



MR. VAMP

квест-игра

Все знают, что Mr.Vamp очень богат и считают его одиноким. Он любит устраивать званые ужины, приглашая случайных, пока что не знакомых ему людей. Сегодня он решил пригласить вас. Вот, вы все уже почти доплыли, но кто-то уронил в воду весло и сумку с припасами еды для дороги обратно. Но это не страшно. Mr.Vamp наверняка поможет вам решить эту проблему. И вот, вы встретили хозяина особняка, увидели, как сверкнули его клыки и поняли, что не просто он пригласил вас приехать ночью...

Цели игры:

Вы одержите победу, только достигнув двух главных целей. 1) **Убить главного вампира**, справившись с особняком, полным вампиров, оборотней и летучих мышей, желающих полакомиться вашей кровью. Чтобы сделать это, нужно отыскать весло и найти хоть немного еды, ведь обратный путь будет долгий. Потом 2) **Добраться назад к лодке** и как можно скорее сбежать из этого жуткого места.

Одержатъ победу может только один из вас!

В коробке вы найдете:

- Игровое поле в виде особняка

33 карточки врагов:

13
вампиров



9
оборотней



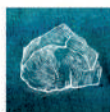
10
летучих мышей



Mr. Vamp



13 карточек оружия:



4 камня



1 чеснок



1 соль



2 креста



1 Котел с зельем



1 мел



1 Серебряная пуля



2 Серебряный кол

11 карточек вещей:



Котел с зельем (красный)



Чеснок (красный)



Зелье «пальце солнце»



6 пузырьков с противоядием от укусов

6 карточек игроков:



Фотограф
Майкл



Охотник
мистер Хант



Знахарка
Тоня



Кот-
помощник

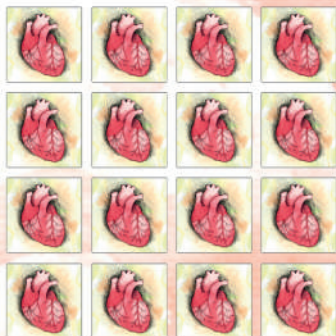


Монах
Василий



Алхимик
Раймонд

40 фишек жизни:



Рулетка событий:



Карточки-персонажи:

***Фотограф Майкл – 3 жизни** – Увлекается фотографией на столько, что никогда не расстается с фотоаппаратом. Может ослепить врага при первой попытке укусить его в каждом ходу.



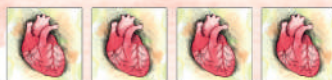
=



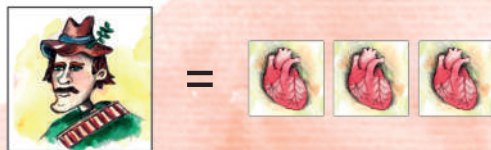
***Алхимик Раймонд – 4 жизни** – Единственный, кто может создать оружие (зелье «палящее солнце») против главного вампира, с помощью котла с зельем и чеснока. С самого начала игры у него есть карточка – зелье «палящее солнце». Может использовать только при соблюдении некоторых условий*.



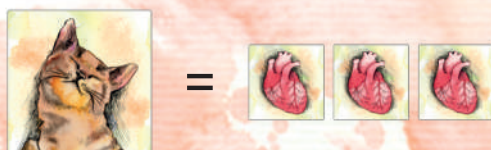
=



***Охотник мистер Хант – 3 жизни** – Бесстрашный и невероятно смелый. В начале игры у него с собой есть серебряная пуля. Может использовать ее в любой момент, как если бы у него была такая карточка оружия.

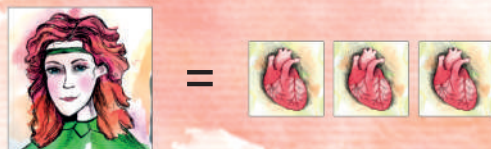


***Кот помощник – бессмертный** – Ходит всегда первым, перепрыгивая через одну клетку (но не по диагонали). Помогает остальным игрокам, гуляя по особняку и подсматривая в карты (так чтобы остальные их не видели). Найдя нужный предмет, забирает себе и несет кому-то из игроков. Найдя врага – оставляет его на месте закрытым.

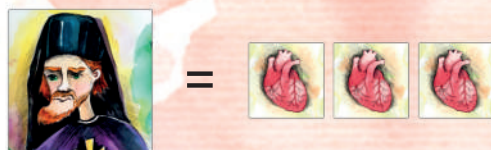


(можно повторять картинки вечно)

***Знахарка Тоня – 3 жизни** – Увлекается сбором лечебных трав. Использованный ею пузырек с противоядием дает ей не одну жизнь, а сразу две.



***Монах Василий – 3 жизни** – Самый религиозный из игроков. Никогда не расстается с серебряным крестом. Может использовать крест в любой момент, как если бы у него была такая карточка оружия.



Оружие:

Оружие для нападения: убивает упырей, если рулетка показала коробку с вещами (Камень, Кол, Пуля, Крест).



Оружие для защиты: убивает упырей, если рулетка показала котел (Соль, Мел, Чеснок, котел с зельем).



Важно! Мел – единственная карточка, которая остается после открытия на поле в течении всей игры. То есть, если, например игрок отрыл карточку, на которой изображен мел, он оставляет её на этой клетке. Это магический круг – ни одна нечисть не может стать либо на эту клетку, либо на клетки, окружающие её с четырех сторон. Если враги уже находятся на одной из них – сдвигаются на одну клетку в сторону.

**Смесь карточек :котла с зельем и чеснока – единственный способ избавиться от хозяина особняка. Получив эти две карточки, Алхимик отправляет их в отбой и может использовать зелье «палящее солнце». Создается только Алхимиком, но может быть передан другим игрокам. Не используется на других врагах.*



+

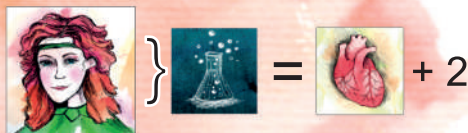


=



Вещи

Пузырек с противоядием от укуса – восполняет одну жизнь. А при применении Знахаркой – сразу две.



Важно! В начале игры у всех игроков есть фишки жизни, но с помощью противоядия можно увеличивать количество жизней без ограничений (то есть жизней может стать больше, чем было в начале).

Весло – нужно обязательно найти, чтобы сбежать на лодке.

Сумка с едой – нужна чтобы перекусить в дороге, вы ведь голодные!

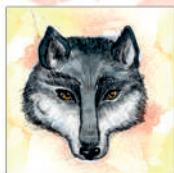
Игрокам можно меняться и делиться вещами, встретившись на соседних клетках в конце хода. Это не требует дополнительного хода.



Нечисть



Вампиры



Оборотни



*Летучие
мыши*



Mr. Vamp

Перемещение

Игроки ходят по очереди, по часовой стрелке. Самым первым идет кот. Кот крутит рулетку, и двигается на столько клеток, сколько показала стрелка (перепрыгивая через одну клетку). Попав на карточку, кот подсматривает. Найдя что-то интересное, он забирает это себе, чтобы в дальнейшем передать игрокам. Найдя врага – оставляет карточку закрытой.

От куда он тут взялся? Он давно живет в этом особняке, но вампиры его обычно не замечают. И он любит помогать людям. Сила нечисти на него никак не влияет, он здесь только чтобы помочь вам выбраться из особняка.

Ход переходит к следующему игроку:

1. Крутите рулетку и передвиньте карточку на столько фишек, сколько показала стрелка.


- Двигаться можно в любую сторону, сворачивать куда угодно, но только по прямой (нельзя двигаться по диагонали).
 - Нельзя проходить сквозь стены – влезайте в окна или входите в двери.
 - Если на пути находится закрытая карточка, обязательно нужно остановиться и открыть ее. К примеру, вам выпало 2 хода, но уже на первой клетке находится закрытая карточка. Вам нужно остановиться на этой карточке и открыть её. На этом ход заканчивается.
 - Сквозь фишки других игроков пройти можно, но стоять вместе на одной клетке запрещено.
 - Пройти через открытую карточку нечисти нельзя – нужно остановиться и бороться.
2. Попадая на клетку с карточкой, переверните её:
- Если там вещь – вы её забираете и передаете ход следующему игроку.
 - Если нечисть – сражаетесь (подробнее в разделе «Битва»).
3. Передавайте ход следующему игроку.

Вампиры – Нападает и кусает, если рулетка показывает – клыки.
 Обратни – Нападает и кусает, если рулетка показывает – клыки.
 Летучие мыши – Нападает и кусает, если рулетка показывает – клыки.
 Mr.Vamp - Нападает и кусает, если рулетка показывает – клыки. Это хозяин особняка. Его можно убить только с помощью смеси котла с зельем и чеснока.(Если выпал сектор «бегущий человечек»- нужно убежать)



Подготовка к игре

- 1.Вытяните по одной карте персонажа либо договоритесь, кто кем будет играть.
- 2.Раздайте фишки жизни. Каждому по три штуки, Алхимику – четыре, а коту они ни к чему. Это жизни каждого персонажа. Во время игры вы будете убирать их, если кого-то из игроков убьют, либо добавлять, используя противоядие от укусов. Персонаж, у которого закончились жизни, считается мертвым и обязательно превращается в нечисть.
- 3.Подготовьте игровое поле:

- Положите карточки игроков на «Старт» (стартом считается 6 соседних клеток возле указателя на поле)
- Все карточки, кроме зелья «палящее солнце»  (она изначально хранится у Алхимика), (нечисть, оружие, вещи) перемешайте и выложите на поле рубашками вверх в любом порядке по одной карточке на клетку поля (можно даже рядом-это абсолютно произвольно). Карточек меньше, чем клеток – распределяйте их по территории особняка и окружающей местности в интересных местах.

Битва

- Если вы открываете карточку с нечистью, она нападает на вас. Вам нужно крутить рулетку, чтобы знать, что ожидать от судьбы! Смотрите, что показывает стрелка:
(Коробка с вещами) Если у вас есть оружие для нападения (камень, кол, пуля, крест) – вы убиваете врага и отправляете использованное оружие в сброс.
- **(Котел)** Если у вас есть оружие для защиты (соль, мел, чеснок, котел с зельем) – вы убиваете врага и сбрасываете использованное оружие.
- **(Клыки)** Вас укусили, и вы потеряли одну жизнь.
- **(бегущий человечек)** Вы сбегаете. Карточка врага, перевернутая вверх лицом, остается на игровом поле. А вам нужно еще раз крутить рулетку, чтобы уйти на столько ходов, какая цифра выпала на рулетке. Если при этом вы попали на новую закрытую карточку – открывайте её.
- Если выпадает сумка с вещами или котел, а нужного оружия у вас нет – крутите рулетку еще раз. Битва с врагом продолжается до тех пор, пока вы не убьете его, не сбежите или не погибнете.

У каждого врага есть только одна жизнь. Но не забывайте, что убить Mr. Vamp можно только с помощью зелья «палящее солнце». Для этого нужно чтобы красные карточки чеснок и котел с зельем для начала оказались у Алхимика – только он знает правильные пропорции. Если карточки открыты другими игроками, они должны передать их алхимику Раймонду. После этого он может убить Mr. Vamp либо передать карточки другим игрокам, и они смогут справиться с главным вампиром.

Карточки побежденных врагов убираются в сброс. В случае вашей гибели ваша карточка также идет в сброс. А оружие и предметы, которые вы собрали, остаются на ячейке, где вас убили. Другой игрок может забрать их и использовать по назначению, добравшись до этой клетки. Монстр, победивший вас, может остаться на клетке и охранять вещи. Чтобы забрать вещи игроку придется победить его.

Если вас убили

Не стоит отчаиваться, вы все еще в игре! Игроки, потерявшие все свои жизни, начинают управлять всей нечистью.

В свой ход, играющий за вампиров, крутит рулетку, передвигает любую карточку одного открытого монстра (от которого до этого убегали игроки) и старается напасть на оставшихся в живых. Нечисть двигается так же, как и игроки – по прямой в любую сторону (но не по диагонали), может проходить через закрытые карточки, останавливаться на них, но не может открывать. Некоторые монстры двигаются медленно, некоторые – быстрее. Они не могут заканчивать ход на клетке, занятой другой нечистью, но могут проходить через неё.

Нечисть ходит так:

Вампиры - минус 1 к числу, выпавшему на рулетке.

Mr. Vampire – столько клеток, сколько показала рулетка.

Летучие мыши - столько клеток, сколько показала рулетка.

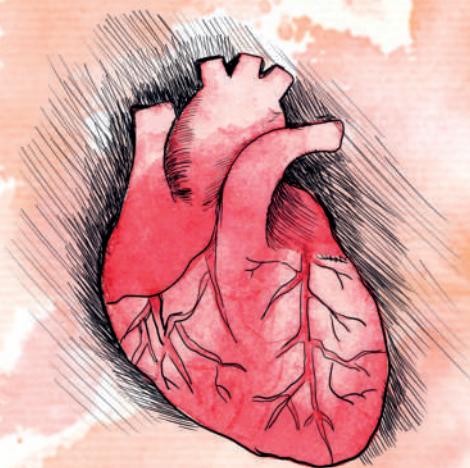
Оборотни – плюс 1 к числу, выпавшему на рулетке.

Чтобы напасть на оставшегося в живых, его нужно догнать и накрыть карточку карточкой монстра. Если на рулетке выпало больше ходов, чем нужно, чтобы догнать персонажа, монстр останавливается на клетке игрока и нападает на него. Игроки сражаются по обычным правилам битвы.

Важно! Нескольким игрокам нельзя несколько раз подряд управлять одним и тем же монстром. И если монстр только один, им управляет лишь один убитый персонаж.

Победа

А вот тут начинается самое интересное. Одержат победу может только один игрок. Чтобы победить в этой схватке, вам нужно убить Mr. Vamp и спастись, уплыв на лодке, которая находится недалеко от особняка. Чтобы сбежать найдите и принесите к ней карточки «Весло» и «Сумка с едой». Если необходимые карточки открыты двумя игроками, они должны подойти друг к другу (на соседние клетки) и сразаться – бой на кубике. Каждый игрок бросает кубик один раз. Тот, у кого выпало большее число – забирает себе обе карточки и получает 2 дополнительные жизни, чтобы сбежать. Но не забывайте – сбежать можно только, если главный вампир мертв. Второй игрок остается на поле. Если игрок с карточками погибает на пути к лодке, карточки остаются на этой ячейке и оставшиеся игроки все еще могут за них побороться. Между прочим, вы сами можете упрощать или усложнять игру. В начале новой партии договоритесь, сколько жизней будет у каждого персонажа в самом начале.



Я СЛЫШУ КАК СТУЧИТ ТВОЁ СЕРДЦЕ...

