



**ВЕЧЕРИНКА
ДРАКУЛЫ**

ПРАВИЛА

ОБ ИГРЕ

Дракула пригласил людей на званый ужин, но другие монстры тоже хотят ухватить кусочек.

«**Вечеринка Дракулы**» – это игра на дедукцию. Танцуйте с другими монстрами, задавайте наводящие вопросы и первым отгадайте роли остальных. Каждый гость уникален, и у каждого есть своя способность, а у некоторых даже свои условия победы!

СОСТАВ

- **10 карт гостей** – это роли игроков. У каждого гостя своя способность.
- **10 карт обвинения** – этими картами вы будете угадывать роли других игроков. *На них есть вот такой символ* .
- **8 карт-памяток** – здесь дана сжатая информация о ролях и ходе игры.
- **16 карт шепотков** – этими картами вы договариваетесь с другими игроками.
- **Правила**, которые вы сейчас читаете.



10

КАРТ
ГОСТЕЙ



10

КАРТ
ОБВИНЕНИЯ



8

КАРТ-ПАМЯТОК



16

КАРТ ШЕПОТКОВ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1) Раздайте каждому игроку карту-памятку. На одной стороне перечислены возможные действия игроков в свой ход, а на другой – все гости и их способности.
- 2) Число гостей на званом ужине зависит от количества игроков.

4 ИГРОКА: 6 ГОСТЕЙ

5–6 ИГРОКОВ: 7 ГОСТЕЙ

7 ИГРОКОВ: 8 ГОСТЕЙ

8 ИГРОКОВ: 9 ГОСТЕЙ



- 3) Возьмите все карты гостей, кроме **особых: АЛУКАРДА, ВЕДЬМЫ и ЗОМБИ**. Особые гости рекомендуются для опытных игроков. Для первой партии уберите их в коробку. Если игроков много, а гостей не хватает, то играйте вместе с особыми гостями.
- 4) Убедитесь, что Дракула будет обязательно участвовать в партии, положите его карту гостя в первую очередь. Затем добавьте к нему случайные карты гостей с учётом количества игроков (см. пункт 2).
- 5) Положите **карты обвинения** с символом  каждого выбранного гостя лицом вверх в центре стола. Так все смогут видеть, кто участвует в игре. Эти карты вы будете использовать, чтобы угадывать роли друг друга.
- 6) Раздайте каждому игроку две **карты шепотков**. Одну карту «да» и одну карту «нет». Держите их на руке так, чтобы другие игроки не могли понять, где какая карта.

7) Перемешайте все выбранные карты гостей, кроме Дракулы. Положите одну карту гостя лицом вниз в центре стола. При игре вчетвером или впятером положите ещё одну карту гостя лицом вниз в центре стола. Карты, лежащие лицом вниз в центре стола, считаются тайными гостями. Дракула не может стать **тайным гостем**, это же его пир в конце концов!

8) Замешайте карту Дракулы с оставшимися картами гостей и раздайте по одной всем игрокам лицом вниз. Вы можете смотреть свою карту, но никому её не показывайте. Изучите способность своего гостя.



Пример раскладки на пятерых игроков.



ХОД ИГРЫ

Игрок, который устроил эту вечеринку, ходит первым. Дальше ход передаётся по часовой стрелке (*если вы играете несколько игр подряд, то победитель предыдущей игры ходит первым*).

В свой ход вы можете выбрать одно из трёх:
СПРОСИТЬ, СТАНЦЕВАТЬ, ОБВИНИТЬ.

СПРОСИТЬ – выберите другого игрока и задайте ему вопрос: является ли он определённым гостем? Он должен ответить, передав вам лицом вниз карту шепотка с ответом. Посмотрите на лицевую сторону этой карты и верните её. Игрок отвечает «да», если ваша догадка оказалась верной, и «нет», если вы ошиблись. Игрок отвечает правдиво, **если только способность его гостя не говорит об обратном.**

ВНИМАНИЕ: не говорите ответ вслух!
Если вы случайно ответили вслух,
то всё равно передайте карту шепотка.

Например:
Ты Ван Хельсинг?

СТАНЦЕВАТЬ – выберите любого игрока и пригласите его на танец. Тот должен **принять** приглашение или **отказаться вслух**.



Если выбранный игрок принял приглашение, то вы кружитесь в танце и **смотрите карты гостя друг у друга**.

Если выбранный игрок отказался, то вы должны **спросить у другого** игрока, то есть задать вопрос другому игроку о его роли. Если нет больше игроков, у которых вы могли бы спросить, тогда ваш ход немедленно завершён.

***Совет:** принимать приглашения на танец – это отличный способ получать информацию вне своего хода. Но не бойтесь отказывать! Отказ от танца тоже может оказаться полезной стратегией!*

ОБВИНИТЬ — это основной способ победить в игре.

Для этого:

- Откройте свою карту гостя.
- Возьмите все карты обвинения, а затем разложите их по одной перед каждым гостем лицом вверх так, как считаете нужным. Оставьте карты обвинений для **тайных гостей** в центре стола. Свою карту обвинения положите рядом со своей картой гостя. После того как вы окончательно разложили карты, передвигать их уже нельзя.
- Все игроки, которые ещё не открылись, должны положить в центр стола карту шепотка лицом вниз. Если вы угадали карту гостя, то игрок кладёт карту «да». Если не угадали, то карту «нет». Отвечать на обвинение надо правдиво. У некоторых гостей могут сработать их способности. Если несколько способностей гостей должны сработать одновременно, начинайте с игрока, делающего ход, и применяйте способности по часовой стрелке.

Пример: **ДОКТОР ДЖЕКИЛ** открывает свою карту и обвиняет других игроков. Она оставляет карты обвинения Буги-монстра и болотной твари в центре стола, потому что считает, что они тайные гости. *Свою кладёт рядом с собой.*



- Перемешайте все карты шепотков, чтобы не знать, какую карту кто положил.



ДА

- Откройте все карты шепотков так, чтобы все их видели. Если все карты оказались «да», то игра окончена и вы победили! Если хотя бы одна карта шепотка оказалась «нет», то игра продолжается.

НЕТ



- Все игроки отдадут вам свою вторую карту шепотка лицом вниз. Не просматривая карты, перемешайте их и верните всем игрокам по одной карте «да» и «нет».

***Уточнение:** неважно, есть ли у вас альтернативные условия победы, любой гость может победить, угадав роли остальных игроков.*



КОНЕЦ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игра заканчивается, как только один из игроков правильно угадал всех гостей. У некоторых гостей есть альтернативные способы победы. Момент, когда они побеждают, указан на их картах. Однако они всегда могут победить по обычным правилам.

СПРАВОЧНИК

*Здесь мы уточним некоторые детали,
а также расскажем о гостях и их способностях.*



ОТКРЫТЫЙ ГОСТЬ — если гость открыл свою роль (например, при попытке обвинить), то он продолжает игру со своей картой гостя лицом вверх. Карта обвинения с его ролью также теперь будет лежать перед ним.

Открытого гостя нельзя **спрашивать, приглашать на танец**, и от него нельзя принять приглашение на танец.

Когда другой игрок пытается **обвинить**, то открытый гость не передаёт ему карту шепотка. Его роль и так уже всем известна.

В остальном открытый гость играет как обычно. Он всё ещё может спрашивать, обвинять и использовать свои способности.

На некоторых способностях написано «открыйтесь», чтобы применить определённый эффект. Такие способности не работают, если гость уже открыт.

ТАЙНЫЕ ГОСТИ — тайные гости лежат в центре стола. Их нельзя спросить, они не передают карты шепотка, и с ними нельзя танцевать.

СОСЕДНИЙ ИГРОК — соседними считаются игроки, сидящие слева и справа от вас.

ГОСТИ:



**ДРАКУЛА: ЭТО ЕГО
ТУСОВКА, ПОЭТОМУ
КРОВИ ПОБОЛЬШЕ,
А «МЭРИ» ПОМЕНЬШЕ**

Он есть в каждой партии, и он не может быть тайным гостем. Если его первая попытка обвинения в игре проваливается, то он может попытаться обвинить гостей повторно в конце своего хода.



**БУГИ-МОНСТР:
НА СВОЁМ ДОСУГЕ
ОНА ТАНЦУЕТ БУГИ!**

Она всегда принимает приглашение на танец. Она может обвинять в конце любого хода, в котором случился танец (неважно, участвовала ли она в танце).



ДОКТОР ДЖЕКИЛ: РАСКРОЕТ ВАШ СКРЫТЫЙ ПОТЕНЦИАЛ...

Она всегда принимает приглашение на танец. В конце своего хода она может открыться, чтобы взять себе карту тайного гостя. Свою открытую карту надо положить на место тайного гостя лицом вверх. Теперь она играет за нового гостя со всеми его способностями.



БОЛОТНАЯ ТВАРЬ: НУ И ЧТО, ЧТО ОБУВЬ ХЛЮПАЕТ

Когда он обвиняет, то выкладывает карты обвинения только перед двумя своими соседями. Если обе догадки верны, то он побеждает. Если хотя бы один его сосед уже открыл свою карту гостя, то для победы болотная тварь обвиняет всех игроков по обычным правилам.



ВАН ХЕЛЬСИНГ: ПРИГОТОВИЛА ДЛЯ ХОЗЯИНА ВЕЧЕРИНКИ ПОДАРОЧЕК

После того как любой игрок (даже она сама) выступил с обвинением

и получил все карты

шепотков «нет», то Ван Хельсинг

должна немедленно открыться и начать обвинять, используя только карту обвинения Дракулы. Если она оказалась права, то побеждает. Если она ошиблась, то игра продолжается как обычно, но её способность уже не работает.

***Важно:** она не может использовать карты обвинения уже открытых игроков, кроме Дракулы.*



ОБМАНЩИК: У НЕГО ЛИЧНОСТНЫЙ КРИЗИС

Когда его спрашивают, всегда отвечает при помощи карты шепотка «да». Когда кто-то обвиняет его, то он отвечает правдиво.



ПРИЗРАК: ДИКИЙ, НО СИМПАТИШНЫЙ...

Она всегда принимает приглашение на танец. Если ей дали неправильную карту обвинения, она может немедленно (*сразу после того как ей дали карту*), открыться, чтобы начать своё обвинение. Если она обвинила верно, то она побеждает. Если она ошиблась, игрок, который начал обвинение первым, может начать обвинять заново.

ОСОБЫЕ ГОСТИ:



ЗОМБИ: БЕЗ ЗАДНИХ.. ДА И ВООБЩЕ КАКИХ- ЛИБО МЫСЛЕЙ...

Обязана в свой ход приглашать на танец, если на прошлом ходу гости танцевали. Если ей откажут в танце, то она может заставить отказавшего игрока открыться. Если она так делает, то обязана сразу начать своё обвинение.



ВЕДЬМА: ВАРИТ ПРОБЛЕМЫ

Когда соседний игрок спрашивает её, ведьма ли она, то всегда отвечает при помощи карты шепотка «нет». Если соседний игрок предполагает, что она кто-либо ещё, то ведьма всегда отвечает при помощи карты шепотка «да». Она отвечает правдиво на вопросы от всех игроков, которые сидят не по соседству, а также на все обвинения.



АЛУКАРД: ОЧЕНЬ, ОЧЕНЬ ХОЧЕТ БЫТЬ ДРАКУЛОЙ!

Всегда отвечает при помощи карты шепотка «да», если кто-то спрашивает, Дракула ли он. Если он танцует с Дракулой или кто-то обвинил его, что он Дракула, то он побеждает (сразу после того как ему передали карту обвинения Дракулы).

ПРИМЕР ПАРТИИ



В этом примере на пятерых игроков были выбраны семь гостей:

Дракула, Алукард, Призрак, Буги-монстр, Обманщик, Доктор Джекил и Зомби. Двое из них (*не Дракула*) стали тайными гостями. Остальных раздали игрокам.

ХОД 1: Аня

Аня ходит первой. Она приглашает Диму на танец. Дима соглашается, и они смотрят карты друг друга.

ХОД 2: Боря

Боря ходит следующим. Он спрашивает, не Дракула ли Аня. Все за столом понимают что Боря не зомби, потому что в таком случае Боря бы приглашал на танец. Если Аня ответит «да», то Боря поймёт, что Аня либо Дракула, либо Алукард, либо Обманщик. Все они должны ответить «да» в этой ситуации.

ХОД 3: Вова

В свой ход Вова приглашает Гаю на танец. Галя отказывается. Таким образом всем становится понятно, что Галя не Буги-монстр, Доктор Джекил или Призрак. Они приняли бы приглашение на танец. Вова теперь спрашивает любого другого игрока. Он спрашивает Борю, не Буги-монстр ли он.

ХОД 4: Галя

Галя ходит следующей. Она тоже спрашивает Борю, не доктор Джекил ли он. Если Боря ответит «да», Гале станет понятно, что он либо доктор Джекил, либо Обманщик.

ХОД 5: Дима

Дима ходит следующим. Он приглашает Вову на танец, тот соглашается. Как только танец заканчивается, Дима открывает свою роль — он Алукард! Роль Вовы тоже открывается, он Дракула! Алукард побеждает, если станцует с Дракулой, так что Дима победил!

Если бы Дима не победил, то игра продолжилась бы и Аня ходила бы следующей.

Авторы: Питер Хэйурд, Том Лэнг, Дэвид Стивенсон
Художник Майкл Дешоу
© 2023 Jellybean Games. Все права защищены.

Русское издание: ООО «Магеллан Производство»
Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Директор издательского департамента: Александр Киселев
Главный редактор: Валентин Матюша
Выпускающий редактор: Павел Коврижкин
Переводчик: Дмитрий Чупикин
Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой
Дизайнер-верстальщик: Евгений Загатин
Корректор: Ольга Португалова
Лицензионный менеджер: Иван Гудзовский
Игру тестировали: Луиза Кретьова, Дана Кузнецова,
Елена Ворноскова

Если вы придумали настольную игру и желаете,
чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций
игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2023 ООО «Магеллан Производство».

Все права защищены.

Версия правил 1.0



МОСИГРА
mosigra.ru



Magellan
mglan.ru



Играть интересно
hobbyworld.ru



jellybean.games