

Конец игры

Как только один из игроков избавился от **всех своих вампиров** (разместив их в могилах или передав другим игрокам), игра заканчивается и он объявляется победителем.

Правила игры для 2 игроков

Во время подготовки к игре уберите в коробку вампиров и могильные плиты любых 2 цветов, а также 2 могильные плиты с крысой. Каждый игрок получает 3 связки чеснока одного цвета и 20 вампиров. Тщательно перемешайте 40 могильных плит и в случайном порядке отложите 4 из них — это резервная стопка на случай чумы. К оставшимся плитам добавьте могильные плиты с крысами, тщательно перемешайте и поместите их на могилы на поле в любом порядке.

Играйте по базовым правилам со следующими изменениями:

Если игрок открывает могилу, в которой лежит **связка чеснока соперника**, он получает от него **2 вампиров**.

Если игрок собирает **3 колышка** или открывает могилу, в которой лежит **его связка чеснока**, он получает **4 вампиров** от соперника.

Если ваш соперник открывает могилу, которую вы уже открывали, вы не можете её открыть в следующий ход. Если вы всё же решили это сделать, возьмите колышек.

Игрок, вызвавший чуму, не кладёт плиту перед собой — она лежит на могиле стороной с крысой вверх до конца чумы. Если игрок, открывая соседние могилы, нашёл ещё одну могильную плиту с крысой, то новую чуму начинает его соперник.

Издано по лицензии Норберта Проэны, Германия.
Иллюстрации Zoch Verlag и Виктора Бодена.



Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!

Вампирчики



Автор:
Норберт
Проэна

ПРАВИЛА ИГРЫ



Цель игры

Спрятать своих вампирчиков в подходящие могилы быстрее других игроков.

Подготовка к игре (для 3-6 игроков)

Положите **игровое поле** ① в центр стола.

Отберите **могильные плиты с изображением крысы** ②. Все **разноцветные могильные плиты** тщательно перемешайте, в случайном порядке возьмите 6 и отложите их в сторону (крышкой с летучей мышью вверх) — это **резервная стопка** ③. Добавьте могильные плиты с крысами к оставшимся и снова тщательно перемешайте. Поместите по одной могильной плите (крышкой с летучей мышью вверх) **на каждую могилу на игровом поле** ④.

13 колышков ⑤ положите на тропинку на игровом поле.

Каждый игрок выбирает цвет и получает **три связки чеснока** ⑥ этого цвета.

Важно! Цвет чеснока никак не связан с цветом вампиров или могильных плит.

Тщательно перемешайте **вампиров** (рубашкой вверх) и раздайте всем игрокам поровну. Каждый игрок выкладывает своих вампиров в ряд рубашкой вверх. Затем с каждого конца ряда переворачивает **по 2 вампира лицом вверх** ⑦.



Ход игры

Игрок, который проснулся сегодня позже всех, становится первым игроком. Далее ход передаётся по часовой стрелке.

В свой ход игрок выбирает могилу на игровом поле и переворачивает лежащую на ней могильную плиту. Все игроки должны видеть, что изображено на её обратной стороне.

1. Если открытая **могила пуста** и на обратной стороне могильной плиты **нет крысы**, игрок сравнивает цвет плиты с цветом крайнего вампира слева и справа. Если цвет одного из вампиров совпадает с цветом плиты, игрок может положить его в эту могилу, а затем накрыть её могильной плитой.



Примечание. Если оба крайних в ряду игрока вампира подходят по цвету к могильной плите, то игрок выбирает одного из них и кладёт в могилу.



Важно! Если игрок избавляется от вампира, он сразу же переворачивает следующего закрытого вампира, чтобы с каждого конца ряда у игрока было по 2 открытых вампира.

Если у игрока осталось всего 4 вампира или меньше, они все должны быть открыты.

Примечание. Игрок не может менять порядок вампиров в своём ряду.

Игрок продолжает переворачивать могильные плиты, пока не откроет могилу, куда не сможет положить своего вампира.

2. Если игрок не может положить в открытую могилу своего вампира, то он может положить туда **связку чеснока своего цвета** или оставить могилу пустой. Он закрывает могилу, и ход переходит к следующему игроку.

3. Если в открытой могиле **уже есть вампир**, то игрок оставляет его там, а сам берёт **1 колышек** с тропинки. Он закрывает могилу и заканчивает ход.

Как только игрок собирает **3 колышка**, каждый из игроков сразу же отдаёт ему **1 крайнего вампира** из своего ряда. Игрок кладёт этих вампиров на концах своего ряда, а колышки возвращает обратно на тропинку.



4. Если в открытой могиле лежит связка чеснока, его владелец отдаёт игроку, открывшему могилу, **1 вампира** с любого края своего ряда. Нового вампира игрок кладёт в один конец своего ряда. Если же игрок открывает могилу, в которой лежит его **собственная связка чеснока**, то **каждый игрок отдаёт ему 1 вампира** с любого края своего ряда. В обоих случаях владелец чеснока забирает чеснок себе в резерв и может использовать его в дальнейшем.

Важно! Несмотря на то, что могила теперь свободна, в этот ход в неё нельзя положить ни подходящего по цвету вампира, ни связку чеснока. Игрок закрывает могилу, и ход переходит к следующему игроку.

5. Если на могильной плите с обратной стороны изображена **крыса**, то игрок кладёт могильную плиту перед собой, и **начинается чума**.



Во время чумы игрок может (но не обязан) в любом порядке открыть **любое количество могил, соседних с той, откуда началась чума**. Все могилы остаются открытыми до окончания чумы.

Важно! Могилы, разделённые тропинкой, соседними не считаются.

Игрок открывает могилы по очереди и действует в соответствии с правилами обычного хода (кладёт в них своих вампиров или связки чеснока, оставляет их пустыми, получает колышки).

Как только игрок открыл все могилы, которые хотел (он может вообще этого не делать), следующий игрок может открыть оставшиеся соседние могилы, затем следующий игрок и т. д.

Чума заканчивается при выполнении хотя бы одного из следующих условий:

- все соседние могилы открыты;
- никто из игроков больше не хочет открывать могилы;
- с обратной стороны одной из могильных плит изображена крыса.

В конце чумы отложите в сторону могильную плиту с крысой — больше она в игре не участвует. Вместо неё возьмите одну из шести могильных плит из резервной стопки и закройте могилу. Закройте все открытые могилы соответствующими плитами.

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

Если во время чумы на могильной плите открытой могилы найдена **ещё одна крыса**, то текущая чума немедленно заканчивается и начинается новая. Игрок, вызвавший новую чуму, кладёт могильную плиту с крысой перед собой. Если этим игроком оказывается тот, кто вызвал первую чуму, то он отдаёт могильную плиту следующему игроку. Первая могильная плита с крысой убирается из игры, а открытая могила закрывается плитой из резервной стопки. Все открытые могилы, кроме той, где нашли новую чуму, также закрываются своими плитами. Игрок, перед которым лежит могильная плита с крысой, разыгрывает чуму.

