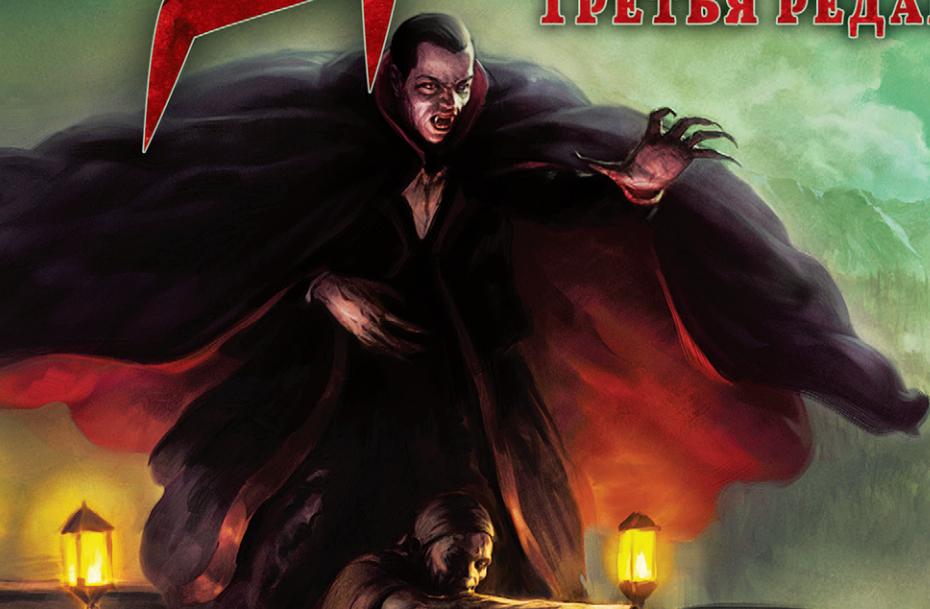


ЯРОСТЬ ДРАКУЛЫ

ТРЕТЬЯ РЕДАКЦИЯ



ПРАВИЛА ИГРЫ

ЯРОСТЬ ДРАКУЛЫ

ТРЕТЬЯ РЕДАКЦИЯ

Мой драгоценный Квинси.

Восемь лет назад сам Дьявол-во-плоти прибыл в Лондон и обосновался в аббатстве Карфакс. Восемь лет назад он обратил в ужасного живого мертвеца мою дражайшую подругу Люси и едва не погубил мою собственную душу. Восемь лет назад твой тёзка Квинси Моррис отдал жизнь, чтобы уничтожить это зло. Пусть же его жертва не будет напрасной.

Меня тревожат сны, и всё чаще видится мне замок в Карпатских горах. Снится мне повозка о четырёх вороних, запах соли морской и привкус крови. Увидев сие в первый раз, я решила написать профессору ван Хельсингу, и он подтвердил мои опасения: граф вернулся.

От ночи к ночи становилось всё хуже. Как-то раз я очнулась посреди зала со старым ножом мистера Морриса в руке. Не ведаю, какое зло я могла бы совершить, не пробудись я в тот же миг, да и не желаю знать. Я собрала все свои пожитки, поцеловала на прощание тебя и Джонатана и отбыла тем же утром в усадьбу Артура — лорда Годалминга. Чуть позже прибыли доктор Сьюард и ван Хельсинг, и вот мы, охотники на Вампира, снова в сборе. Не хватало лишь Джонатана, но он остался с тобой, чтобы охранять и беречь тебя.

Сын мой, мы не ведаем, где Дракула обосновался на этот раз. Цель его деяний также укрыта завесой тайны, но мы точно знаем, что он — зло во плоти и весь мир в опасности. Он жив, несмотря на все наши попытки его остановить, и месть его будет ужасной.

Я наказала Джонатану передать тебе это письмо в случае моей смерти, но не ранее, чем ты станешь взрослым. Надеюсь, ты никогда не прочтёшь этих строк. Всем сердцем желаю вернуться к тебе. Но меня терзает страх, что никто из нас не переживёт ярость Дракулы.

С любовью,
твоя мама Мина.

Письмо Мины Харкер её сыну Квинси, 1898 г.

Об этом буклете

Здесь вы найдёте базовые правила игры «Ярость Дракулы». Буклет содержит всё, что необходимо знать игрокам, чтобы начать партию, но не учитывает множество исключений и нюансов использования определённых карт. Советуем игрокам полностью прочесть этот буклет перед тем, как приступить к первой партии.

В коробке вы также найдёте справочник, в котором подробно описаны правила, а также особые исключения, не вошедшие в этот буклет. Если во время игры у вас возникнут вопросы, ищите ответ в справочнике.

Описание игры

ЯРОСТЬ ДРАКУЛЫ — дедуктивная игра с механикой «Один против всех», созданная по мотивам классического романа Брэма Стокера «Дракула». Один игрок берёт на себя роль Дракулы, а остальные (от 1 до 4) выступают в роли охотников. Во время игры Дракула пытается ускользнуть от охотников, и его стараниями по всей Европе появляются новые вампиры. Охотники в свою очередь пытаются найти и уничтожить Дракулу, чтобы положить конец его козням.



Состав игры

Игровое поле



Справочник



5 планшетов персонажей



5 пластиковых фигурок



4 планшета охотников
1 планшет Дракулы

4 фигурки охотников
1 фигурка Дракулы

75 карт событий



25 для Дракулы
50 для охотников

70 карт локаций



10 для моря
60 для суши

28 карт столкновений



6 жетонов штормов



4 жетона тумана



2 жетона летучих мышей



3 жетона безысходности



1 жетон влияния



4 жетона укусов



38 карт предметов



12 боевых карт охотников



13 боевых карт Дракулы



16 билетов



1 жетон Святой земли



5 карт могущества



4 памятки охотников



31 жетон ран



7 жетонов номиналом «5»
24 жетона номиналом «1»

8 жетонов препятствий



Двухсторонние

3 жетона Небесного воинства



1 мини-карта



4 жетона слухов



1 жетон времени





Подготовка к игре

ГОТОВЯСЬ к партии в «Ярость Дракулы», игроки проходят следующие этапы:

1. Разложите игровое поле в центре стола.
2. **Подготовьте шкалу влияния:** поместите жетон влияния на деление «0».
3. **Подготовьте шкалу времени:** поместите жетон времени на понедельник, день (жёлтое деление).
4. **Распределите роли:** один из игроков берёт на себя роль Дракулы и занимает место с той стороны поля, где находится след. Оставшиеся игроки делят между собой охотников. Каждый игрок берёт планшет персонажа и фигурку. Каждый охотник берёт памятку, а Дракула — мини-карту.



Жетон влияния



Жетон времени



След

Игра неполным составом

Если вы играете вчетвером, то один из игроков берёт себе двух охотников. Если втроём, то два соперника Дракулы берут себе по два охотника. Если вдвоём, то соперник Дракулы играет сразу за четверых персонажей.

5. **Подготовьте колоды охотников:** перемешайте все карты предметов и положите их рядом с полем рубашкой вверх (5а). Затем смешайте карты событий (охотников и Дракулы) в одну колоду и положите её рядом с колодой предметов (5б). Рассортируйте боевые карты охотников по типам и положите их в 3 стопки рядом с колодой предметов (5в).
6. **Подготовьте колоды Дракулы:** рассортируйте карты столкновений (6а) и боевые карты Дракулы (6б) на 2 колоды по типам и перемешайте их по отдельности. Затем создайте колоду локаций (6в) — для этого рассортируйте карты в ней по номерам. Положите все 3 колоды рубашкой вверх рядом с полем со стороны Дракулы.
7. **Создайте резерв жетонов:** положите все билеты рубашкой вверх рядом с полем и перемешайте их. Затем разделите оставшиеся жетоны по типам и сложите их рядом с полем.



8. **Возьмите карты столкновений:** в начале игры Дракула берёт на руку 5 карт столкновений.
9. **Разместите охотников:** каждый охотник помещает свою фигурку в определённый город на поле. Лорд Годалминг начинает в Констанце (А), доктор Джон Сьюард — в Марселе (Б), Мина Харкер в Брюсселе (В), а ван Хельсинг в Амстердаме (Г). Если вы играете по расширенным правилам, каждый охотник может сам выбрать начальный город (подробности см. в разделе «Расширенная подготовка к игре» на стр. 2 справочника).



10. **Дракула выбирает свою начальную локацию:** свою фигурку на поле он **не ставит**. Вместо этого он втайне от остальных изучает карты локаций и берёт ту из них, которая соответствует его желаемой начальной локации. Затем он взакрытую помещает эту карту на первую (самую левую) ячейку следа. Дракула не может выбрать морскую зону, а также замок Дракулы или город, в котором начинает кто-то из охотников. Разместив карту локаций, Дракула ставит свою фигурку в красный круг рядом с первой ячейкой следа (Д).

Цели и их роли

Играя в «Ярость Дракулы», каждый из игроков управляет персонажем — охотником или Дракулой. Когда правила или эффект карты указывают на охотника или Дракулу, они подразумевают одновременно и игрока, и персонажа (охотника или Дракулу), которым управляет этот игрок.

Цель игры

ОХОТНИКИ играют в команде, так что победу или поражение они делят на всех. Охотники ищут Дракулу, в то время как тот тайно передвигается по Европе. Задача Дракулы — довести жетон до деления «13» на шкале влияния. Для этого ему нужно создавать новых вампиров и побеждать охотников. Задача охотников — найти и победить Дракулу до того, как его влияние охватит всю Европу.

Подсказка для охотников-новичков

Охотники должны сосредоточиться на том, чтобы выследить и убить Дракулу. Это займёт некоторое время и потребует слаженной работы в команде. В начале партии охотникам следует тратить свои действия на передвижение по карте в надежде наткнуться на след Дракулы.

Полезно будет рассредоточиться, чтобы максимально охватить всю территорию Европы. Если в первой половине игры собрать как можно больше полезных вещей, событий и билетов, то во второй половине, когда охотники подберутся к Дракуле вплотную, добытое послужит отличным подспорьем и поможет уничтожить вампира.

Ход игры

ПАРТИЯ в «Ярость Дракулы» состоит из серии игровых раундов. Каждый раунд разделён на две последовательные фазы: охотников и Дракулы. Игра продолжается до победы одной из сторон (подробнее в разделе «Победа в игре» на стр. 8).

Фаза охотников

Каждая фаза охотников поделена на **ДЕНЬ** и **НОЧЬ**. Днём охотники передвигаются по Европе в поисках Дракулы. Ночью расследуют происшествия и готовятся к следующему дню.

Сначала каждый охотник выполняет одно действие днём. Затем каждый охотник выполняет одно действие ночью. Игроки действуют по очереди согласно их значению порядка хода (см. левый верхний угол планшета персонажа).



Значение порядка хода

Охотник может выбирать из 7 различных действий. На памятках охотников есть их краткое описание. Ниже описаны доступные охотникам действия.

Передвижение

Охотник передвигает свою фигурку по полю, тем самым отмечая свою новую локацию. Это может быть город или море (см. врезку «Локации»). Охотники могут выполнять действие «Передвижение» только днём.

Локации

На игровом поле два типа локаций: **ГОРОДА** и **МОРСКИЕ ЗОНЫ**.

Города бывают крупными или малыми. Некоторые из городов — **ПОРТЫ**. Портовые города соседствуют с морскими зонами и отмечены символом якоря.



Крупный город Маленький город Символ якоря

Морские зоны — это участки поля, разделённые границами. Соседними считаются две морские зоны с общей границей.



Граница морских зон

Охотник может передвигаться по дорогам, железным дорогам или по морю следующим образом:

Дорога: охотник может передвинуться из своего города в соседний (подробнее см. «Дороги и железные дороги»).

Дороги и железные дороги

Дороги и железные дороги — это линии, соединяющие города друг с другом. Соединённые дорогой города считаются соседними. Два крупных города на рисунке справа не считаются соседними между собой, зато считаются соседними с малым городом.



Железные дороги соединяют города друг с другом. Охотники могут пользоваться железными дорогами, чтобы преодолевать большие расстояния или передвигаться между городами, которые не являются соседними. На рисунке выше охотник может потратить билет и передвинуться по железной дороге между крупными городами, хотя они не считаются соседними.

Железная дорога: если у охотника есть билет, он может потратить его и воспользоваться железной дорогой. Значение потраченного билета определяет, на какое количество городов можно передвинуться по железной дороге. Подробнее на стр. 11.

Море: находясь в порту, охотник может передвинуться в соседнюю морскую зону. Находясь в море, он может передвинуться либо в соседний порт, либо в соседнюю морскую зону. Находясь в море днём, охотник **обязан** передвинуться. Находясь в море ночью, он пропускает свой ход (не выполняет действия).



Пример передвижения охотника

Сейчас день. Охотники выполняют действия согласно порядку хода:

1. Лорд Годалминг в Тулузе решает воспользоваться дорогой. С Тулузой соседствуют несколько городов, и он решает отправиться в Барселону.
2. Доктор Сьюард в Марселе решает сесть на поезд. Он тратит билет со значением «3/2». Выбор падает на Кёльн, который находится в трёх железных дорогах от его текущей локации.
3. Ван Хельсинг в Генуе, портовом городе. Он решает отправиться в плавание на корабле и передвигается в Тирренское море.
4. Мина Харкер передвинулась из Средиземного моря в Тирренское во время предыдущей фазы охотников. Днём она **обязана** передвинуться по морю. Она решает отправиться в соседний портовый город — Рим.



Снаряжение

Чтобы подготовиться к неотвратимому столкновению с графом, охотники должны хорошо снарядиться. Для этого они запасаются картами предметов и событий.

Если охотник выполняет действие «Снаряжение» в крупном городе, он берёт на руку верхнюю карту из колоды предметов. Если в малом городе, то он не берёт карту предмета.



Символ охотника

Затем нужно взять карту события. Взяв карту события, игрок обязан прочесть её, так как некоторые события должны быть разыграны немедленно. Карты событий берутся разными способами в зависимости от того, день сейчас или ночь.



Символ Дракулы

День: днём охотник берёт **верхнюю** карту колоды событий. Если на её рубашке изображён символ охотника, то он забирает её себе на руку. Если на рубашке изображён символ Дракулы, охотник сбрасывает её взакрытую.

Ночь: ночью охотник берёт **нижнюю** карту колоды событий. Если на её рубашке изображён символ охотника, то он забирает её на руку. Если на рубашке изображён символ Дракулы, то она достаётся Дракуле.

Отдых

Потратив действие на отдых, охотник вылечивает одну рану.

Обмен

При обмене охотник выбирает другого охотника, находящегося с ним в одном городе. Эти охотники показывают друг другу свои карты предметов и билеты, а затем могут передать друг другу любое их количество. Этот обмен считается скрытым действием (подробнее см. «Переговоры» на стр. 11).

Особое действие

Охотник применяет эффект карты события, находящейся у него на руке, или свойство, указанное на его планшете персонажа (если этот эффект или свойство можно использовать в качестве действия).

Покупка билета

Чтобы передвигаться по железной дороге, охотники должны покупать билеты на поезд. Покупая билет, игрок берёт из резерва 1 жетон билета. Затем он смотрит на него и кладёт перед собой. У каждого охотника может быть не больше 2 билетов.



Билет

Обыск

Дракула прячет карты столкновений в тех локациях, которые он посетил. Охотники могут обыскивать локации, чтобы раскрыть эти карты. Подробнее об этом на стр. 12.

След

След состоит из 6 ячеек и отмечает те локации, где побывал Дракула. Дракула использует след, чтобы скрытно отслеживать свои передвижения и размещать карты столкновений. Последние позволяют ему создавать вампиров и мешать охотникам обнаружить его.

Первая ячейка следа соответствует текущей локации Дракулы. Именно на этой ячейке он размещает карту локации и столкновения во время фазы Дракулы. Фигурка Дракулы находится в круге над первой ячейкой следа до тех пор, пока его не обнаружат.



След

Каждая ячейка следа содержит одно из убежищ Дракулы. **УБЕЖИЩЕ** включает все карты и жетоны на одной ячейке следа. Обычно это карта локации и карта столкновения.

Во время каждой фазы Дракулы, перед тем как он выберет карту локации, все убежища сдвигаются, чтобы освободилось место для карты, выбранной Дракулой. Каждое убежище сдвигается на одну ячейку по направлению стрелок.

Фаза Дракулы

После того как охотники закончат выполнять действия ночью, начинается фаза Дракулы. Во время этой фазы Дракула вербует новых союзников, создаёт вампиров и воздействует на силы природы. В ходе каждой своей фазы Дракула передвигается, а затем выкладывает карту столкновения в свою новую локацию.

Передвижение

Дракула может передвигаться по дорогам и по морю, но не по железной дороге. Он не передвигает свою фигурку по полю, как это делают охотники, а отлеживает свой путь, взакрывая выкладывая карты локаций на ячейки следа. В колоде локаций Дракулы есть по одной карте для каждой локации на поле.

Чтобы передвинуться, Дракула сдвигает все карты, уже находящиеся на следе, на одну ячейку в направлении стрелок (подробнее см. «Пример передвижения Дракулы» на стр. 9). Затем он втайне выбирает одну карту в колоде локаций и помещает её взакрывтую на первую

ячейку следа. Локация, указанная на карте, должна соседствовать с его текущей локацией. Для удобства Дракула может сверяться с мини-картой.

Рубашка карт морских локаций отличается от рубашки карт городов, так что передвижение по морю подвергает Дракулу дополнительной опасности, ведь охотники сразу же узнают, что он вышел в море. Кроме того, каждый раз, когда Дракула передвигается из порта в морскую зону, он получает 2 раны. Каждый раз, когда Дракула передвигается из одной морской зоны в другую, он получает 1 рану.

Дракула немедленно обнаружен, если он передвинулся в город, в котором находится охотник (подробнее см. «Обнаружение Дракулы» на стр. 12).

Размещение карт столкновений

Передвинувшись, Дракула выбирает на руке карту столкновения и кладёт её взакрывтую поверх карты локации, размещённой на первой ячейке следа. Если Дракула выложил на первую ячейку следа карту морской локации или он в данный момент обнаружен, то он не может выложить карту столкновения.

С помощью карт столкновений Дракула разнообразными способами мешает охотникам: расставляет ловушки или создаёт вампиров. Если у Дракулы на руке меньше 5 карт столкновений, то он в любой момент может добрать недостающее количество из колоды.

Победа в игре

ДРАКУЛА побеждает, когда жетон на шкале влияния достигает деления «13».

Он может увеличивать своё влияние следующими способами:

- Когда срабатывает эффект активации карты столкновения с вампиром, жетон продвигается по шкале влияния на то число делений, которое указано на карте.
- Когда Дракула применяет эффект боевой карты «Клыки» против оцепеневшего охотника, жетон продвигается по шкале влияния на 1 деление.
- Когда Дракула побеждает охотника, жетон продвигается по шкале влияния на 2 деления, плюс 1 деление за каждый жетон безысходности на поле.

Охотники выигрывают партию, если Дракула побеждён (на его планшете персонажа 15 ран).



Шкала влияния

Пример передвижения Дракулы

Дракула начал игру в Нанте. На второй день он передвинулся в Клермон-Ферран, а сейчас находится в Бордо.

Поскольку карты Нанта и Клермон-Феррана уже размещены на следе, дальнейшие варианты передвижения Дракулы ограничены Тулузой, Сантандером и Северной Атлантикой.



Он сдвигает все убежища на одно деление следа.



В Париж и Сарагосу ему путь закрыт, так как эти локации для него не соседние (они связаны с Бордо только железнодорожным сообщением). Он выбирает пункт назначения Сантандер и находит карту этого города в колоде локаций.



Затем Дракула помещает карту Сантандера на первую ячейку следа.



Наконец, он выбирает на руке карту столкновения и выкладывает её поверх карты Сантандера.



Дополнительные правила

В ЭТОМ разделе вы найдёте дополнительные правила, необходимые для игры в «Ярость Дракулы». Более подробная информация, а также описание различных игровых взаимодействий, не рассмотренных здесь, находится в справочнике.

Рассвет и закат

Рассвет наступает во время фазы охотников перед началом дня, а закат — перед тем как начнётся ночь. Во время рассвета и заката игроки сдвигают жетон времени на одно деление вперёд, а затем, если обнаружили Дракулу, сражаются с ним (подробнее см. «Обнаружение Дракулы» на стр. 12).



На шкале времени есть деления дня и ночи. На рассвете жетон времени передвигается с ночи на день, а на закате — со дня на ночь. Каждое деление дня и ночи содержит аббревиатуру, обозначающую день недели.



День

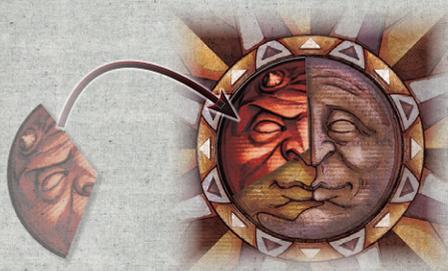


Ночь

Неделя заканчивается, как только жетон времени переходит с ночи воскресенья на день понедельника. Чтобы отметить завершение недели, игроки кладут жетон безысходности на одну из трёх ячеек в центре шкалы времени. На шкале нарисована подсказка, чтобы игроки не забывали это делать.



Подсказка:
поместите жетон
безысходности



Размещение жетона
безысходности

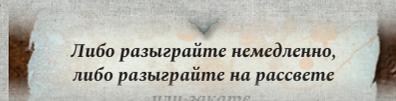
Жетоны безысходности олицетворяют растущее влияние Дракулы на ничего не подозревающих жителей Европы. Эти жетоны влияют на продвижение жетона по шкале влияния в тех случаях, когда побеждён кто-то из охотников. Кроме того, особое свойство «Ярость Дракулы» (см. планшет Дракулы) срабатывает, как только все 3 жетона безысходности помещены на поле.

Карты событий и предметов

Благодаря картам событий охотники и Дракула могут обзавестись полезными свойствами и союзниками. Карты предметов предоставляют охотникам полезную экипировку, которая пригодится в бою с Дракулой.

Карты событий

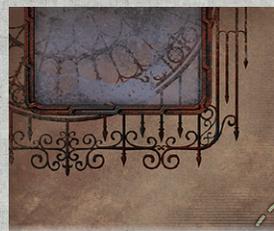
Взяв карту события, игрок должен прочесть её, чтобы определить, когда её эффект можно применить. Текст в верхней части каждой карты события указывает на момент применения. Некоторые карты необходимо разыграть немедленно, другие можно использовать позже в определённый момент игры.



Момент применения

Чтобы разыграть карту события, игрок читает текст на карте и применяет описанный эффект. Затем он кладёт эту карту события в стопку сброса в открытую.

Карта события может содержать несколько эффектов, так что игроку необходимо выбрать, какой из них применить. Некоторые из карт можно разыграть в качестве союзника: у них есть эффект, озаглавленный словом «Союзник». Если охотник разыграл карту как союзника, он кладёт её в открытую на ячейку союзника на поле. Если Дракула разыграл карту как союзника, он кладёт её в открытую перед собой.



Ячейка союзника
охотников

Единовременно в игре может быть только один союзник охотников. Если охотник решает разыграть карту события как союзника, а в игре уже есть союзник, то прежний союзник заменяется новым. Точно так же у Дракулы единовременно может быть только один союзник. Выбывший из игры союзник кладётся в стопку сброса в открытую.



Предел карт на руке

На каждом планшете охотника есть две ячейки под карты: нарисованная сверху используется для карт предметов, нарисованная снизу — для карт событий. Большинство охотников могут держать не больше 3 карт каждого типа (предметов и событий). На планшете персонажа в соответствующих ячейках обозначен предел карт на руке для каждого типа карт.



Предел карт предметов Предел карт событий

Охотники по желанию могут класть свои карты на эти ячейки, если им не хочется держать их на руках, — это крайне удобно, если вы играете за нескольких охотников и у вас в распоряжении несколько наборов карт. Для Дракулы предел карт событий на руке — 4. Это указано на ячейке для карт событий внизу его планшета персонажа.



Карты предметов

Когда охотник должен взять карту предмета, он берёт на руку верхнюю карту из колоды. Большинство карт охотников можно использовать только в бою (подробнее см. «Бой» на стр. 12). На этих картах изображено знамя. Если знамени на карте предмета нет, на ней указано, когда именно её можно разыграть.

Билеты

Билеты позволяют охотникам передвигаться по железной дороге. Чтобы получить билет, охотник должен выполнить действие «Покупка билета».

Чтобы воспользоваться железной дорогой, охотник должен потратить один из своих билетов, раскрыв его лицевую сторону. Затем он передвигается согласно значению на жетоне и возвращает билет в резерв рубашкой вверх. Передвигаясь, охотник может использовать белые или жёлтые железнодорожные пути или же комбинировать цвет путей по необходимости.

На билетах указаны белые и жёлтые значения. Они указывают, на какое расстояние может проехать охотник по железной дороге, передвигаясь из города в город. Если охотник передвигается только по белым железнодорожным путям, то при определении расстояния, на которое он может передвинуться, охотник должен использовать белое значение с билета. Если охотник использует жёлтые железнодорожные пути или комбинирует белые и жёлтые пути, то при определении расстояния охотник должен использовать жёлтое значение с билета. Если на билете нет значения жёлтого цвета, то его нельзя использовать для передвижения по жёлтым железнодорожным путям.



Рубашка



Лицевая сторона



Переговоры

Во время партии игрокам можно разговаривать друг с другом и делиться информацией о картах на руках. Но при этом всё общение должно быть открытым и обязательно в присутствии Дракулы. Если игроки показывают друг другу свои карты, они обязаны показать их и Дракуле.

Если охотники меняются друг с другом картами и жетонами в рамках действия «Обмен», то участникам обмена разрешено передавать друг другу карты взакрытую и скрытно переговариваться, утаив подробности от Дракулы.



Активированные столкновения

Во время фазы Дракулы все убежища на следе сдвигаются, чтобы освободить Дракуле место под новую карту. Если к этому моменту на ячейках следа уже размещены все 6 убежищ, то убежище на шестой ячейке активируется.

При активации убежища Дракула может применить эффект активации, описанный на карте столкновения в этом убежище (если есть), после чего сбросить эту карту. Затем Дракула возвращает карту локации из активированного убежища в колоду локаций.

Активация

В нижней части некоторых карт столкновений есть красная секция с пометкой «Эффект активации». Если убежище убирается со следа во время фазы Дракулы, то он может **АКТИВИРОВАТЬ** любые карты столкновений в этом убежище, применив эффект этих карт, описанный в блоке «Эффект активации».

в этом городе задержан.

Эффект активации

Раскройте эту карту локации и выберите город в этом регионе. Положите в него 2 жетона тумана.

Эффект активации

Столкновения с вампирами

Есть три вида карт столкновений, которые содержат слово «Вампир» («Новый вампир», «Вампир-аристократ» и «Безрассудный вампир»). Это **СТОЛКНОВЕНИЯ С ВАМПИРАМИ**. «Эффект активации» данных карт продвигает жетон по шкале влияния.

Эффект активации столкновения с вампиром требует от игрока **ОЧИСТИТЬ** определённые убежища на следе. При очистке убежища все карты локаций из него возвращаются в колоду локаций, все карты столкновений из него сбрасываются, а все жетоны возвращаются в резерв жетонов.

Охотники выходят на след

После того как охотник завершил своё движение в городе, Дракула должен проверить все карты следа. Если среди убежищ его следа есть этот город, Дракула раскрывает карту локации, соответствующую этому городу. Раскрытые карты локаций остаются лежать лицевой стороной вверх до тех пор, пока не вернутся в колоду.

Нападение из засады

После того как охотник завершил своё движение в убежище с одной или несколькими картами столкновений, Дракула может устроить **НАПАДЕНИЕ ИЗ ЗАСАДЫ** на этого охотника. Чтобы это сделать, Дракула выбирает карту столкновения в этом убежище, раскрывает её и применяет эффект карты, игнорируя эффект активации. После применения карта сбрасывается. Если Дракула решает не напасть из засады, то карта столкновения остаётся в убежище и Дракула может напасть в будущем, когда охотник завершит движение в этой локации.

Обыск

Если Дракула не устраивает нападение на охотника из засады, то, возможно, он надеется дождаться активации новых вампиров. Когда охотник находится в локации с картой столкновения, он может выполнить действие «Обыск», чтобы применить все эффекты столкновения с этой карты, игнорируя эффект активации.

Обнаружение Дракулы

Если охотник завершил своё движение в городе, где находится Дракула (карта локации на первой ячейке следа), то Дракула обнаружен. Поместите фигурку Дракулы на игровое поле в город, где его обнаружили. Во время следующего заката или восхода произойдёт бой. Дракулу нельзя обнаружить, если он находится в морской зоне.

Бой

Если на закате или восходе охотник находится в одном городе с Дракулой, происходит бой.

Перед началом боя охотник берёт по одной карте «Уклонение», «Удар» и «Бегство» из стопок боевых карт охотников и добавляет их к картам предметов у себя на руке — эти карты не учитываются при подсчёте предела руки. Затем Дракула перемешивает боевую колоду Дракулы и берёт сверху 5 карт. Именно эти карты он будет использовать в бою. Шаги боя описаны ниже.

1. Выбор боевой карты: каждый игрок выбирает 1 карту на руке и выкладывает взакрытую на стол. Охотник должен выложить карту, на которой есть знамя. У карт предметов знамя красное, а у боевых карт («Удар», «Уклонение» и «Бегство») — жёлтое.



Знамя

2. Раскрытие боевых карт: оба игрока одновременно раскрывают выбранные карты.

3. Сравнение боевых символов: игроки проверяют, совпадает ли боевой символ на карте Дракулы с одним из подсвеченных боевых символов на знамени на карте охотника. Если совпадает, то эффект боевой карты Дракулы отменяется. Затем Дракула переворачивает свою боевую карту рубашкой вверх и оставляет на столе.

4. Применение эффекта карты Дракулы: если эффект раскрытой боевой карты Дракулы не отменён, то Дракула применяет его. Затем он переворачивает эту карту рубашкой вверх и оставляет на столе. Напомним, что на планшете персонажа Дракулы есть свойство «Гордыня», которое ограничивает применение боевых карт «Скрыться в тумане» и «Обернуться летучей мышью».

5. Применение эффекта карты охотника: если эффект раскрытой боевой карты Дракулы не отменён эффектом карты Дракулы, то охотник применяет эффект своей карты и оставляет её на столе.

6. Обновление карт: Дракула берёт верхнюю карту из боевой колоды Дракулы. Охотник забирает на руку боевую карту, разыгранную им в предыдущем раунде боя.

Игроки продолжают сражаться раунд за раундом до тех пор, пока бой не окончится одним из следующих исходов:

- Дракула разыграл 6 боевых карт.
- Дракула выиграл партию, увеличив влияние до «13».
- Охотники выиграли партию, победив Дракулу.
- Все охотники, участвовавшие в бою, укушены, побеждены или сбежали.
- Дракула применил эффект карты «Обернуться летучей мышью» или «Скрыться в тумане». Свойство Дракулы «Гордыня» поясняет, при каких условиях эти карты можно применить.

По завершении боя каждый охотник, участвовавший в бою, возвращает свои боевые карты («Уклонение», «Удар» и «Бегство») обратно в стопки боевых карт рядом с полем. Дракула замешивает все свои боевые карты Дракулы обратно в колоду.

Бой с участием нескольких охотников

Несмотря на то, что правила, изложенные выше, рассчитаны на бой с участием только одного охотника, с Дракулой могут сражаться несколько охотников одновременно.

Если в одном городе с Дракулой находятся сразу несколько охотников, то каждый охотник выбирает карту. Затем, перед тем как карты будут раскрыты, Дракула выбирает одного охотника, с которым будет сражаться (**действующего охотника**). Только этот охотник может заблокировать боевую карту Дракулы. Затем применяются эффекты боевых карт всех охотников, участвующих в бою.

Более подробная информация содержится в разделе «Бой» в справочнике.

Раны

Каждый раз, когда охотник или Дракула получает раны, он берёт столько жетонов ран из резерва, сколько ран получил, и кладёт их на свой планшет персонажа. Если охотник или Дракула вылечивает раны, он убирает со своего планшета персонажа столько жетонов ран, сколько ран вылечил, и возвращает их обратно в резерв.

Если общее количество жетонов ран на планшете персонажа больше или равно его значению здоровья, этот персонаж побеждён.

Если побеждён охотник, то на рассвете поместите его фигурку в больницу (подробнее см. «Особые локации» на стр. 14). Затем побеждённый охотник сбрасывает все свои карты событий и предметов, а также возвращает в резерв все жетоны ран, укусов и билеты. Если же побеждён Дракула, то охотники выигрывают партию.



Ячейка укуса Здоровье

Укушенные охотники

Если охотник укушен, он помещает жетон укуса на соответствующую ячейку на своём планшете персонажа. Охотник, имеющий хотя бы один жетон укуса, считается **ОСЛАБЛЕННЫМ**. Ослабленный охотник должен

всегда держать по одной карте предмета и события в открытую. Так как Мина всегда ослаблена, она всё время держит по одной карте предмета и события в открытую.

Раскрытые карты предметов и событий кладутся на ячейки для предметов и событий, расположенные сверху и снизу планшета персонажа (подробнее см. «Предел карт на руке» на стр. 10). Раскрытые карты предметов берутся на руку только во время боя.

Если охотник укушен, но на его планшете персонажа нет свободной ячейки под новый жетон укуса, он побеждён. Таким образом, Мина побеждена, если получит свой первый жетон укуса, а ван Хельсинг побеждён, только если получит третий жетон укуса.

Когда охотник побеждён, жетон на шкале влияния продвигается на 2 деления, плюс ещё 1 деление за каждый жетон безысходности на поле (это описано на планшете персонажа Дракулы, свойство «Неистовство»). На восходе охотник помещается в ближайшую больницу. Локации с больницами отмечены двойными символами (подробнее см. «Особые локации» на стр. 14).

Пример боя

На второй неделе Дракула и Мина оказываются в одном городе на закате, так что начинается бой. Дракула берёт 5 карт из своей боевой колоды, а Мина берёт 3 боевые карты охотника и добавляет их на руку к картам предметов.

Поскольку сейчас вторая неделя, на поле находится только 1 жетон безысходности. Если Дракула захочет сбежать, ему нужно дождаться третьего раунда боя, чтобы разыграть карту бегства («Обернуться летучей мышью» или «Скрыться в тумане»).

Раунд 1:



Символы на знамени не совпадают с символом на карте «Когтей», так что эффект карты Дракулы не отменён. Сейчас ночь, так что Мина получает 4 раны. Затем Дракула переворачивает «Когти» рубашкой вверх, а Мина применяет эффект «Удара», который наносит Дракуле 1 рану.

Никто не побеждён, так что бой продолжается. Дракула берёт одну боевую карту из своей колоды, а Мина оставляет «Удар» в открытую перед собой.

Раунд 2:



В этот раз один из символов на знамени совпадает с символом на карте «Сила», так что эффект карты Дракулы отменён, и игрок переворачивает её рубашкой вверх. Затем Мина должна применить эффект «Уклонения», но никакого эффекта у этой карты нет.

Дракула берёт одну боевую карту из своей колоды. Мина оставляет «Уклонение» перед собой и забирает обратно на руку «Удар».

Раунд 3:



Поскольку совпадающих символов нет и Дракула отвечает условиям свойства «Гордыня» со своего планшета персонажа, он применяет эффект карты «Скрыться в тумане», и бой завершается до того, как Мина сможет применить эффект своей карты «Пистолет».

Сражения с вампирами

Когда охотник выполняет действие «Обыск» и ему предписано «сразиться с этим вампиром», то начинается бой. В бою с вампиром игроки используют те же правила боя, что и в сражении с Дракулой, а Дракула контролирует вампиров.



Карты столкновений с вампирами

Значение здоровья напечатано на карте вампира. Когда вампир получает раны, следуйте тем же правилам, что и в случае с охотниками или Дракулой. Жетоны ран кладите на карту вампира. Если общее количество полученных вампиром ран больше или равно его значения здоровья, то вампир побеждён и его карта столкновения сбрасывается. Если вампир остаётся в живых после окончания боя, все полученные раны остаются на его карте.

Дракула не может разыграть карты бегства («Обернуться летучей мышью» или «Скрыться в тумане») за своих вампиров до тех пор, пока не разыграет 3 боевые карты.

Жетоны событий и столкновений

Некоторые карты событий и столкновений предписывают игрокам поместить на поле жетоны, которые будут влиять на игру.

Летучие мыши: этот жетон кладётся под фигурку охотника как напоминание, что Дракула может передвинуть охотника в соседний город (в качестве действия охотника в следующий раз, когда охотник получит возможность выполнить действие). Передвинув охотника, Дракула убирает жетон летучих мышей в резерв.



Летучие мыши

Святая земля и Небесное воинство: если жетон Святой земли выложен в локацию, которая находится на следе Дракулы, то раскройте эту локацию и все карты столкновений на ней. Дракула не может входить в эту локацию. Если Дракула находится в этой локации, в следующей фазе Дракулы он должен передвинуться в новую. Жетоны Небесного воинства обладают тем же эффектом, что и жетоны Святой земли, но их нужно убрать с поля на рассвете.



Святая земля



Небесное воинство

Туман: если в городе находится жетон тумана, то охотник не может выполнять в этом городе действие «Обыск». Кроме того, охотники не могут передвигаться и их нельзя передвинуть таким образом, чтобы их путь пролегал через город с жетоном тумана (охотникам нельзя входить в такой город и из него нельзя выходить). Дракула может уклониться от боя в городе с жетоном тумана. В конце каждого заката Дракула убирает 1 жетон тумана из каждого города, в котором есть хотя бы 1 жетон тумана.



Туман

Шторм: охотник не может передвинуться в морскую зону с жетоном шторма. В конце заката Дракула убирает с поля 1 жетон шторма.



Шторм

Препятствие: охотник не может передвигаться по дороге или железной дороге, на которой лежит жетон препятствия. Размещая препятствие, Дракула выкладывает его либо на дорогу, либо на железную дорогу соответствующей стороной вверх — «дорожной» или «железнодорожной». В конце каждого заката Дракула убирает с поля 1 жетон препятствия.



Препятствие на дороге



Препятствие на железной дороге

Особые локации

Несколько локаций на поле отличаются от остальных.

Замок Дракулы: у карты локации «Замок Дракулы» уникальная рубашка, так что охотники узнают, если такая карта будет разыграна. Выложив эту карту на след, Дракула вылечивает 5 ран. Охотник в замке Дракулы не может снарядиться или купить билет.



Замок Дракулы

Больницы: все больницы на поле привязаны к городам. Больницы расположены в Мадриде, Риме и Будапеште. Побеждённый охотник на рассвете помещается в ближайшую больницу (чтобы определить ближайшую, подсчитайте кратчайшее расстояние в дорогах до каждой из больниц). Если равноудалённых больниц две, Дракула выбирает, в какую из них поместить охотника. Фигурка охотника размещается в верхней части локации с больницей.



Больница

Затем охотник сбрасывает все свои карты событий и предметов и возвращает в резерв жетоны ран, укусов и билетов.

Находясь в больнице, охотник может выполнить действие «Снаряжение», но при этом берёт только карты предметов. Днём охотник, находящийся в больнице, может потратить действие, чтобы передвинуться из больницы в город, к которому она привязана.

Что дальше?

Теперь игроки знают всё необходимое, чтобы начать первую партию в «Ярость Дракулы». Если возникнут вопросы по ходу игры, ответы следует искать в справочнике.

Сыграв первую партию, ознакомьтесь с разделом «Расширенные правила». В этом разделе описаны дополнительные варианты действий Дракулы. Они сделают игру динамичнее, а охотникам придётся приложить больше усилий для победы.

Расширенные правила

ИГРАВ первую партию, используйте дополнительные правила, описанные ниже. Эти правила дают Дракуле дополнительные возможности. Ему будет доступно больше локаций со столкновениями, чем обычно. Также в игру добавятся карты могущества Дракулы и жетоны слухов, с помощью которых можно пустить охотников по ложному следу или повысить влияние Дракулы.

Логово

Вместо того чтобы активировать убежище, Дракула может превратить его в логово. Для этого вместо активации убежища поместите его на одну из трёх ячеек логова сбоку на поле. Если убежище содержит морскую локацию, его нельзя превратить в логово.

Когда убежище превращается в логово, Дракула кладёт в него карту столкновения с руки взакрытую. Таким образом, в логове может находиться несколько карт столкновений. Когда Дракула будет передвигаться во время последующих фаз, он может передвинуться в логово.

Для этого он перемещает это логово на первую ячейку следа, тем самым превращая его обратно в убежище. Чтобы это сделать, у Дракулы должна быть возможность передвинуться в локацию логова по обычным правилам передвижения. Помещая логово на след, Дракула всё так же выкладывает на эту ячейку карту столкновения, как если бы он разыгрывал карту локации из колоды.

Дракула может очистить логово в любой момент. Кроме того, он обязан очистить логово, если с него убраны все карты столкновений.

Один из плюсов использования логова — то, что Дракуле доступно больше локаций со столкновениями, которые можно использовать, чтобы напасть на охотников из засады. К тому же, поскольку Дракула помещает в логово дополнительные карты столкновений, он быстрее прокручивает свою колоду, а это повышает его шансы вытащить из колоды карты столкновений с вампирами.

Карты могущества

Эти 5 карт олицетворяют тёмное могущество Дракулы и помогают ему запутать или отвлечь охотников. Он может использовать их во время фазы Дракулы, в тот момент, когда он должен передвинуться.

Насытиться: эта карта позволяет Дракуле вместо передвижения лечить раны. Дракула может разместить карту «Насытиться» на первой ячейке следа вместо карты локации на шаге передвижения. Карта столкновения поверх неё не кладётся. Затем он вылечивает 3 раны или меньше.



Призвать тьму: эта карта позволяет Дракуле вместо передвижения взять карты столкновений. Дракула может разместить карту «Призвать тьму» на первой ячейке следа вместо карты локации на шаге передвижения. Карта столкновения поверх неё не кладётся. Затем он получает 2 раны и берёт 5 карт столкновений. Число карт столкновений на руке Дракулы неограниченно.



Обернуться волком: эта карта изменяет передвижение Дракулы. Он может разместить карту «Обернуться волком» на первой ячейке следа вместе с картой локации (та кладётся взакрытую на шаге передвижения). Город, указанный на этой карте локации, может находиться на расстоянии в 1 или 2 дороги от текущей локации Дракулы. Таким образом Дракула может передвинуться на один город дальше и пройти незамеченным через город, в котором находится охотник. После этого передвижения Дракула получает 1 рану.



Пустить по ложному следу: эта карта позволяет Дракуле очистить убежище. Он выбирает убежище на следе, очищает его и кладёт карту «Пустить по ложному следу» на очищенную ячейку. Затем Дракула по обычным правилам кладёт карту (локации или могущества) на первую ячейку следа. С помощью карты «Пустить по ложному следу» нельзя очистить убежище с картой могущества, картой замка Дракулы, картой его текущей локации или картой локации, которая связана с картой «Спрятаться» (см. ниже).



Спрятаться: рубашка этой карты совпадает с рубашками карт локаций. С её помощью Дракула может сделать вид, что передвигается в новый город, хотя на самом деле остаётся там же, где и был. На шаге передвижения Дракула может разместить карту «Спрятаться» **взакрытую** на первой ячейке следа вместо



Рубашка

Лицевая сторона

карты локации, а поверх неё положить карту столкновения. Дракула не может применять эффект активации с этой карты столкновения. Карта «Спрятаться» связана с предыдущей локацией Дракулы до тех пор, пока эта локация находится на следе. Таким образом, если охотник закончил своё передвижение в локации, связанной с картой «Спрятаться», Дракула может напасть на этого охотника из засады, используя карты столкновений с обеих ячеек (с картой локации и картой «Спрятаться»). Если раскрыта локация, связанная с картой «Спрятаться», то карта «Спрятаться» также раскрывается.



Жетоны слухов

Жетоны слухов представляют собой сплетни, которые, возможно, распространяет сам Дракула или суеверные жители, видевшие нечто необъяснимое. Дракула может использовать жетоны слухов, чтобы увеличить своё влияние или попытаться отвлечь охотников, подбравшихся слишком близко к его текущему убежищу.

Дракула начинает игру с одним жетоном слухов (см. «Расширенная подготовка к игре» на стр. 2 справочника) и получает дополнительный жетон слухов каждый раз, когда на шкалу времени помещается жетон безысходности (см. «Рассвет и закат» на стр. 9).



Жетон слухов

Разместив карту столкновения во время фазы Дракулы, Дракула может поместить 1 жетон слухов в убежище на одной из первых трёх ячеек следа. Если Дракула применяет эффект активации карты столкновения с вампиром из убежища, содержащего жетон слухов, жетон на шкале влияния продвигается на 3 дополнительных деления (см. «Активация» на стр. 11).

Жетон слухов остаётся частью убежища или логова до тех пор, пока в нём не закончатся карты столкновений или пока карта локации с этого убежища или логова не вернётся в колоду локаций. Убранный с локации или из убежища жетон слухов возвращается в резерв.

Fury of Dracula © Copyright Games Workshop Limited 2015. *Fury of Dracula*, the *Fury of Dracula* logo, GW, Games Workshop, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likeness thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under license.

Создатели игры

Разработчик оригинальной игры: Стефен Хэнд
Разработчик второго издания: Кевин Уилсон
Разработчик третьего издания: Фрэнк Брукс
Продюсер: Деррик Фухс
Текст правил и редактора: Адам Бейкер и Джонатан Кит
Корректура: Аллан Кеннеди и Кристофер Мейер
Оформление: Крис Бек, Сэм Шимота и Брайан Шомбург
Автор художественного текста: Дэниел Ловат Кларк
Иллюстрации на обложке: Себастьян Чиаффальоне и Андерс Финер
Внутренние иллюстрации: Арден Беквит, Джошуа Кейруш, Д. Б. Кейсакоп, Себастьян Чиаффальоне, Ник Делигарис, Мартин де Диего Садаба, Длеоблэк, Сэм Ламонт, Антонио де Лука, Андерс Финер, Мишель Фриго, Николас Грегори, Рафал Гринкевич, Лукас Яскольски, Романа Кенделич, Адам Лейн, Антонио Хосе Мансанедо, Кристин Митцук, Смиртуиль, Бет Собел, Алекс Стоун, Кристал Салли, Андреа Уграй и Брайан Валенсуэла.
Арт-директоры: Тейлор Ингварссон и Энди Кристенсен
Проверка качества: Зак Тевалтомас
Специалист FFG по лицензированию: Аманда Гринхарт
Менеджеры производства: Меган Дуэн и Саймон Эллиотт
Координаторы производства: Джон Бриттон, Джейсон Глоу и Джоанна Уайтинг
Менеджер отдела разработки: Стивен Кимболл
Исполнительный разработчик: Кори Коничка
Исполнительный продюсер: Майкл Хёрли
Издатель: Кристиан Т. Петерсен
Игру тестировали: Элиша Арата, Сэмюэл Бейли, Майк Бирс, Ник Бирс, Нейт Брукс, Кара Сентелл-Данк, Райан Кристенсен, Роберт Крэндел, Ник Кир, Алекс Дэви, Кайл Деккер, Андреа Делл'Агнес, Джулия Фэта, Тим Долгос, Линдси Феррант, Майк Феррант, Дэвид Фортнер, Джейсон Глоу, Родни Харрис, Тим Гекльбери, Стюарт Хант, Джастин Кемпайнен, Марк Крюгер, Лукас Либзингер, Филип Макнил, Тодд Мичлич, Даррен Накамура, Ребекка Олен, Джек Питерсон, Зои Робинсон, Марк Слабински, Карлос Сен-Жермен, Тревор Сен-Жермен, Деймон Стоун, Крис Таннхаузер, Зак Тевалтомас, Деррон Тонг, Даррелл Ульм, Эмили Ульм, Шон Вайда, Стюарт Уилсон и Пол Винчестер
И конечно же, спасибо всей команде Games Workshop.
www.games-workshop.com

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев
Выпускающий редактор: Валентин Матюша
Переводчик: Иван Шелуханов
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей
Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова
Корректор: Ольга Португалова
Креативный директор: Николай Пегасов
По вопросам издания игр пишите на адрес newgame@hobbyworld.ru.
Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Цитата из романа «Дракула» Брэма Стокера на коробке с игрой дана в переводе Н. Сандровой, 1912 г.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
© 2018 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
hobbyworld.ru

Остаются вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

