

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА **ВАМПИРЫ У ВОРОТ**



В самом сердце полных опасности земель вам доверено возглавить укреплённое поселение. Несмотря на защиту, что дают вам прочные каменные здания, вы не чувствуете себя в безопасности. Невыразимые ужасы таятся и множатся среди теней у ворот... С приходом ночи вампиры и другие жестокие твари грядут из тьмы и наводняют вашу деревню!

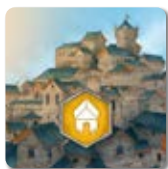
Дабы не допустить кровопролития, организуйте оборону деревни, призовите героев и... отправьте самых опасных монстров к вашим соседям!

ОБ ИГРЕ

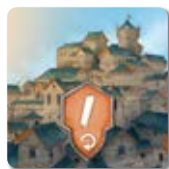
Игра длится 2 раунда, в течение которых каждый участник выбирает карты для строительства своей деревни, а затем обменивается с остальными игроками картами монстров. В конце раунда монстры атакуют и сбрасывают самые уязвимые здания и жителей.

После 2 раундов игрок с наибольшим количеством жителей и обезвреженных монстров становится победителем.

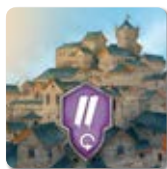
СОСТАВ ИГРЫ



6 стартовых карт деревни



66 КАРТ ДЕРЕВНИ
30 карт
1-го раунда



30 карт
2-го раунда



4 ЖЕТОНА ИНИЦИАТИВЫ МОНСТРОВ
демоны, оборотни, ведьмы, вампиры



60 КАРТ МОНСТРОВ
30 монстров
1-го раунда



30 монстров
2-го раунда



Житель
(лицевая сторона)

100 жетонов со значением 1, 25 жетонов со значением 3



125 ЖЕТОНОВ

Угроза
(оборотная сторона)

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Разделите карты деревни на две колоды: карты 1-го раунда и карты 2-го раунда. Перемешайте их по отдельности и положите стопками лицевой стороной вниз.
2. Сделайте то же самое для карт монстров: также разделите их на карты 1-го и 2-го раундов и положите их отдельными стопками лицевой стороной вниз в центре стола.
3. Каждый игрок получает случайную стартовую карту деревни, выкладывает её перед собой лицевой стороной вверх и помещает на неё 2 жетона (значение угрозы на обороте жетона не имеет значения).
4. Поместите оставшиеся жетоны жителей в центр игровой области в общий запас.
5. Создайте ряд жетонов инициативы монстров. Он указывает порядок, в котором монстры будут атаковать в 3-й фазе раунда. Демоны всегда атакуют первыми, поместите жетон инициативы демонов в центр игровой области. Перемешайте оставшиеся 3 жетона инициативы оборотней, ведьм и вампиров лицевой стороной вниз. Случайным образом открывайте жетоны по очереди и добавляйте в ряд слева направо (в форме стрелы).
6. Раздайте каждому игроку по 6 карт деревни из стопки 1-го раунда. Игроки берут эти карты себе в руку. Оставшиеся карты деревни 1-го раунда верните в коробку.



ХОД ИГРЫ

Игра длится 2 раунда. Каждый раунд делится на 3 последовательных фазы.

ФАЗА СТРОИТЕЛЬСТВА / ФАЗА МОНСТРОВ / ФАЗА АТАКИ

ФАЗА СТРОИТЕЛЬСТВА

В этой фазе игроки строят свои деревни и улучшают их защиту.

Каждый участник выбирает 1 карту деревни из своей руки, помещает её лицевой стороной вниз перед собой и передаёт оставшиеся карты соседу.



В 1-М РАУНДЕ,

Игроки **передают оставшиеся карты по часовой стрелке.**



ВО 2-М РАУНДЕ,

Игроки **передают оставшиеся карты против часовой стрелки.**

Карты деревни бывают 2 типов:



ЗДАНИЯ
(см. с. 4)



ГЕРОИ
(см. с. 5)

Когда все выбрали по карте и передали оставшиеся своим соседям, каждый игрок открывает выбранную карту и выкладывает её в свою деревню по следующим правилам.

- ♦ Вы должны выложить карту деревни по соседству хотя бы с 1 другой картой деревни (соседствовать можно по горизонтали или вертикали, но не по диагонали).
- ♦ В колонке или ряду деревни не может находиться более 4 карт.

ПРИМЕР РАЗРЕШЁННЫХ И ЗАПРЕЩЁННЫХ МЕСТ ДЛЯ РАЗМЕЩЕНИЯ КАРТЫ ДЕРЕВНИ



Повторите эти действия 6 раз. Каждый раз игроки выбирают карту, передают оставшиеся своим соседям, открывают выбранную карту и выкладывают в свои деревни.

В последний 6-й раз игрок получит от соседа только 1 карту, которую должен разместить в своей деревне, как обычно.

Когда все выложили по последней (6-й) карте в своих деревнях, фаза строительства завершается и начинается фаза монстров.

ЗДАНИЯ

Здания — это оборонительные сооружения, помогающие защищать деревню от атак монстров. На здании указано, от каких монстров оно даёт защиту.

В игре три вида монстров, атакующих деревню с определённой стороны (см. с. 7).

- ♦ **Ведьмы** атакуют слева.
- ♦ **Оборотни** атакуют сверху.
- ♦ **Вампиры** атакуют справа.

ТИП ЗДАНИЯ



ЗАЩИТА ОТ ВЕДЬМ

ЗАЩИТА ОТ ОБОРОТНЕЙ

ЗАЩИТА ОТ ВАМПИРОВ

КОЛИЧЕСТВО ЖЕТОНОВ ЖИТЕЛЕЙ, РАЗМЕЩАЕМЫХ В ЗДАНИИ.

Демоны не атакуют деревню, но совершают злодеяния — отрицательные эффекты, направленные на игроков.



ПОЯВЛЕНИЕ ЖИТЕЛЕЙ В ЗДАНИИ

Как только вы выкладываете здание, в нём появляется определённое количество жителей. Исходя из условий карты этого здания, возьмите указанное количество жетонов из общего запаса и поместите их на здание, которое только что выложили, стороной жителя вверх.



+1 житель за каждое здание указанного типа (включая это здание.).



+1 житель за каждого героя в деревне.



+1 житель за каждое здание в одном ряду с только что выложенным зданием (включая это здание). Они не обязаны соседствовать с этим зданием.



+1 житель за каждое здание в одной колонке с только что выложенным зданием (включая это здание).

Выложенное здание сразу же учитывается при определении количества жителей. У некоторых зданий лучше защита, но в них не появляются жители.

ПРИМЕР. В этом здании появляется 1 житель за каждое здание указанного типа (с жёлтой крышей).



Учитывая только что выложенное здание, у Серёжи теперь 2 здания с жёлтой крышей. Таким образом, он получает 2 жетона жителей, которые помещает на это здание.



ГЕРОИ

Игроки выкладывают карты героев так же, как и карты зданий. Карты героев не дают защиту и на них не появляются жители. Они обладают следующими свойствами.



- ♦ У каждого героя есть до 3 символов боя. Каждый символ обозначает монстра, против которого эффективен этот герой (см. с. 10).
- ♦ Герой может уничтожить демона, но и сам при этом погибнет (см. с. 7).



Движение. У большинства героев есть очки движения. Каждое очко движения позволяет вам переместить жителя с одной карты деревни на другую соседнюю карту (здания или героя). Вы можете распределить очки движения между жителями и переместить их в любом направлении (даже на карту не соседствующую с героем). Но все перемещаемые жители должны быть на карте, соседствующей с этим героем, перед началом их перемещения.

ПРИМЕР. Ваня выкладывает своего героя, который приносит ему 5 очков движения. У Вани есть 4 жителя на соседних с этим героем зданиях. Жителя, находящегося на здании сверху справа, нельзя переместить, так как это

здание не соседствует с этим героем. Ваня решает переместить 3 своих жителей в здание внизу справа, потратив 3 очка движения. Оставшиеся 2 очка движения он тратит на перемещение 4-го жителя сверху.



ФАЗА МОНСТРОВ

В этой фазе жуткие монстры собираются в окрестностях деревень и готовятся к атаке.

Фаза монстров проходит в 2 этапа:
игроки дважды распределяют между деревнями по 3 монстра.

Раздайте каждому игроку по 3 карты монстров из стопки 1-го раунда. Каждый игрок смотрит свои карты и выполняет следующие действия.

Отдаёт
1 любую
карту
лицом
вниз
**соседу
слева.**

Отдаёт
1 любую
карту
лицом
вниз
**соседу
справа.**

Оставляет
**перед
собой**
лицом
вниз остав-
шуюся
карту.

Когда игроки распорядились картами монстров, каждый открывает лежащие перед собой 3 карты (2 полученные и 1 оставленную) и выкладывает их рядом со своей деревней в зависимости от видов монстров на них:

- ♦ **слева от деревни**, если это **ВЕДЬМА**;
- ♦ **над деревней**, если это **ОБОРОТЕНЬ**;
- ♦ **справа от деревни**, если это **ВАМПИР**;
- ♦ **под деревней**, если это **ДЕМОН**.

Раздайте каждому игроку ещё по 3 карты и повторите распределение монстров. После 2 этапов, когда каждый участник получил по 6 карт, фаза монстров завершается и начинается фаза атаки.

ПРИМЕЧАНИЕ. При игре вдвоём каждый участник отдаёт своему сопернику по 2 карты.

ФАЗА АТАКИ

В этой фазе выполняются атаки монстров, обрушивающих свою ярость на деревни.

Фаза атаки проходит одновременно во всех деревнях. Каждую деревню монстры атакуют в следующем порядке.

- ♦ Игроки, перед которыми есть хотя бы 1 демон, применяют его злодеяние.
- ♦ Монстры атакуют в порядке жетонов инициативы (слева направо), выложенных в ряд на этапе подготовки к игре. Каждую из трёх атак необходимо полностью выполнить для каждой деревни, прежде чем переходить к следующей атаке.

ПРИМЕР. После того, как эффекты демонов были применены, оборотни атакуют первыми, затем ведьмы и, наконец, вампиры.



МОНСТРЫ

В игре 4 вида монстров.

ДЕМОНЫ



Демоны всегда действуют первыми.

У них 2 эффекта:

  Гибель героя **ИЛИ** Злодеяние (см. с. 12)

Когда вас атакует демон, выберите **ОДНО** из двух: защититесь от демона, сбросив карту любого героя из вашей деревни **ЛИБО** примените злодеяние этого демона. После этого сбросьте его карту.

Если один из эффектов нельзя применить (например, у вас нет героя или злодеяние никак не повлияет на вашу деревню), вы должны применить тот эффект, который возможен.

Если ни один эффект нельзя применить, демон оглашает ночь злобным криком и сбрасывается без какого-либо эффекта.

ВЕДЬМЫ



Ведьмы атакуют деревню с левой стороны.

В игре 3 типа ведьм.

2

Ведьмы с силой атаки «2».

1/ 

Ведьмы с силой атаки, равной числу ведьм, атакующих деревню вашего соседа слева.

1/ 

Ведьмы с силой атаки, равной числу ведьм, атакующих деревню вашего соседа справа.

1 3

Сила атаки каждой ведьмы определяется после атаки демонов и не меняется в течение всей фазы атаки (даже если некоторые ведьмы были уничтожены).

Поместите на ведьм жетоны угрозы, чтобы обозначить их силу атаки.

Таким образом, вам не нужно будет сверяться с числом ведьм у ваших соседей в течение фазы атаки.

В конце 1-го раунда уберите жетоны угрозы с каждой оставшейся ведьмы. Сила её атаки будет заново определяться во 2-м раунде.



ОБОРОТНИ

Оборотни атакуют деревню сверху.

В игре 2 типа оборотней.



Сила атаки каждого **серого оборотня** равна **1 × количество серых оборотней**, атакующих эту деревню.



Сила атаки каждого **чёрного оборотня** равна **1 × количество чёрных оборотней**, атакующих эту деревню.



ПРИМЕР. Атакуют 3 серых оборотня. У каждого из них сила атаки равна 3, их суммарная сила атаки — 9.

Сила атаки каждого оборотня определяется после атаки демонов.



Поместите на оборотней жетоны угрозы, чтобы обозначить их силу атаки. Сила атаки не изменится в течение раунда, даже если количество серых или чёрных оборотней уменьшится.

В конце 1-го раунда уберите жетоны угрозы со всех оставшихся оборотней. Сила их атаки будет заново определяться во 2-м раунде.



ВАМПИРЫ

Вампиры атакуют деревню справа.

В игре 6 типов вампиров. У каждого типа фиксированная сила атаки от 1 до 6.



ПОРЯДОК АТАКИ

Для каждой деревни атака выполняется следующим образом.

А. ОПРЕДЕЛЕНИЕ СИЛЫ АТАКИ

Суммируйте силу атаки всех монстров соответствующего вида (вампиров, ведьм или оборотней).

Б. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЗАЩИТЫ ДЕРЕВНИ

Защита деревни против конкретного вида монстров равняется сумме значений защиты всех зданий, расположенных в ближайшем к монстрам ряду или колонке.

♦ ПРОТИВ ОБОРОТНЕЙ

Сумма значений защиты зданий в верхнем ряду 🛡️.

♦ ПРОТИВ ВЕДЬМ

Сумма значений защиты зданий в крайней слева колонке 🛡️.

♦ ПРОТИВ ВАМПИРОВ

Сумма значений защиты зданий в крайней справа колонке 🛡️.

В. СРАВНЕНИЕ СИЛЫ АТАКИ И ЗАЩИТЫ

Если сила атаки меньше либо равна защите деревни.

После героической обороны монстры отступили! Оставьте на месте все карты монстров, их атака завершается.

- ♦ Оставшиеся монстры примут участие в атаке во 2-м раунде.
- ♦ В конце 2-го раунда игрок получит 1 победное очко за каждого монстра, оставшегося рядом с его деревней (они считаются обезвреженными).

ПРИМЕР ОПРЕДЕЛЕНИЯ ЗАЩИТЫ ПРОТИВ АТАКИ ВЕДЬМ

Ведьмы атакуют слева, поэтому учитывается крайняя слева колонка. Суммируйте значения защиты против ведьм у всех зданий в этой колонке.



Защита: $3 + 2 = 5$

Если сила атаки больше защиты деревни.

Один из монстров проник в деревню и жаждет крови!

- ♦ Сбросьте любую карту деревни (здание или героя) в защищавшемся ряду или колонке. Все жетоны жителей на этой карте также сбрасываются.
- ♦ Сбросьте самого слабого атакующего монстра.
- ♦ Если сбросили героя с символом, совпадающим с видом атакующих монстров, вместо самого слабого монстра, сбросьте любого монстра этого вида среди атакующих.

ПРИМЕР АТАКИ МОНСТРОВ

Ведьмы атакуют деревню Маши.

1 Атакуют 5 ведьм. У четырёх из них сила атаки «2», у одной сила атаки равна количеству ведьм у игрока справа — 4. На карту ведьмы помещаются жетоны угрозы, чтобы это отобразить. Суммарная сила атаки равна $4 + (2 \times 4) = 4 + 8 = 12$.

Защита против ведьм крайней слева колонки равна 3.



Если остался хотя бы 1 монстр, выполните ещё одну атаку.

Заново определите силу атаки монстров и защиту деревни (шаги А и Б). Повторяйте атаки до тех пор, пока суммарная сила атаки не станет меньше либо равна защите вашей деревни (или если не осталось больше атакующих монстров).

Если все карты в защищавшемся ряду или колонке были сброшены, вы обязаны использовать здания следующего ряда или колонки.

2 Монстры успешно атакуют! Здание сбрасывается, Маша убирает его карту из своей деревни и сбрасывает одну из ведьм с наименьшей силой атаки — 2.



3 Атака продолжается. Так как все карты в колонке сброшены, ведьмы атакуют следующую колонку.

Защита деревни — 5, а суммарная сила атаки — 10. Ведьмы снова прорвали оборону деревни!

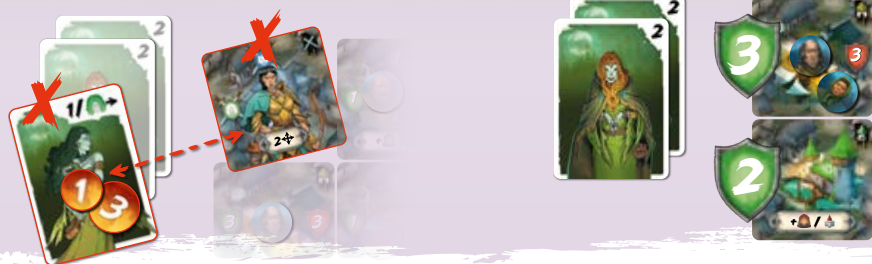


5 Суммарная сила атаки ведьм падает до 6, защита деревни — 5, поэтому атака по-прежнему успешна. Здание сверху колонки сбрасывается, житель на этом здании — тоже, сбрасывается и ведьма с силой атаки 2.



4 Мама решает сбросить героя. Так как у него есть символ боя с ведьмами, она может сбросить любую ведьму. Мама решает сбросить самую сильную из них с силой атаки 4.

6 Суммарная сила атаки ведьм теперь равна 4. Защита по-прежнему равна 5, и атаку удаётся отбить. Две ведьмы остаются рядом с деревней.



КОНЕЦ РАУНДА. КОНЕЦ ИГРЫ

После того, как все атаки выполнены, раунд завершается. Начните 2-й раунд, используя соответствующие карты деревни и монстров. Правила остаются те же, за исключением того, что в фазе строительства каждый игрок передаёт теперь карты соседу справа. Это отображено на обороте карт деревни.



Игра заканчивается после завершения фазы атаки во 2-м раунде. При подсчёте

очков каждый игрок получает 1 очко:

- ♦ за каждого жителя в его деревне (на жетонах 1 или 3 жителя),
- ♦ за каждого монстра, оставшегося рядом с его деревней.

Побеждает участник, набравший больше всего очков. В случае ничьей побеждает претендент, у которого больше всего зданий и героев в деревне. Если ничья сохраняется, то претенденты разделяют общую победу.



ЗЛОДЕЯНИЯ ДЕМОНОВ



СБРОСЬТЕ 1 ГЕРОЯ

Это единственный демон, не оставляющий вам выбора. Вы должны сбросить одного из своих героев.



ПОТЕРЯЙТЕ 1 ЖИТЕЛЯ В КАЖДОМ ЖЁЛТОМ ЗДАНИИ

Уберите 1 жителя из каждого 🏠 здания.



СБРОСЬТЕ ЗДАНИЕ С НАИМЕНЬШИМ ЧИСЛОМ ЖИТЕЛЕЙ

Сбросьте здание в вашей деревне с наименьшим числом жителей. Здания, в которых нет жителей, не учитываются. В случае ничьей самостоятельно выберите, какое из этих зданий сбросить.



ПОЛУЧИТЕ 1 ВЕДЬМУ/ОБОРОТНЯ/ВАМПИРА ОТ ВАШЕГО СОСЕДА СПРАВА

Возьмите любого монстра указанного вида у вашего соседа справа и добавьте его к монстрам, которые вас атакуют.

⚙️ **МАКСИМ РАМБУР**
✍️ **ГИЙОМ ТАВЕРНЬЕ и ЖЕРОМ ЛЕРЕКУЛЕ**

