + гроб
- монах + чеснок
- дева + гроб
- дева + чеснок
- гроб + чеснок



Вы получаете 4 очка за каждую указанную комбинацию тайлов одного цвета.

Пример: карта «дева + чеснок»



Есть две подходящие комбинации, следовательно, игрок получает $2 \times 4 = 8$ очков

Карты кладбища



Положите два ваших лунных тайла на кладбище.

- 2 ваших тайла с вампиром
- 2 ваших тайла с монахом
- 2 ваших тайла с девой
- 2 ваших тайла с гробом
- 2 ваших тайла с чесноком
- 2 любых ваших тайла (на ваш выбор)

Действие этих карт кладбища заключается в том, что каждый игрок должен сбросить на поле (которое лежит стороной кладбища вверх) два своих тайла, указанных на карте. Если у вас остался только один такой тайл, сбросьте один, если совсем не осталось нужных тайлов – ничего не делайте.

Две следующие карты randevу не считаются.

Уберите (отложите в сторону к применённым картам) эту карту и следующие за ней две карты.

Действия двух убранных карт не выполняются.



Кладбище закрыто

Действие следующей карты кладбища не выполняется.

Эта карта кладётся лицом вверх рядом с колодой введённых в игру карт. Если позже открывается для применения карта кладбища, её действие не выполняется, а саму карту вместе с картой «Кладбище закрыто» нужно убрать к применённым картам.

Карты для опытных игроков (усложнённая игра)

Эти карты игроки применяют по очереди по одному начиная с первого игрока. Все эти карты, за исключением «Чесночного супа», перераспределяют лунные тайлы между игроками. Особенно важную роль играют тайлы с сердцами: игроки, у которых они есть, берут определённые тайлы у других игроков, добавляя их в свой личный набор.



Воскрешение

За каждый имеющийся у вас тайл с сердцем украдите один тайл такого же цвета с кладбища (если там есть такой тайл).

Пример Воскрешения:



Кровавая свадьба

За каждую имеющуюся у вас деву с сердцем украдите одного монаха с сердцем того же цвета у соперника (если такие тайлы есть).

Слуга

Слуга защищает все гробы от действия карты «Рассвет».

Эта карта кладётся лицом вверх рядом с колодой введённых в игру карт. Если позже открывается для применения карта «Рассвет», её действие не выполняется, а саму карту вместе с картой «Слуга» нужно убрать к применённым картам.





Вампирский укус

За каждого имеющегося у вас вампира с сердцем украдите одну деву того же цвета с сердцем у соперника (если такие тайлы есть).

Припасы

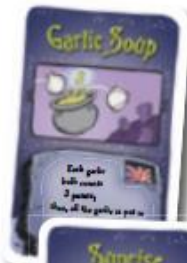
За каждого имеющегося у вас монаха с сердцем украдите один чеснок того же цвета с сердцем у соперника (если такие тайлы есть).



Обет безбрачия

Обет безбрачия защищает всех монахов от карты «Кровавая свадьба».

Эта карта кладётся лицом вверх рядом с колодой введённых в игру карт. Если позже открывается для применения карта «Кровавая свадьба», её действие не выполняется, а саму карту вместе с картой «Обет безбрачия» нужно убрать к применённым картам.



Чесночный суп

Каждый тайл чеснока приносит 3 очка, после чего все тайлы чеснока помещаются на кладбище.



Рассвет

За каждого имеющегося у вас вампира с сердцем украдите один гроб того же цвета с сердцем у соперника (если такие тайлы есть).

Пример применения Рассвета:





Изгнание

Каждый тайл с чесноком выгоняет все тайлы вампира того игрока, у которого находится, на кладбище.

Пример Изгнания:

