

КОНЕЦ ИГРЫ

Как только один из игроков избавился от **всех своих вампирчиков** (положив их в могилы или передав другим игрокам), игра заканчивается и он объявляется победителем.

ПРИМЕЧАНИЕ. Если вы играете с детьми младшего возраста, рекомендуется раздавать **каждому игроку не более 12 вампирчиков**, чтобы упростить и ускорить игру.

ПРАВИЛА ИГРЫ ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

Во время подготовки к игре уберите в коробку вампирчиков и могильные плиты любых двух цветов, а также 2 могильные плиты с крысой. Каждый игрок получает 3 связки чеснока одного цвета и 20 вампирчиков. Тщательно перемешайте 40 могильных плит и в случайном порядке отложите 4 из них — это резервная стопка на случай чумы. К оставшимся плитам добавьте могильные плиты с крысами, тщательно перемешайте и поместите их на могилы на поле в любом порядке.

Играйте по базовым правилам со следующими изменениями:

- Если игрок открывает могилу, в которой лежит **связка чеснока соперника**, он получает от него **2 вампирчиков**.
- Если игрок набирает **3 колышка** или открывает могилу, в которой лежит его **связка чеснока**, он получает **4 вампирчиков** от соперника.

Издано по лицензии Норберта Прозны, Германия.

Иллюстрации: Ирина Печенкина.

Дизайнер: Анастасия Воропина.

Вёрстка правил: Олеся Яцко.

Редакторы: Юлия Клокова, Галина Нилова.

Особая благодарность Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.



Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!



6+



2-6
игроков



20-30
мин.

Автор игры: НОРБЕРТ ПРОЗНА

ВАМПИРЧИКИ

ПРАВИЛА ИГРЫ

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Спрятать своих вампирчиков в подходящие могилы быстрее других игроков.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

(для 3-6 игроков)

1 Положите **игровое поле** в центр стола.

2 Отберите **могильные плиты с изображением крысы** и отложите в сторону.

3 Все оставшиеся **60 разноцветных могильных плит** тщательно перемешайте рубашкой вверх.

4 Возьмите **6 разноцветных могильных плит** и сложите их **лицом вниз** в резервную стопку около поля.

5 Добавьте **6 могильных плит с крысами** к оставшимся **54 разноцветным плитам** и снова тщательно перемешайте.

6 Поместите по **одной могильной плите лицом вниз** на каждую могилу на игровом поле.

7 Тщательно перемешайте **вампирчиков** лицом вниз и раздайте их всем игрокам поровну. Каждый игрок выкладывает своих вампирчиков в ряд рубашкой вверх, а затем с каждого края своего ряда переворачивает по **2 вампирчика** лицом вверх.

8 Каждый игрок выбирает цвет и получает **три связки чеснока** этого цвета.

ПОМНИТЕ!

Цвет чеснока никак не связан с цветом вампирчиков или могильных плит.

9 **13 колышков** положите на тропинку на игровом поле.

КОМПОНЕНТЫ

- ◆ **Игровое поле с 60 пустыми могилами**
- ◆ **13 чёрных колышков**
- ◆ **Правила игры**
- ◆ **144 тайла, в том числе:**
 - 60 могильных плит (по 10 плит каждого цвета — белого, чёрного, жёлтого, красного, зелёного, синего)
 - 60 вампирчиков (по 10 вампирчиков каждого цвета — белого, чёрного, жёлтого, красного, зелёного, синего)
 - 18 связок чеснока (по 3 связки каждого цвета — бежевого, светло-жёлтого, розового, оранжевого, тёмно-бирюзового, фиолетового)
 - 6 могильных плит, на обратной стороне которых изображена крыса

ХОД ИГРЫ

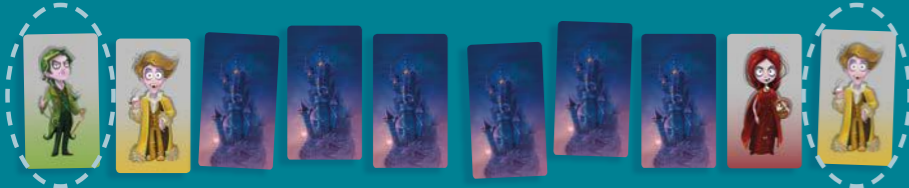
Игрок, который проснулся сегодня позже всех, делает первый ход. Далее игра продолжается по часовой стрелке.

В свой ход игрок выбирает могилу на игровом поле и переворачивает лежащую на ней могильную плиту. Все игроки должны видеть, что изображено на её обратной стороне.

НАЙДИТЕ СВОИХ ВАМПИРЧИКОВ ПРИ ЛЮБЫХ МОГИЛАХ

Если открытая могила **пуста** и на обратной стороне могильной плиты **нет крысы**, игрок сравнивает цвет плиты с цветом крайних вампирчиков слева и справа в своём ряду. Если цвет одного из вампирчиков совпадает с цветом плиты, игрок может положить его в эту могилу, а затем накрыть её могильной плитой рубашкой вверх.

Игрок продолжает переворачивать могильные плиты, пока не откроет могилу, куда не сможет положить своего вампирчика.



ПРИМЕЧАНИЕ. Если оба крайних вампирчика в ряду игрока подходят по цвету к могильной плите, то игрок выбирает одного из них и кладёт в могилу.

ПОМНИТЕ!

Если игрок избавляется от **вампирчика**, он сразу же переворачивает следующего вампирчика, чтобы с каждого края ряда у игрока было по 2 открытых вампирчика.

Если у игрока осталось всего 4 вампирчика или меньше, они все должны быть открыты.

ПРИМЕЧАНИЕ. Игрок не может менять порядок вампирчиков в своём ряду.

НЕ ТА МОГИЛА?

Если игрок не может положить в открытую могилу своего вампирчика, то он может положить туда связку чеснока своего цвета или оставить могилу пустой. Он закрывает могилу, и ход переходит к следующему игроку.



ПРИМЕЧАНИЕ. Игрок может открыть могилу, которую перед этим открывал другой игрок, только в том случае, если может положить туда подходящего вампирчика или чеснок.

Если игрок всё же открывает только что открытую могилу и не может положить в неё своего вампирчика или чеснок, он берёт колышек с тропинки.

ЗДЕСЬ ЗАНЯТО?

Если в открытой могиле уже есть вампирчик, то игрок оставляет его там, а сам берёт 1 колышек с тропинки. Он закрывает могилу и заканчивает ход.

Как только игрок набирает 3 колышка, все соперники сразу же отдают ему по 1 крайнему вампирчику из своего ряда. Игрок кладёт этих вампирчиков по краям своего ряда, а колышки возвращает обратно на тропинку.

ЧЕСНОК? ФУ!

Если в открытой могиле лежит связка чеснока, его владелец отдаёт игроку, открывшему могилу, **1 вампирчика с любого края** своего ряда. Нового вампирчика игрок кладёт с любого края своего ряда.

Если же игрок открывает могилу, в которой лежит **его собственная связка** чеснока, то **каждый игрок** отдаёт ему **1 вампирчика с любого края** своего ряда.

В обоих случаях владелец чеснока забирает чеснок себе в резерв и может использовать его в дальнейшем.

ВАЖНО!

Несмотря на то, что могила теперь свободна, в этот ход в неё нельзя положить ни подходящего вампирчика, ни связку чеснока.



Игрок закрывает могилу, и ход переходит к следующему игроку.

ЧУМА!

Если на могильной плите с обратной стороны изображена крыса, то игрок оставляет эту плиту на могиле лицом вверх и **начинается чума**.

Во время чумы игрок может (но не обязан) в любом порядке открыть **любое количество могил, соседних с той, откуда началась чума**.



ВАЖНО!

Могилы, разделённые тропинкой, соседними не считаются.



Игрок, вызвавший чуму, открывает могилы по очереди и действует в соответствии с правилами обычного хода (кладёт в них своих вампирчиков или связки чеснока, оставляет их пустыми, получает колышки).

ПОМНИТЕ!

До окончания чумы все могилы остаются открытыми. Подходящего по цвету вампирчика или чеснок игрок может положить только в ту могилу, которую только что открыл. Если чуть позже во время чумы вампирчик нужного цвета «передвигается» на край, игрок уже не может уложить его в ранее открытую могилу.

ЕЩЁ КРЫСА?

Если во время чумы на могильной плите открытой могилы найдена ещё одна крыса, то текущая чума немедленно заканчивается, а могильную плиту со второй крысой игрок кладёт обратно на могилу, где она лежала.

Чума заканчивается при выполнении хотя бы одного из следующих условий:

- все соседние могилы открыты;
- игрок, вызвавший чуму, больше не хочет открывать могилы (он может вообще этого не делать);
- с обратной стороны одной из могильных плит изображена крыса.

В конце чумы отложите в сторону могильную плиту с крысой — больше она в игре не участвует. Вместо неё возьмите одну из шести могильных плит из резервной стопки и закройте могилу. Закройте все открытые могилы соответствующими плитами.

После окончания чумы игру продолжает участник слева от того, кто её вызвал.

