

5-99 років
2-6 гравців
30+ хв.

Полювання вампіра

ПРАВИЛА ГРИ

Вміст

Ігрове поле

6 фішок гравців (із зображенням людини на одному боці та вампіра – на іншому)

1 фішка Дракули

7 пластикових підставок

27 ігрових жетонів (8 факелів, 4 головки часнику, 3 плями крові, 6 прихованих люків, 6 ключів)

1 кубик

Вступ

Разом з друзями ви потрапили до старого занедбаного замку. Після зустрічі з власником замку, жадливим Графом Дракулою, починається полювання, від якого кров холодне в жилах!

Брама за вами зачиняється, і ви розбігаєтесь в різні боки.

Полювання почалося! Дракула хоче вкусити кожного з вас, перетворюючи вас на вампірів, одного за одним...

Мета гри

Першим вибратись із замку Дракули! Гравцю необхідно знайти факел, забрати ключ з каплиці і першим дістатись до одного з виходів.

Якщо ви перетворились на вампіра, ваша мета – спіймати одного з колишніх друзів, вкусити і теж перетворити на вампіра. Вампір, який схопить останнього з друзів, стає переможцем!

Підготовка до гри

Покладіть ігрове поле на стіл. Вставте фішки гравців і Дракули у підставки. Кожен гравець вибирає фішку та ставить її на будь-який вхід (зелена брама – див. малюнок). Потім поставте Дракулу у склеп (див. малюнок).

Розмістіть 6 ключів у каплиці (див. малюнок), перемішайте решту 21 жетон та розмістіть їх **фіолетовою** стороною горілиць на **фіолетові** клітинки на ігровому полі.

Визначте першого гравця за допомогою кубика.

Хід гри

- **У свій хід гравець завжди спочатку переміщує свою фішку, а потім переміщує Дракулу!** Киньте кубик і перемістіть свою фішку в напрямку клітинок з жетонами. Але іноді треба просто втікати... Потім киньте кубик вдруге і перемістіть Дракулу в напрямку інших гравців. На одній клітинці одночасно може бути більше однієї фішки.
- **Ціль Дракули – схопити гравця** і вкусити його! Гравець перетворюється на вампіра, коли Дракула потрапляє на клітинку, на якій стоїть фішка цього гравця. Якщо на клітинці стоять кілька фішок, Дракула перетворює на вампіра лише одного з гравців (вирішує гравець, у чий хід Дракула став на таку клітинку). Переверніть його фішку стороною з вампіром догори і вставте у підставку. Тепер цей вампір теж переслідуватиме людей!
- **Навіть якщо ви перетворились на вампіра**, ви завжди спочатку переміщуєте свою фішку, а потім Дракулу.

- У кожен хід, **перемістіть свою фішку на стільки кроків, скільки показує кубик.**

Примітка: існує два винятки:

- Якщо ви заходите в каплицю або втікаєте крізь браму, **необов'язково** використовувати усі кроки.
- Якщо на клітинці стоїть вампір, вам **необов'язково** ставати на цю клітинку. Можна просто зупинитись раніше.
- Наприкінці гри ви навпаки можете захотіти перетворитись на вампіра, якщо це буде єдиною можливістю перемогти. В такому випадку перемістіть свою фішку на клітинку з вампіром, якщо викинете на кубик достатню кількість кроків.
- **Для втечі з замку** треба вийти через будь-яку браму. Але для її відкриття знадобиться ключ, схований в каплиці. Кожен гравець має зайти в каплицю і схопити ключ, але для того, щоб винести ключ з каплиці, гравцю потрібен факел.
- Якщо ви стали вампіром, ви вже не можете вийти із замку Дракули!

Жетони

Якщо фішка гравця або Дракули зупиняється на клітинці з жетоном, переверніть цей жетон.

Якщо ви знайшли ФАКЕЛ

- Покладіть його перед собою горілиць. **Вам обов'язково знадобиться факел, щоб забрати ключ з темної каплиці.** Якщо у вас вже є факел, залиште щойно відкритий горілиць на ігровому полі.
- Вампіри (включно з Дракулою) завжди залишають факел горілиць на ігровому полі.
- Якщо у вас немає факела, а ви потрапили на клітинку з жетоном факела горілиць, ви можете його собі забрати.

Якщо ви знайшли ГОЛОВКУ ЧАСНИКУ

- Часник **захищає людину** на цій клітинці до наступного кидка кубиком. Вампіри не можуть переміститись на клітинку з відкритим жетоном часнику, тому зупиняються одразу за нею.
- Якщо гравець, який став вампіром, відкриває жетон часнику, в наступному ході він кидає кубик лише за Дракулу. Якщо ж Дракула відкриває жетон часнику, у свій наступний хід гравець кидає кубик лише за себе. Якщо і вампір гравця, і Дракула під час одного ходу відкривають жетон часнику кожен, гравець пропускає наступний хід повністю.
- Головка часнику залишається на ігровому полі до кінця гри.

Якщо ви знайшли ПЛЯМУ КРОВІ

- Якщо гравець (людина), потрапляючи на клітинку, відкриває пляму крові, в наступному ході він кидає кубик лише для переміщення Дракули.
- Якщо вампір потрапляє на клітинку з плямою крові (відкриту або закриту), він одразу робить ще один хід. Те саме стосується і Дракули.
- Пляма крові залишається на ігровому полі до кінця гри.

Якщо ви знайшли ПРИХОВАНИЙ ЛЮК

- **Одразу перемістіться до каплиці.** ПРИМІТКА: Дракула та вампіри також можуть зайти до каплиці, але там вони не можуть перетворити людину на вампіра.
- Люк залишається на ігровому полі до кінця гри і використовується, як короткий шлях до каплиці.

Переможець

Якщо гравець втікає із замку, він стає переможцем у грі! Якщо усі гравці перетворились на вампірів, перемогу здобуває той, хто перетворив останню людину на вампіра. Гравець може перетворити іншого гравця на вампіра за допомогою своєї фішки або Дракули!