



# MR. VAMP

квечет-тра



Усі знають, що Mr. Vamp дуже багатий і вважають його самотнім. Він любить влаштовувати звані вечери, запрошуючи випадкових, поки що незнайомих йому людей. Сьогодні він вирішив запросити вас. Ось, ви всі майже допливли, але хтось впустив у воду весло і сумку з припасами їжі для дороги назад. Але це не страшно. Mr. Vamp напевно допоможе вам вирішити цю проблему. І ось, ви зустріли господаря дому, побачили, як блиснули його ікла і зрозуміли, що не просто так він запросив вас приїхати вночі...

### Мета гри

Ви перемагаєте, тільки досягнувши двох головних цілей. 1) Вбити головного вампіра, виживши у домі, повному вампірів, перевертнів і кажанів, які бажають поласувати вашою кров'ю. 2) Дістатися до човна і якомога швидше втекти з цього страшного місця. Щоб зробити це, потрібно відшукати весло і знайти хоч трохи їжі, адже зворотний шлях буде довгим.

**\*Перемогти може тільки один із вас!**

### Комплектація гри

Гральне поле у вигляді маєтку.

### 33 картки ворогів

13  
вампірів



9  
перевертнів



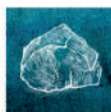
10  
кажанів



Mr. Vamp



### 13 карток зброї



4 камені



1 часник



1 сіль



2 хрести



1 котел із зіллям



1 крейда



срібна куля



срібні кілки

### 11 карток з предметами



Котел із зіллям (червоний)



Часник (червоний)



Зілля «палюче сонце»



6 пляшечок з протиотрутою від укусів



Весло



Сумка з їжею

## 6 карток гравців



**Фотограф**  
Майкл



**Мисливець**  
містер Хант



**Знахарка**  
Тоня



**Кіт-**  
помічник

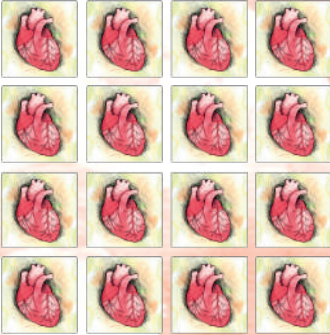


**Чернець**  
Василь



**Алхімік**  
Раймонд

## 40 фішок життя



## Рулетка подій



## Картки з персонажами

\***Фотограф Майкл** – має 3 життя – захоплюється фотографією настільки, що ніколи не розлучається з фотоапаратом. Може засліпити ворога при першій спробі вкусити його під час кожного ходу.



=



\***Алхімік Раймонд** – має 4 життя – єдиний, хто може створити зброю (зілля «палюче сонце») проти головного вампіра, за допомогою котла з зіллям і часнику. З самого початку гри у нього є картка зілля «палюче сонце», яку він може використовувати тільки при дотриманні деяких умов.

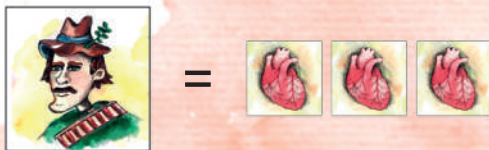


=

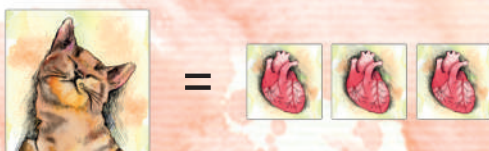




**\*Мисливець містер Хант** – має 3 життя – безстрашний і неймовірно сміливий. На початку гри у нього з собою є срібна куля, яку він може використовувати під час кожної зустрічі з нечистю.

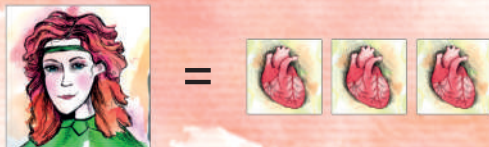


**\*Кіт-помічник** – безсмертний – ходить завжди першим, перестрибуючи через одну клітинку (але не по діагоналі). Допомогає іншим гравцям, гуляючи по мастику і підглядаючи карти (так, щоб інші їх не бачили). Знайшовши потрібний предмет, забирає собі і несе комусь із гравців. Знайшовши ворога – залишає його на місці закритим.

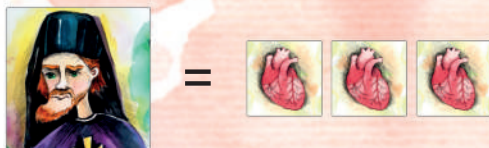


*(можна повторювати картинки вічно)*

**\*Знахарка Тоня** – має 3 життя – захоплюється збиранням лікувальних трав. Використана нею пляшечка з протиотрутою дає їй не одне життя, а відразу два.

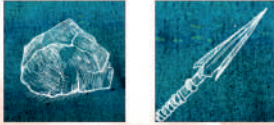


**\*Чернець Василь** – має 3 життя – найрелігійніший з персонажів. Ніколи не розлучається зі срібним хрестом і може його використовувати під час кожного ходу.

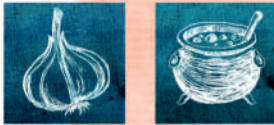


## Зброя

Зброя для нападу: вбиває ворогів, якщо рулетка показала коробку з речами (камінь, кілок, куля, хрест).



Зброя для захисту: вбиває ворогів, якщо рулетка показала котел (сіль, крейда, часник, котел із зіллям).



**Важливо! Крейда – єдина картка, яка залишається після відкриття на полі протягом всієї гри. Тобто, якщо, наприклад, гравець відкрив картку, на якій зображена крейда, він залишає її на цій клітинці. Це магічне коло – жодний ворог не може стати або на цю клітинку, або на клітинки, котрі оточують її з чотирьох сторін. Якщо вороги вже знаходяться на одній з них – вони зсуваються на одну клітинку в сторону.**

*\*Комбінація карток: котла з зіллям і часнику – єдиний спосіб знищити господаря дому. Отримавши ці дві картки, Алхімік відправляє їх у відбій і може використовувати зілля «палюче сонце». Воно створюється тільки Алхіміком, але може передаватися іншим гравцям. Не діє на інших ворогів.*





## Предмети

**Пляшечка з протиотрутою від укусу** – відновлює одне життя. Якщо використовує знахарка – відновлюється відразу два життя.



**Важливо!** На початок гри всі гравці мають фішки життя, але за допомогою протиотрути можна збільшувати кількість життів без обмежень (тобто життів може стати більше, ніж було на початку).

**Весло** – необхідно знайти, щоб втекти на човні.

**Сумка з їжею** – потрібна, щоб перекусити в дорозі, адже ви голодні!

\*Гравцям можна мінятися і ділитися речами, зустрівшись на сусідніх клітинках в кінці ходу. Це не вимагає додаткового ходу.



## Нечисть



*Вампіри*



*Перевертні*



*Кажани*



*Mr. Vamp*

## Переміщення

Гравці ходять по черзі, за годинниковою стрілкою. Першим ходить кіт. Кіт крутить рулетку, і рухається на стільки клітин, скільки показала стрілка (перестрибуючи через одну клітинку). Потрапивши на картку, кіт підглядає. Знайшовши щось цікаве, він забирає це собі, щоб потім передати гравцям. Знайшовши ворога – залишає картку закритою.

*Звідки він тут узявся? Він давно живе в цьому маєтку, але вампіри його зазвичай не помічають. І він любить допомагати людям. Сила нечисті на нього ніяк не впливає, він тут тільки щоб допомогти вам вибратися з маєтку.*

**Хід переходить до наступного гравця:**

**1.** Крутіть рулетку і пересуньте картку на стільки фішок, скільки показала стрілка.

- Рухатися можна у будь-яку сторону, повертати куди завгодно, але тільки по прямій (не можна рухатися по діагоналі).
- Не можна проходити крізь стіни – використовуйте вікна або двері.
- Якщо на шляху знаходиться закрита картка, обов'язково потрібно зупинитися і відкрити її. Наприклад, вам випало зробити 2 кроки, але вже на першій клітинці знаходиться закрита картка. Вам потрібно зупинитися на цій картці і відкрити її. На цьому хід закінчується.
- Крізь фішки інших гравців пройти можна, але стояти разом на одній клітинці заборонено.
- Пройти через відкриту картку ворога не можна – потрібно зупинитися і боротися.

**2.** Потрапляючи на клітинку з карткою – переверніть її:

- Якщо там предмет – ви її забираєте і передаєте хід наступному гравцеві.
- Якщо ворог – б'єтеся (докладніше в розділі «Бій»).

**3.** Передавайте хід наступному гравцеві.



**Вампір** – нападає і кусає, якщо рулетка показує – ікла.

**Перевертень** – нападає і кусає, якщо рулетка показує – ікла.

**Кажан** – нападає і кусає, якщо рулетка показує – ікла.

**Mr. Vamp** – нападає і кусає, якщо рулетка показує – ікла. Це господар дому. Його можна вбити тільки за допомогою зілля «палюче сонце», суміші котла з зіллям і часнику. (Якщо випав сектор «Втеча» – потрібно втекти).




### Підготовка до гри

1. Витягніть по одній карті персонажа або домовтеся, хто ким буде грати.

2. Роздайте фішки життя. Кожному по три штуки, алхіміку – чотири, а коту вони ні до чого. Це здоров'я кожного персонажа. Під час гри ви будете прибирати ці фішки, якщо когось із гравців в'ють, або додавати, використовуючи протиотруту від укусів. Персонаж, у якого закінчилися життя, вважається мертвим і обов'язково стає нечистю.

3. Підготуйте ігрове поле:

- Покладіть картки гравців на «Старт» (стартом вважаються 6 сусідніх клітин біля вказівника на полі);

- Всі картки, крім зілля «палюче сонце»  (воно спочатку зберігається в Алхіміка), (нечисть, зброю, речі) перемішайте і розкладіть на полі сорочкою догори в будь-якому порядку по одній картці на клітинку поля (можна навіть поруч – це абсолютно довільно). Карток менше, ніж клітин.



## Битва

Якщо ви відкриваєте картку з нечистю – вона нападає на вас. Вам потрібно крутити рулетку, щоб дізнатися, чого очікувати від долі! Дивіться, на що вказує стрілка:

**Коробка з речами.** Якщо у вас є зброя для нападу (камінь, кіл, куля, хрест) – ви вбиваєте ворога і відправляєте використану зброю в скидання.

**Котел.** Якщо у вас є зброя для захисту (сіль, крейда, часник, котел із зіллям) – ви вбиваєте ворога і скидаєте використану зброю.

**Ікла.** Вас вкусили і ви втратили одне життя.

**Втеча.** Ви тікаєте. Картка ворога, перевернута догори малюнком, залишається на ігровому полі. А вам потрібно ще раз крутити рулетку, щоб дізнатися на скільки кроків тікати. Якщо при цьому ви потрапили на нову закриту картку – відкривайте її.

Якщо випадає **сумка з речами або котел**, а потрібної зброї у вас немає – крутіть рулетку ще раз. Битва з ворогом триває до тих пір, поки ви не вб'єте ворога, чи не втечете або не загинете.

У кожного ворога є тільки одне життя. Але не забувайте, що вбити Mr. Vamp можна тільки за допомогою зілля «палюче сонце». Для цього потрібно щоб червоні картки часник і котел із зіллям для початку опинилися в Алхіміка – тільки він знає правильні пропорції. Якщо картки відкриті іншими гравцями, вони повинні передати їх Раймонду. Після цього він може вбити Mr. Vamp або передати картки іншим гравцям, і вони зможуть впоратися з головним вампіром.

Картки переможених ворогів прибираються в скидання. У разі вашої загибелі ваша картка також йде в скидання. А зброя і предмети, які ви зібрали, залишаються на клітинці, де вас вбили. Інший гравець може забрати їх і використовувати за призначенням, діставшись до цієї клітинки. Монстр, який переміг вас, може залишитися на клітинці і охороняти речі. Щоб забрати речі гравцеві доведеться перемогти його.

## Якщо вас вбили

Не варто впадати у відчай, ви все ще в грі! Гравці, які втратили всі свої життя, починають управляти всією нечистю.

У свій хід, той, хто грає за вампірів, крутить рулетку, пересуває будь-яку картку одного відкритого монстра (від якого до цього тікали гравці) і намагається напасти на тих, хто ще залишився в живих. Нечисть рухається так само, як і гравці – по прямій в будь-якому напрямку (але не по діагоналі), може проходити через закриті картки, зупинятися на них, але не може відкривати. Дехто з нечисті рухається повільно, дехто швидше. Вони не можуть закінчити хід на клітинці, яка зайнята іншою нечистю, але можуть пройти крізь неї.

## Як ходить нечисть?

*Вампіри – мінус 1 від числа, яке випало на рулетці.*

*Mr. Vampire – стільки клітин, скільки випало на рулетці.*

*Кажани – стільки клітин, скільки випало на рулетці.*

*Перевертні – плюс 1 до числа, яке випало на рулетці.*

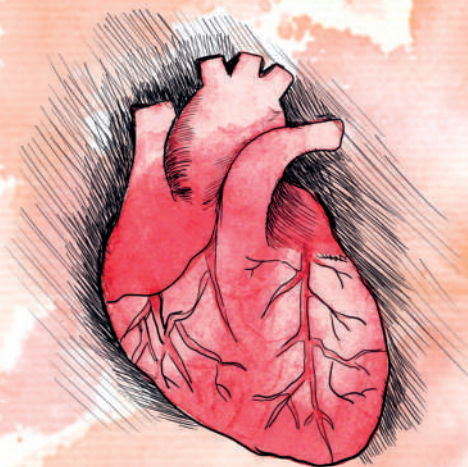
Щоб напасти на того, хто залишився в живих, його потрібно наздогнати і накрити картку гравця карткою монстра. Якщо на рулетці випало більше ходів, ніж потрібно, щоб наздогнати персонажа, монстр зупиняється на клітинці гравця і нападає на нього. Гравці борються за звичайними правилами битви.

**Важливо!** Декілька гравців не можуть кілька разів поспіль керувати одним монстром. Якщо монстр тільки один, тоді ним керує лише один убитий персонаж.



## Перемога

А ось тут починається найцікавіше. Здобути перемогу може тільки один гравець. Щоб перемогти в цій сутичці, вам потрібно вбити Mr. Vamp і врятуватися на човні, який знаходиться недалеко від дому. Щоб втекти знайдіть і принесіть до нього картки «Весло» і «Сумка з їжею». Якщо необхідні картки відкриті двома гравцями, вони повинні підійти один до одного (на сусідні клітини) і битися – бій за допомогою кубика. Кожен гравець кидає кубик один раз. Той, у кого випаде більше число – забирає собі обидві картки і отримує 2 додаткових життя, щоб втекти. Але не забувайте – втекти можна тільки, якщо головний вампір мертвий. Другий гравець залишається на полі. Якщо гравець з картками гине на шляху до човна, картки залишаються на цій клітинці і гравці, які залишилися живими все ще можуть за них поборотися. Між іншим, ви самі можете спростити або ускладнити гру. На початку нової партії домовтеся скільки життів буде у кожного персонажа на самому початку.



**Я ЧУЮ ТВОЄ СЕРЦЕБИТТЯ...**



