

Правила настольной игры «Империя вампиров»

(Vampire Empire)

Автор игры: Филип Милуньский (Filip Miłunski)
Перевод на русский язык: Александр Петрунин, ООО «Игровед» ©

Игра для 2 участников от 10 лет

Вступление

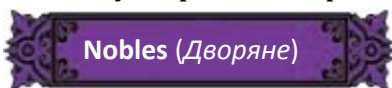
Однажды утром обитатели зловещего замка, затерянного где-то в Центральной Европе, обнаружили труп молодой девушки. Жуткий страх тотчас же поселился в их душах. Тело девушки было бледно как полотно, его будто иссушили и обескровили. Вампиры вышли на охоту! Но кто эти чудовища, забирающие невинные жизни во мраке ночи? Кто-то из хозяев-дворян? Или, быть может, их слуг? Даже церковнослужителей нельзя исключать из числа подозреваемых. До того как правда всплывёт наружу, очень многие могут подвергнуться несправедливым обвинениям, выдвинутым не без участия коварных приспешников тьмы. Удастся ли поймать вампиров раньше, чем они доберутся до каждого добропорядочного гражданина? Или замок, а затем и весь город навсегда погрузятся во тьму?

Суть игры

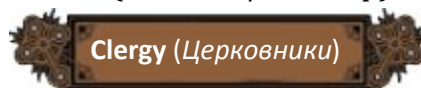
«Империя вампиров» – карточная игра для двух игроков, полная блефа и дедукции. В старом замке и близлежащем городе скрываются 3 вампира. Задача игрока-человека выяснить, кто из 9-ти персонажей монстры, скрывающиеся под личинами добропорядочных граждан, а затем уничтожить их. Игроку-вампиру придётся искусно блефовать, сбивая людей со следа и заставляя их нападать на ни в чём не повинных товарищей. Именно так вампиры смогут разделаться с наиболее важными горожанами и захватить замок.

Компоненты игры

- 9 двусторонних карт персонажей (человек / вампир)



Lady (Леди)
Lord (Лорд)
Officer (Офицер)



Monk (Монах)
Nun (Монахиня)
Bishop (Епископ)



Maid (Нянька)
Cook (Повар)
Butler (Дворецкий)

- 9 жетонов персонажей
- 1 колода игрока-вампира (40 карт)
- 1 колода игрока-человека (40 карт)
- 10 маркеров атаки / защиты
- 1 мешочек
- 9 протекторов



Типы карт

Боевые (combat) карты дворян (NOBLE), слуг (SERVANT), церковников (CLERGY)



- Название карты.
- Боевое значение.
- Сословие: цвет ленты и надпись на ней определяют сословие карты. Некоторые боевые карты двухцветные, они могут использоваться обоими сословиями.
- Тип карты.
- Описание действия.



Боевые (combat) карты вампира (VAMPIRE)



- Название карты.
- Боевое значение.
- Тип карты.
- Описание действия.

Примечание. У некоторых карт вампира двухцветная лента. Они могут быть использованы в бою для поддержки персонажа указанного сословия или разоблачённого вампира.



Карты святой воды (HOLLY WATER)

- Название карты.
- Боевое значение.
- Тип карты.
- Описание действия.

Примечание. У некоторых карт святой воды двухцветная лента. Они могут быть использованы в бою для поддержки персонажа указанного сословия или против разоблачённого вампира.



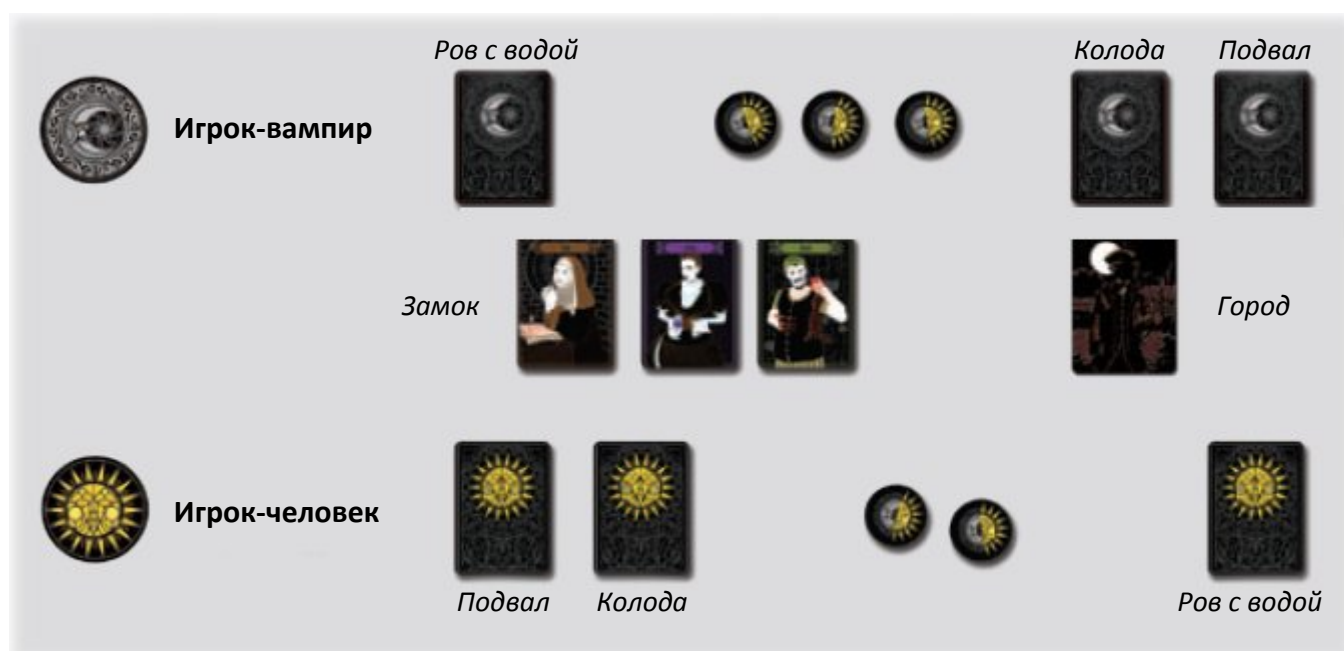
Карты поддержки (SUPPORT)

- Название карты.
- Стоимость днём (ход игрока-человека).
- Стоимость ночью (ход игрока-вампира).
- Тип карты.
- Описание действия.



Подготовка к игре

- ☛ Вставьте карты персонажей в протекторы стороной с персонажем-человеком вверх.
- ☛ Положите все 9 жетонов персонажей в мешочек и перемешайте их.
- ☛ Перемешайте колоду персонажей и положите ее на стол рубашкой вверх. Это **город**.
- ☛ Откройте из колоды персонажей три верхние карты и выложите их в один ряд. Это **замок**.
- ☛ Положите все маркеры нападения (*attack*) / защиты (*defence*) на стол в пределах доступности обоих игроков.
- ☛ Решите, кто будет играть за вампиров, а кто – за людей. Игроки берут соответствующие колоды карт, перемешивают их и кладут в закрытую перед собой. Каждый игрок берёт 8 карт из своей колоды в руку.
- ☛ Игрок-вампир тайно достаёт из мешочка 3 жетона, смотрит, что на них изображено, и кладёт перед собой в закрытую. Это три персонажа-вампира, об истинной сущности которых знает только игрок-вампир.
- ☛ Игрок-человек тайно достаёт из мешочка 2 жетона, смотрит, что на них изображено, и кладёт перед собой в закрытую. Это два персонажа, про которых игрок-человек точно знает, что они не вампиры.
- ☛ Оставшиеся 4 жетона остаются в мешочке. Это тоже люди, но пока игроку об этом неизвестно; ему предстоит выяснить это по ходу игры.



Игровая область

Город и замок

У каждого участника своя игровая зона. Между зонами располагаются город (выложенная в закрытую колода персонажей) и замок (три выложенные в открытую карты персонажей). В замке всегда находятся 3 персонажа. Если по какой-то причине персонаж покидает замок, из колоды города тут же открывается новая карта.

Примечание. В замке может находиться менее 3-х персонажей, только если они закончились в городе (погибло больше 6-ти персонажей).

Ров с водой и подвал

Колоды участников лежат в их игровых зонах. По ходу игры карты сбрасываются в две стопки: **подвал** и **ров с водой**.

Стопка сброса справа от колоды – ров с водой. Разыгрывая карту, игрок сбрасывает её именно сюда. Попав в ров, карта выходит из игры.

Стопка сброса слева от колоды – подвал. Когда у игрока закончится основная колода, карты из этой стопки можно будет использовать ещё раз. Сбросить карту в подвал можно только во время **шага 1** хода игрока.

Примечание. Сбрасывая карту (неважно, в какую стопку), игрок сбрасывает её в закрытую. Если в основной колоде закончились карты, игрок перемешивает карты из подвала, делая из них новую колоду. Подвал можно использовать только один раз! После формирования новой колоды из карт подвала, все карты сбрасываются в ров с водой.

Ход игры

Участники игры ходят по очереди, первым начинает игрок-вампир.

Игрок, выполняющий ход, называется **активным игроком**. Ходы игрока-человека называются **днями**, ходы игрока-вампира – **ночами**.

Ход состоит из нескольких шагов, которые должны выполняться в строго определённом порядке.

1. Сбросить карты и взять новые (не обязательно).
2. Разоблачить вампира (не обязательно, только для игрока-вампира).
3. Выполнить 1 действие (обязательно).

1. Сбросить карты и взять новые

Активный игрок сбрасывает любое число карт из руки и берёт новые карты из колоды – столько, чтобы в руке их снова стало 8. Сбрасывая карту, игрок сам выбирает, в какую стопку её сбросить: в ров с водой или в подвал. Сбрасывая несколько карт, игрок может сбросить часть карт в одну стопку, а часть в другую.

Примечание. Если на руках игрока больше 8-ми карт (благодаря картам поддержки, сыгранным ранее), он сначала сбрасывает карты в подвал и (или) ров с водой и только потом берёт из колоды новые.

2. Разоблачить вампира

Активный игрок-вампир может изобличить одного из вампиров, перевернув его жетон стороной с изображением вверх. Отныне этот персонаж будет считаться **разоблачённым вампиром**.

Если этот персонаж находится в замке или приходит в замок из города позже, его карта переворачивается стороной с персонажем-вампиром вверх.

3. Выполните 1 действие

Активный игрок обязан выполнить одно из 4-х действий: спрятать персонажа в городе, использовать святую воду, вступить в бой, спасовать.

☛ **Спрятать персонажа в городе** (только для игрока-вампира)

Активный игрок-вампир может спрятать в городе одного из персонажей из замка (разоблачённого или нет). Для этого он разыгрывает из руки любые три боевые карты вампира и подкладывает выбранного персонажа под низ колоды города. В замок тут же приходит новый персонаж – верхняя карта колоды города.

☼ **Использовать святую воду (только для игрока-человека)**

Активный игрок может «плеснуть» святой водой на персонажа, чтобы узнать, вампир он или нет. Для этого он разыгрывает из руки 2 карты святой воды и спрашивает у игрока-вампира о любом персонаже (из замка или из города). Игрок-вампир обязан ответить, вампир ли этот персонаж. Если вампир, то его жетон переворачивается, и он считается разоблачённым вампиром (см. действие 2 «Разоблачить вампира»). Если персонаж не вампир, то игроку стоит это запомнить.

Если игрок-человек правильно угадал вампира и этот вампир находится в замке, на него тут же можно напасть, при этом игрок-человек может использовать одну из двух разыгранных им карт святой воды (ту, что с меньшим боевым значением), а также добавить дополнительные карты из руки. Если на обеих картах святой воды, сыгранных игроком для определения потаённой личности персонажа, одинаковые боевые значения, он всё равно может напасть на вампира только одной из них.

☼ **Вступить в бой**

Вступая в бой, игроки уничтожают персонажей противника. В бою могут участвовать только персонажи из замка. Активный игрок начинает бой, объявив, кто из обитателей замка на кого нападает.

I. Выбор персонажа

Игрок-человек не может нападать разоблачённым вампиром.

Игрок-вампир обязан нападать разоблачённым вампиром, если в замке находится хотя бы один из них. В любом другом случае он может напасть каким угодно персонажем (человеком или вампиром).

Активный игрок выбирает одного из двух других персонажей из замка – именно на него нападёт первый выбранный персонаж. Второй игрок может разыгрывать карты поддержки, чтобы защитить подвергшегося нападению персонажа.

II. Бой

Бой длится не дольше 2-х раундов.

В каждом раунде активный игрок разыгрывает одну или несколько **подходящих боевых карт** из руки. Сумма боевых значений этих карт – **сила атаки** персонажа. В ответ второй игрок разыгрывает из руки одну или несколько карт, либо не разыгрывает их вовсе. Сумма боевых значений этих карт – **сила защиты** персонажа.

Если сила атаки больше силы защиты, подвергшийся нападению персонаж погибает. Если меньше – персонаж выживает, но начинается второй раунд боя.

Проходит он точно так же: за тех же самых персонажей выкладываются и суммируются карты. Карты первого раунда боя не сбрасываются, их боевые значения суммируются с боевыми значениями карт второго раунда.

Подходящие боевые карты

- Для поддержки своих персонажей в бою игрок-человек и игрок-вампир используют только соответствующие сословию своих персонажей карты.
Примечание. У некоторых боевых карт двухцветная лента (**коричневая / сиреневая / зелёная / белая / красная**), это означает, что их можно разыгрывать на персонажа из любого указанного сословия.
- Игрок-человек может разыгрывать святую воду только против разоблачённого вампира.

Примечание. У некоторых карт святой воды двухцветная лента (**коричневая / сиреневая / зелёная + белая**), это означает, что они используются против разоблачённых вампиров или для поддержки персонажа указанного сословия.

- Для поддержки разоблачённого вампира игрок-вампир может также играть боевые карты вампира (карты с красной лентой).
Примечание. У некоторых боевых карт вампира двухцветная лента (**коричневая / сиреневая / зелёная + красная**), это означает, что их можно разыгрывать как карты вампира или чтобы поддержать персонажа указанного сословия.

III. Определение победителя

Если в конце какого-нибудь раунда боя сила атаки превышает силу защиты, подвергшийся нападению персонаж погибает. В этом случае игрок-вампир говорит, был ли этот персонаж вампиром. Если был, его жетон переворачивается изображением вверх. Погибший персонаж убирается из замка, его место занимает новый персонаж из города (если в городе ещё кто-то есть). Убитые персонажи выходят из игры. Участники могут просматривать карты погибших персонажей в любой момент игры.

Если сила защиты больше или равна силе атаки в обоих раундах, бой заканчивается без каких-либо последствий. Оба персонажа остаются живы.

Пример боя

В замке 3 персонажа: епископ, леди и офицер. Леди – разоблачённый вампир. Сейчас ход игрока-человека. Он решает убить леди, напав на неё каким-нибудь персонажем. Поскольку в руке игрока «церковных» карт больше, чем «дворянских», он вступает в бой епископом и выкладывает 2 боевые карты: 2 и 1. Сила атаки, таким образом, равна 3. Игрок-вампир вступается за леди, выкладывая боевую карту дворян со значением 2 и боевую карту вампира тоже со значением 2. Сила защиты равна 4, и из первого раунда боя леди выходит живой и невредимой. Начинается второй раунд боя.

Игрок-человек продолжает нападение, выкладывая боевую карту церковников со значением 3 и карту святой воды со значением 2, сила атаки текущего раунда ($2+3=5$) добавляется к силе атаки предыдущего раунда. Игрок-вампир выкладывает 2 боевые карты вампира: 3 и 1. Сила защиты текущего раунда ($3+1=4$) добавляется к силе защиты предыдущего. Таким образом, суммарная сила атаки ($3+5=8$) получается равной суммарной силе защиты ($4+4=8$). Леди выживает после нападения епископа, и все сыгранные карты убираются из замка.



⚙ Спасовать

Игрок сбрасывает 2 карты из руки в ров с водой и заканчивает ход.

Розыгрыш карт поддержки

Как правило, карты поддержки разыгрываются участниками в любое время после **шага 2** и до или после **шага 3** (но не во время него), даже если сейчас не их ход. Некоторые карты можно сыграть в ходе боя (в **шаге 3**), и это особо указывается в описании действия на карте. Описание на карте поддержки всегда главнее правил игры.

Прежде чем разыграть карту, игрок обязан уплатить её **стоимость**. Цифра рядом с символом солнца – стоимость розыгрыша карты днём (в ход игрока-человека). Цифра рядом с символом луны – стоимость розыгрыша карты ночью (в ход игрока-вампира). Стоимость розыгрыша – количество карт, которое игрок должен сбросить из руки в ров с водой.

После розыгрыша карты поддержки игра продолжается с того момента, на котором остановилась. Например, если игрок-человек прерывает бой картой «Sacrifice» (*Жертвоприношение*) и отменяет эффект боевой карты, его противник может разыграть ещё одну боевую карту, поскольку бой продолжается.

Карты поддержки людей

В колоде каждого игрока имеется по 3 карты поддержки людей. У игрока-вампира это: «Organist» (*Органист*), «Lady-in-Waiting» (*Придворная дама*), «Kitchen Boy» (*Поварёнок*). У игрока-человека: «Novice» (*Послушник*), «Squire» (*Сквайр*), «Ostler» (*Конюх*). Разыгрывая одну из таких карт, игрок повышает силу атаки или силу защиты указанного персонажа, при этом на карту персонажа кладётся маркер атаки / защиты соответствующей стороной вверх. Маркер остаётся на карте персонажа до тех пор, пока персонаж находится в замке. Маркер сбрасывается, если по какой-то причине персонаж покидает замок. Маркер атаки / защиты действует только в первом раунде боя.

Обратите внимание, что игрок не может начать бой, если у него нет возможности «перебить» начальную защиту персонажа. К примеру, чтобы напасть на персонажа с маркером защиты +1, игрок обязан выложить карты с боевым значением 2 или больше.

Примечание. Если персонаж с маркером атаки / защиты превращается в разоблачённого вампира, маркер по-прежнему остаётся с ним (до тех пор, пока сам он остаётся в замке).

Важное замечание. Маркер атаки действует, только когда персонаж на кого-то нападает. А маркер защиты – когда кто-то нападает на персонажа.

Выбор карт

Если карта поддержки позволяет выбрать карту из колоды, подвала или рва с водой, это значит, что игрок может просмотреть все карты указанной стопки, выбрать желаемую и перемешать оставшиеся карты.

Конец игры

Игра может закончиться в одном из 3-х случаев.

- ⚙ Все люди или все вампиры погибли: игрок, чьи персонажи выжили, побеждает.
- ⚙ В замке 3 разоблачённых вампира: вампиры захватывают замок, побеждает игрок-вампир.
- ⚙ У обоих игроков закончились карты в колодах и на руках: подсчитываются очки за выживших персонажей (в замке и в городе). Игрок-человек получает по 1-му очку за каждого выжившего человека, игрок-вампир – по 2 очка за каждого выжившего вампира. Побеждает игрок с наибольшим количеством очков. В случае ничьей побеждают оба игрока.

Примечание. Если карты закончились только у одного игрока, все последующие ходы делает его противник – пока не выполнится одно из вышеуказанных условий.

Автор выражает благодарность

Эта игра разрабатывалась очень долго, гораздо дольше, чем какая-либо другая моя игра. Увы, у меня нет возможности перечислить здесь всех, кто помогал мне в тестировании игры и внёс вклад в её создание, но я искренне благодарю их всех. Больше всего я хочу поблагодарить мою прекрасную жену Алицию. Эту игру я создал для неё, она была моим самым главным и важным тестером, моей музой во время работы. Когда стало ясно, что игре нужна новая тема, именно она её и придумала.

Хочу особо поблагодарить Мацея Сорокина за десятки тестовых партий и его бесценный опыт, как ККИ-игрока.





Выражаю неизменную благодарность замечательным тестерам из «Monsoon Group».













Без вас этой игры не было бы, равно как и большинства моих игр.

Спасибо Петру Слабому за атмосферные иллюстрации и душевное общение во время работы над графическим оформлением.







Спасибо Джонни де Врису из «White Goblin Games» за сотрудничество над проектом, успешно завершившееся выходом игры.











Колода игрока-человека

<p>Garlic (Чеснок), Pitchfork (Вилы), Musket (Мушкет)</p>		<p>Сыграйте во время боя, чтобы повысить силу атаки или силу защиты слуги (SERVANT).</p>
<p>Candlestick (Подсвечник), Holy Bible (Библия), Relic (Реликвия)</p>		<p>Сыграйте во время боя, чтобы повысить силу атаки или силу защиты церковника (CLERGY).</p>
<p>Dagger (Кинжал), Rapier (Рапира), Pistol (Пистолет)</p>		<p>Сыграйте во время боя, чтобы повысить силу атаки или силу защиты дворянина (NOBLE).</p>
<p>Rosary (Чётки), Hunting Knife (Охотничий нож), Medallion (Медальон)</p>		<p>Сыграйте во время боя, чтобы повысить силу атаки или силу защиты 🧟 🧟 🧟.</p>

<p>Statue of Saint (Фигурка святого), Silver Bullets (Серебряные пули), Aspen Stake (Осиновый кол)</p>		<p>Сыграйте во время боя, чтобы повысить силу атаки или силу защиты 🧟🧟🧟 ИЛИ используйте как карту святой воды.</p>
<p>Secret Journey (Тайная вылазка)</p>		<p>Положите рядом с городом, выберите любого персонажа из замка и поместите его поверх этой карты. Он вернётся в замок, когда в городе не останется персонажей.</p>
<p>Secret Passage (Тайный проход)</p>		<p>Сыграйте в любой момент боя, чтобы тут же его закончить. Нападающий и защищающийся персонажи остаются в замке. Все разыгранные карты сбрасываются в рвы с водой.</p>
<p>Chapel (Часовня)</p>		<p>Выберите 3 любые боевые карты из рва с водой, покажите их противнику и замешайте в колоду.</p>
<p>Herbalist (Лекарь)</p>		<p>Сыграйте сразу же после гибели персонажа-человека. Замешайте карту убитого персонажа в колоду города.</p>
<p>Crypt Opening (Вскрытие склепа)</p>		<p>Выберите любую карту из подвала противника, покажите её ему и добавьте к своим картам в руке.</p>
<p>Ostler (Конюх)</p>		<p>Положите на слугу (SERVANT), находящегося в замке, маркер атаки или защиты +1 (+2 на дворецкого).</p>
<p>Square (Сквайр)</p>		<p>Положите на дворянина (NOBLE), находящегося в замке, маркер атаки или защиты +1 (+2 на офицера).</p>
<p>Novice (Послушник)</p>		<p>Положите на церковника (CLERGY), находящегося в замке, маркер атаки или защиты +1 (+2 на монахиню).</p>
<p>Crucifix (Распятие)</p>		<p>Сыграйте во время боя, эта карта считается боевой картой со значением 3 (сословие персонажа не важно).</p>
<p>Sacrifice (Жертвоприношение)</p>		<p>Сыграйте, чтобы отменить эффект любой только что разыгранной противником карты.</p>
<p>Holy Water (Святая вода)</p>		<p>Сыграйте во время боя, чтобы повысить силу атаки или силу защиты персонажа, вступившего в бой с разоблачённым вампиром. ИЛИ сыграйте 2 такие карты, чтобы узнать, вампир ли персонаж.</p>

Колода игрока-вампира

<p>Garlic (Чеснок), Pitchfork (Вилы), Musket (Мушкет)</p>		<p>Сыграйте во время боя, чтобы повысить силу атаки или силу защиты слуги (SERVANT).</p>
<p>Candlestick (Подсвечник), Holy Bible (Библия), Relic (Реликвия)</p>		<p>Сыграйте во время боя, чтобы повысить силу атаки или силу защиты церковника (CLERGY).</p>
<p>Dagger (Кинжал), Rapier (Рапира), Pistol (Пистолет)</p>		<p>Сыграйте во время боя, чтобы повысить силу атаки или силу защиты дворянина (NOBLE).</p>
<p>Rosary (Чётки), Hunting Knife (Охотничий нож), Medallion (Медальон)</p>		<p>Сыграйте во время боя, чтобы повысить силу атаки или силу защиты 🧟 🧟 🧟 .</p>
<p>Raven (Ворон), Hound (Гончая), Black Rooster (Чёрный петух)</p>		<p>Сыграйте во время боя, чтобы повысить силу атаки или силу защиты 🧟 🧟 🧟 ИЛИ используйте как боевую карту вампира.</p>
<p>Bat Form (Обличье летучей мыши)</p>		<p>Назовите один из шести типов карт: боевые карты дворян (NOBLE), слуг (SERVANT), церковников (CLERGY), боевые карты вампира (VAMPIRE), карты поддержки (SUPPORT), карты святой воды (HOLLY WATER). Ваш противник обязан показать карты в руке и сбросить в ров с водой все карты названного типа (включая карты с двухцветной лентой, если на них указан названный тип).</p>

<p>Mist Form (<i>Обличье тумана</i>)</p>		<p>Сыграйте, только если в замке находится как минимум один разоблачённый вампир. Выберите карту из подвала противника, покажите её ему и сбросьте в его ров с водой. Затем замешайте разоблачённого вампира в колоду города.</p>
<p>Hypnosis (<i>Гипноз</i>)</p>		<p>Добавьте в замок двух персонажей из города. Из пяти персонажей в замке выберите трёх остающихся в замке и верните двух лишних обратно в город в любом выбранном порядке.</p>
<p>Regeneration (<i>Регенерация</i>)</p>		<p>Сыграйте сразу после гибели разоблачённого вампира. Замешайте карту убитого вампира в колоду города.</p>
<p>Coffin (<i>Гроб</i>)</p>		<p>Возьмите 3 карты из колоды.</p>
<p>Kitchen Boy (<i>Поварёнок</i>)</p>		<p>Положите на слугу (SERVANT), находящегося в замке, маркер атаки или защиты +1 (+2 на повара).</p>
<p>Lady-in-Waiting (<i>Придворная дама</i>)</p>		<p>Положите на дворянина (NOBLE), находящегося в замке, маркер атаки или защиты +1 (+2 на леди).</p>
<p>Organist (<i>Органист</i>)</p>		<p>Положите на церковника (CLERGY), находящегося в замке, маркер атаки или защиты +1 (+2 на епископа).</p>
<p>Claws (<i>Когти</i>)</p>		<p>Сыграйте во время боя, эта карта считается боевой картой со значением 3 (сословие персонажа не важно).</p>
<p>I'm Not a Vampire (<i>Я не вампир</i>)</p>		<p>Сыграйте, чтобы отменить эффект карт святой воды, разыгранных для определения вампира.</p>
<p>Vampire (<i>Вампир</i>)</p>		<p>Сыграйте во время боя, чтобы повысить силу атаки или силу защиты разоблачённого вампира. ИЛИ сыграйте 3 такие карты, чтобы переместить персонажа из замка под низ колоды города.</p>