

# 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

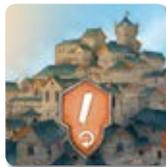
Игра длится 2 раунда, в течение которых каждый участник выбирает карты для строительства своей деревни, а затем обменивается с остальными игроками картами монстров. В конце раунда монстры атакуют и сбрасывают самые уязвимые здания и жителей.

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

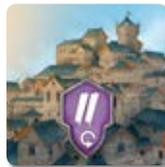
## СОСТАВ ИГРЫ



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**

