

ЯРОСТЬ ДРАКУЛЫ

ТРЕТЬЯ РЕДАКЦИЯ



СПРАВОЧНИК

Топ!

Справочник не научит вас правилам игры в «Ярость Дракулы». Мы рекомендуем игрокам сначала ознакомиться с буклетом правил, а уже затем, во время игры, обращаться к этому справочнику в поисках ответов на возникающие вопросы.

Как пользоваться справочником

В ЭТОЙ книге вы найдёте разъяснения по всем игровым моментам. В отличие от буклета правил, справочник не обучает игре в «Ярость Дракулы». Все игровые термины здесь расставлены в алфавитном порядке, чтобы вы легко могли найти ответ на интересующий вас вопрос.

Золотые правила

- † Этот справочник — наиболее полный источник информации о правилах игры. Если какие-то формулировки в справочнике противоречат описанному в буклете правил, то информация в справочнике имеет приоритет.
- † Если текст карты или планшета противоречит информации из справочника, то информация на карте/планшете имеет приоритет.
- † Если эффект карты содержит словосочетание «не может» или «нельзя», его нельзя отменить другими игровыми эффектами.
- † Если эффект содержит слово «может», то такой эффект необязателен.

Расширенная подготовка к игре

ЫГРАВ первую партию в «Ярость Дракулы», игроки будут готовы перейти к расширенной версии игры. Подготовка к расширенной версии игры проходит по описанным ниже правилам.

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.
5. **Подготовьте колоды охотников:** перемешайте все карты предметов и положите их рядом с полем рубашкой вверх. Затем смешайте карты событий (охотников и Дракулы) в одну колоду и положите её рядом с колодой предметов. Рассортируйте боевые карты охотников по типам и положите их в 3 стопки рядом с колодой предметов.
6. **Подготовьте колоды Дракулы:** рассортируйте карты столкновений и боевые карты Дракулы на 2 колоды по типам и перемешайте их по отдельности. Положите эти колоды рубашкой вверх рядом с полем со стороны Дракулы. Затем создайте колоду локаций — для этого рассортируйте карты в ней по номерам, а под низ этой колоды сложите карты могущества Дракулы. Положите получившуюся колоду рядом с колодами столкновений и боевых карт 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 и жетоны слухов:** в начале игры Дракула берёт на руку 5 карт столкновений. Затем он берёт из резерва 1 жетон слухов и кладёт его перед собой.
9. **Разместите охотников:** каждый охотник выбирает город на поле и помещает туда свою фигурку.
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.

Глоссарий

В ГЛОССАРИИ детально описаны все игровые термины и правила. Если вы не смогли найти нужный вам раздел в глоссарии, сверьтесь с алфавитным указателем на стр. 15.

Активация

Когда убежище сдвигается с шестой ячейки следа за край поля, Дракула должен либо активировать его, либо превратить в логово.

† Активировав убежище, которое сдвинулось с шестой ячейки следа, Дракула раскрывает любое количество карт столкновений в этом убежище и применяет их эффекты активации. Затем он сбрасывает все карты столкновений из активированного убежища.

† Применив все эффекты активации, Дракула очищает убежище. Карта локации или могущества возвращается в колоду локаций, а любые жетоны слухов и ран (если таковые есть в убежище) возвращаются в резерв.

Связанные темы: Карты столкновений, Убежища, Логова, След

Безысходность

Жетоны безысходности отмечают количество недель, прошедших с начала партии. Кроме того, количество жетонов безысходности на поле влияет на некоторые игровые эффекты.

† Если охотник побеждён, жетон на шкале влияния продвигается на 2 деления, плюс 1 деление за каждый жетон безысходности на шкале времени.

† Если Дракула разыгрывает «Скрыться в тумане» или «Обернуться летучей мышью» до того, как разыграл больше боевых карт, чем количество жетонов безысходности на шкале времени, то эффект разыгранной карты отменён.

† Передвинув жетон времени с ночи воскресенья на день понедельника, положите жетон безысходности в центре шкалы времени. Кроме того, Дракула получает 1 новый жетон слухов.

† Если на шкале времени находятся все 3 жетона безысходности, то после того как Дракула выложил на след карту городской локации или карту «Спрятаться», влияние увеличивается на 3.

Связанные темы: Бой, Победённые персонажи, Слухи

Бой

Охотник может вступить в бой с Дракулой или его вампирами. Если охотник побеждает Дракулу в бою, то охотники выигрывают партию. Если охотник побеждает вампира в бою, то он лишает Дракулу возможности применить эффект активации этого вампира и тем самым увеличить своё влияние.

† Если охотник на закате или на рассвете находится в одной локации с Дракулой, то он обязан начать бой.

» Если бой проходит на закате или ночью, то Дракула применяет «ночные» эффекты своих боевых карт.

† Если карта столкновения предписывает охотнику «сразиться с этим вампиром», то он обязан начать бой.

† Бой с вампиром может случиться либо когда охотник выполняет действие «Обыск», либо когда Дракула устраивает на охотника нападение из засады.

» Бой с «Безрассудным вампиром» может проходить только с участием одного охотника, тогда как к бою с «Ночным вампиром» могут присоединиться и другие охотники в одной с ним локации, если решат задержаться.

Бой состоит из серии раундов. Каждый раунд проходит в следующей последовательности:

1. Выбор боевой карты: каждый игрок, участвующий в бою, выбирает 1 карту на руке и выкладывает вскрытую на стол.

† Дракула обязан выбрать одну из своих боевых карт.

† Каждый охотник в бою должен выбрать 1 карту с знаменем. У карт предметов знамя красное, а у боевых карт («Удар», «Уклонение» и «Бегство») — жёлтое.

2. Выбор действующего охотника: Дракула выбирает одного из охотников, участвующих в бою, и назначает его действующим. Если в бою участвует только один охотник, то он — действующий.

3. Раскрытие боевых карт: все игроки, участвующие в бою, одновременно раскрывают выбранные карты.

4. Сравнение боевых символов: игроки проверяют, совпадает ли боевой символ на карте Дракулы с одним из подсвеченных боевых символов на знамени на карте действующего охотника. Если совпадает, то эффект боевой карты Дракулы отменён: переходите к шагу 6. Иначе переходите к шагу 5.

5. Применение эффекта карты Дракулы: если эффект раскрытой боевой карты Дракулы не отменён (шаг 4), то Дракула применяет его. Затем он переворачивает эту карту рубашкой вверх и оставляет на столе.

† Если Дракула применил эффект карты «Обернуться летучей мышью» или «Скрыться в тумане», бой немедленно закончен. Напомним, что на планшете персонажа Дракулы есть свойство «Гордыня», которое ограничивает применение этих боевых карт. Подробнее в разделе «Скрыться в тумане» и «Обернуться летучей мышью».

† Если все охотники, участвующие в бою, побеждены после применения эффекта раскрытой карты Дракулы, бой немедленно закончен.

6. Применение эффектов карт охотников: каждый охотник, участвующий в бою, применяет эффект своей раскрытой карты.

† Если благодаря эффекту раскрытой карты охотника Дракула побеждён, то охотники немедленно выигрывают партию.

† Если карта охотника отменена, переверните её рубашкой вверх без применения эффекта.

7. Проверка статуса боя: если Дракула разыграл 6 боевых карт, то бой немедленно закончен.

8. Обновление карт: Дракула и охотники обновляют карты на руках и начинают новый раунд боя.

† Дракула берёт на руку верхнюю карту из боевой колоды Дракулы.

† Боевые карты, разыгранные в этом раунде, остаются перед охотниками, которые их разыграли.

† Охотники забирают на руки боевые карты, разыгранные ими в предыдущем раунде боя.

Связанные темы: Нападение из засады, Знамя, Раны, Победённые персонажи, Обыск, Столкновения с вампирами, Победа в игре

Больницы

На поле есть 3 больницы. Каждая из них привязана к своему городу: Мадриду, Риму или Будапешту.

- † Персонажи не могут передвигаться в ячейку больницы.
- † Когда охотник побеждён, то на следующем рассвете поместите его фигурку в ближайшую больницу.
- † Когда охотник находится в больнице, ему доступны только видоизменённые действия «Снаряжение» и «Передвижение»:
 - » **Снаряжение:** охотник может выполнить действие «Снаряжение», чтобы взять 1 карту предмета. Он не может взять больше 1 карты предметов и не может брать карты событий.
 - » **Передвижение:** охотник может передвинуться из больницы в город, к которому она привязана.
- † В отношении всех игровых правил и эффектов считается, что охотник в больнице **не находится** в локации, к которой привязана больница. Больница и привязанная к ней локация считаются соседними.
 - » Охотник в больнице не может участвовать в бою. На него не воздействуют карты столкновений или событий, влияющие на привязанный к этой больнице город.
 - » Охотник в больнице не может участвовать в действии «Обмен» с охотником в привязанном городе. Охотника в больнице нельзя учитывать для срабатывания свойства Мины «Духовная связь» или эффектов карт событий «Переливание крови» и «Гипноз».
 - » Если охотник находится в больнице, привязанной к убежищу или логову, Дракула не раскрывает эту карту локации.

Связанные темы: Действия, Соседство, Победённые персонажи, Локации

Великая сила

«Великая сила» — это карта события охотников.

- † Если Дракула ночью применяет эффект «Клыков» на оцепеневшем охотнике, то «Великая сила» предотвращает укусы или получение охотником ран, которое должно привести к тому, что он будет побеждён. Но при этом жетон на шкале влияния всё равно продвигается вперёд.
- † Если предотвращено получение ран, охотник не получает этих ран.

Связанные темы: Укушенные охотники, Раны, Карты событий

Действия

В фазе охотников каждый охотник выполняет одно действие днём и одно действие ночью.

- † Как днём, так и ночью охотники действуют в порядке хода.
- † Охотники могут выполнять действие «Передвижение» только днём.
- † Если охотник находится в морской зоне днём, то он обязан передвинуться в порт или в соседнюю морскую зону — пропустить ход нельзя.
- † Если охотник находится в морской зоне ночью, то он пропускает ход (не выполняет действия).

† Если охотник задержан, то вместо того, чтобы выполнить действие, он возвращает свою фигурку в вертикальное положение.

† Охотник может пропустить ход и не выполнять действие.

Связанные темы: Передвижение, Покупка билета, Обыск, Снаряжение, Обмен

Задержанные охотники

Охотники могут быть задержаны из-за некоторых игровых эффектов. Когда охотник задержан, его фигурка кладётся набок.

- † Если охотник задержан, то вместо того, чтобы выполнить следующее действие, он возвращает свою фигурку в вертикальное положение. После этого он больше не считается задержанным.
- † Если задержанный охотник находится в одной локации с Дракулой, он участвует в бою.
- † Если задержанный охотник должен быть задержан повторно, то ничего не происходит.
- † Если эффект карты позволяет охотнику задержаться по собственной воле, чтобы применить какой-либо эффект, то охотник, который уже задержан, не может задержаться повторно и применить этот эффект.

Связанные темы: Действия

Замок Дракулы

Замок Дракулы — это локация на игровом поле.

- † У карты локации «Замок Дракулы» уникальная рубашка. Охотники всегда узнают, если Дракула передвинулся в свой замок.
- † Выложив эту карту на след на шаге передвижения в фазе Дракулы, Дракула вылечивает 5 ран.
- † И Дракула, и охотники могут передвигаться в замок Дракулы.
- † Охотник в замке Дракулы не может выполнять действия «Снаряжение» и «Покупка билета».

Связанные темы: Раны, Локации

Знамя

Знамена изображены по левому краю боевых карт охотников и на некоторых картах предметов. Карты со знаменами используются во время боя.

- † Во время боя, когда охотник выбирает карту на руке, он должен выбрать карту со знаменем.
- † На каждом знамени изображены один или несколько символов, подсвеченных белым. Боевые символы на знамени отменяют эффект боевых карт Дракулы, как это описано в разделе «Бой».
- † Жёлтое знамя на картах «Удар», «Уклонение» и «Бегство» указывает, что это боевые карты. Они не относятся к предметам, их нельзя сбросить, и они не учитываются при подсчёте предела руки для карт предметов.
- † Карты предметов с красными знаменами можно использовать во время боя.

Связанные темы: Бой

Карты могущества

Карты могущества позволяют Дракуле передвигаться нестандартным способом, залечивать раны и получать дополнительные карты столкновений.

- † У Дракулы есть выбор из 5 карт могущества, которые он может выложить на след вместо карты локации на шаге передвижения фазы Дракулы: «Призвать тьму», «Пустить по ложному следу», «Насытиться», «Спрятаться» и «Обернуться волком». Две из перечисленных карт («Обернуться волком» и «Пустить по ложному следу») также предписывают Дракуле выложить на след карту локации.
- † Карты могущества нужно держать вместе с колодой локаций, чтобы их было проще использовать. Таким образом Дракула при необходимости может скрыть тот момент, когда он воспользуется картой «Спрятаться».
- † Карты могущества не могут попадать в логова.
- † Дракула не может выложить карту могущества вместо карты локации во время подготовки к игре.
- † Как и карты локаций, карты могущества нельзя использовать повторно до тех пор, пока они не будут сдвинуты с шестой ячейки следа.

Связанные темы: Убежища, След

Карты событий

Карты событий служат источником полезных союзников и свойств как для охотников, так и для Дракулы.

- † На каждой карте события указано, когда именно её можно разыграть.
- † Дракула и доктор Сьюард могут держать на руке не больше 4 карт событий. Остальные охотники — не больше 3.
- † Когда игрок получает карту события, он должен прочитать, когда именно её можно разыграть. Если карту не нужно разыгрывать немедленно, игрок берёт её на руку.
- † Если игрок получил карту события и тем самым превысил предел руки, он может разыграть одну или несколько своих карт событий, соблюдая указания по применению. Затем он должен сбросить лишние карты до предела руки.
- † У некоторых карт есть пометка «Союзник». Игрок может выбрать: разыграть эту карту немедленно для получения мгновенного эффекта или разыграть её в качестве союзника, который останется в игровой зоне и будет давать постоянный эффект.
- † Карты событий в сбросе могут лежать как в открытую, так и в закрытую, так как, когда карту события Дракулы нужно сбросить с верха колоды, она сбрасывается рубашкой вверх.
- † Карты событий, разыгранные или убранные с рук игроков, сбрасываются в открытую.
- † Карты событий, убранные с верха колоды во время действия «Снаряжение», сбрасываются в закрытую.
- † На некоторых картах событий стоит указание «в качестве действия». Чтобы разыграть такую карту, охотник должен днём или ночью выполнить особое действие, связанное с этой картой события.

Связанные темы: Союзники, Скрытая информация, снаряжение

Карты столкновений

С помощью карт столкновений Дракула мешает охотникам и увеличивает своё влияние.

- † Дракула выкладывает карты столкновений на след на шаге столкновения во время фазы Дракулы.
- † Карты столкновений нельзя класть поверх карт морских локаций, а также поверх карт «Призвать тьму», «Насытиться» или «Пустить по ложному следу».
- † Карты столкновений лежат в закрытую до тех пор, пока они не будут раскрыты или сброшены.
- † У всех карт столкновений есть эффект. У некоторых также есть эффект активации.
 - » Решив устроить нападение из засады на охотника, Дракула применяет эффект карты столкновения.
 - » Если охотник выполняет действие «Обыск» в убежище или логове, где находятся одна или несколько карт столкновений, то Дракула обязан применить эффект карты столкновения, игнорируя эффект активации. Если в локации несколько карт столкновений, охотники выбирают, в каком порядке будут применены их эффекты.
 - » Когда Дракула активирует убежище, сдвинутое с шестой ячейки следа, он может применить эффект активации с любых карт столкновений в этом убежище.

- † Если у Дракулы на руке меньше 5 карт столкновений, он добывает карты с верха колоды до тех пор, пока у него снова не окажется 5 карт столкновений.
- † На руке Дракулы может оказаться больше 5 карт столкновений.
- † После того как убежище превращается в логово, Дракула кладёт карту столкновения в это логово.
- † Убежище или логово может содержать несколько карт столкновений.

Связанные темы: Нападение из засады, Убежища, Активация, Столкновения с вампирами, Победа в игре

Летучие мыши

Карта столкновения «Летучие мыши» позволяет Дракуле положить жетон летучих мышей под фигурку охотника на поле.

- † Жетон служит напоминанием, что Дракула может передвинуть этого охотника в соседний город во время следующего действия этого охотника.
- † При помощи карты «Летучие мыши» Дракула передвигает охотника сам вместо того, чтобы этот охотник выполнял действие по обычным правилам.
 - » Если под фигуркой охотника есть жетон летучих мышей и этот охотник задержан, то во время своего следующего действия охотник по обычным правилам возвращает свою фигурку в вертикальное положение. Затем, во время **следующего действия охотника после задержания**, Дракула передвигает этого охотника в соседний город.
 - » Если под фигуркой охотника есть жетон летучих мышей, но при этом он не может передвинуться, поскольку в его городе находится один или несколько жетонов тумана, то Дракула передвигает охотника в соседний город только во время того действия охотника, когда жетоны тумана уже не будут мешать ему двигаться.

Связанные темы: Карты столкновений, Туман, Передвижение

Логова

Логово — это карты и жетоны, размещённые в одной из трёх ячеек логова сбоку от следа.

- † Когда убежище сдвигается с шестой ячейки следа за край поля, Дракула должен либо активировать его, либо превратить в логово.
 - » Чтобы превратить убежище в логово, Дракула помещает убежище на одну из трёх ячеек логова сбоку на поле.
 - » Если все три ячейки логова заняты, Дракула может очистить одно из них, чтобы освободить место для нового.
 - » Логова можно создавать только из убежищ, которые были сдвинуты с шестой ячейки следа.
 - » Когда убежище превращается в логово, Дракула кладёт в это логово карту столкновения с руки взакрытую.
- † После того как охотник передвинулся в логово, Дракула раскрывает карту локации в этом логове и может устроить нападение из засады.
 - » Если в логове нет карт столкновений, Дракула очищает логово.
- † На шаге передвижения в фазе Дракулы Дракула может передвинуться в логово, соблюдая обычные правила передвижения.
 - » Если Дракула передвигается в логово, он превращает его обратно в убежище. Он перемещает это логово с ячейки логова на первую ячейку следа (вместо того чтобы выложить на эту ячейку новую карту локации из колоды).
 - » Превратив логово в убежище, Дракула по обычным правилам выкладывает в это убежище новую карту столкновения с руки.
- † Если логово очищено, то карта локации или могущества возвращается в колоду локаций, все карты столкновений сбрасываются, а любые жетоны слухов и ран (если таковые есть) возвращаются в резерв.

Связанные темы: Убежища, След

Локации

Города и морские зоны считаются локациями. Картам локаций на следе и ячейках логова соответствуют города и морские зоны на поле.

- † Замок Дракулы — локация, в которую можно передвигаться, как в обычный город.
- † Больницы в сюжетном отношении являются частями локаций, но в отношении правил игры и игровых эффектов локациями не считаются.
- † Если охотник находится в локации, которая соответствует карте локации в убежище или логове, то считается, что этот охотник находится в той же локации, что и все жетоны и карты в этом убежище или логове.
- † Охотник находится «в локации с картой столкновения» при условии, что эта карта лежит в убежище или логове с картой локации, которая соответствует занятой охотником локации.

Связанные темы: Замок Дракулы, Больницы, Регионы

Нападение из засады

Дракула может устроить нападение из засады, чтобы применить эффект карты столкновения в убежище или логове.

После того как охотник передвинулся в убежище или логово, Дракула раскрывает в нём карту локации. Затем Дракула может выбрать карту столкновения в этом убежище или логове и с её помощью напасть из засады. Он раскрывает карту и применяет её эффект, игнорируя эффект активации.

- † Дракула может напасть из засады с помощью уже раскрытой карты столкновения.
- † Если какой-либо игровой эффект передвигает охотника в локацию, в которой есть убежище или логово, Дракула может напасть на этого охотника из засады.
- † Применив эффект карты столкновения, Дракула должен сбросить её, если только на ней не сказано иного.
- † Если в убежище или логове находится больше одной карты столкновения, то Дракула может устроить нападение на одного и того же охотника несколько раз (по разу за каждую карту) в любой последовательности по своему выбору.

Связанные темы: Карты столкновений, Убежища, Логова, Активация

Насытиться

«Насытиться» — это одна из карт могущества Дракулы.

Выложив на след карту «Насытиться», Дракула вылечивает 3 раны или меньше.

- † Дракула выкладывает на след карту «Насытиться» вместо выбора карты локации.
- † Нельзя класть карты столкновений на карту «Насытиться».
- † Находясь в море, Дракула не может выкладывать на след карту «Насытиться».

Связанные темы: Раны, Карты могущества, След

Небесное воинство

См. «Святая земля».

Обернуться волком

«Обернуться волком» — это одна из карт могущества Дракулы. Она позволяет быстрее передвигаться по полю.

Выложив на след карту «Обернуться волком», Дракула получает 1 рану и передвигается в город, расположенный на расстоянии в 1 или 2 дороги от текущей локации Дракулы. Вместе с картой «Обернуться волком» нужно выложить на след карту локации города, в который он передвигается.

- † Если убежище, в котором находится карта «Обернуться волком», становится логовом, верните карту «Обернуться волком» в колоду локаций.
- † Карту «Обернуться волком» можно разыгрывать вместе с картой «Спрятаться».
- † Разыграв карту «Обернуться волком», Дракула кладёт карту столкновения на шаге столкновения фазы Дракулы по обычным правилам.

† Если текущая локация Дракулы — морская зона, он может разыграть карту «Обернуться волком», чтобы передвинуться либо в соседний порт, либо в город, находящийся на расстоянии в 1 дорогу от соседнего порта.

Связанные темы: Карты могущества, След

Обернуться летучей мышью

«Обернуться летучей мышью» — это боевая карта Дракулы.

Если Дракула применил эффект карты «Обернуться летучей мышью», бой немедленно закончен. Затем Дракула может выбрать карту городской локации на расстоянии в 1 или 2 дороги от его текущей локации. В этом случае он очищает убежище в своей текущей локации и кладёт на первую ячейку следа карту выбранной локации вместе с картой «Обернуться летучей мышью». В ином случае он остаётся в текущей локации.

† Дороги, соединяющие текущую локацию Дракулы с выбранной, не могут вести в город, в котором лежит жетон Святой земли или Небесного воинства.

† Если Дракула разыгрывает карту «Обернуться летучей мышью» до того, как разыграл больше боевых карт, чем количество жетонов безысходности на шкале времени, то эффект разыгранной карты отменён.

† Если Дракула разыграл карту «Обернуться летучей мышью» во время столкновения с вампиром, бой закончен, но ни Дракула, ни карта столкновения с вампиром не передвигаются.

† Находясь в убежище, карта «Обернуться летучей мышью» не обладает никакими эффектами. Она лишь служит напоминанием о том, что эту карту разыграли, чтобы передвинуть Дракулу в эту локацию, а также уменьшает количество карт «Обернуться летучей мышью» в боевой колоде Дракулы до тех пор, пока убежище не очистят или не сдвинут с шестой ячейки следа.

Связанные темы: Бой, Безысходность, Столкновения с вампирами

Обмен

Обмен позволяет двум охотникам скрытно обменяться своими картами предметов и билетами, а также поделиться информацией друг с другом.

† Когда охотник выполняет действие «Обмен», он выбирает другого охотника, находящегося с ним в одном городе. Два охотника могут показать друг другу свои карты предметов и жетоны билетов и передать друг другу любое их количество.

» Охотники, участвующие в обмене, могут скрытно делиться информацией и обмениваться картами, так чтобы Дракула не мог слышать разговор или видеть, чем они обмениваются.

» Охотники не могут выполнять действие «Обмен» в море.

† Используя свойство «Лидер», ван Хельсинг может выбрать охотника, находящегося в **любом** городе на поле. Оба охотника могут делиться информацией, как обычно. Однако они могут обмениваться только картами событий. Обмениваться предметами или билетами нельзя.

Связанные темы: Действия, Карты событий, Скрытая информация, Локации

Обыск

Обыск позволяет охотнику раскрыть карты столкновений, находящиеся в убежище или логове.

† Когда охотник выполняет действие «Обыск», Дракула должен раскрыть все нераскрытые карты столкновений в том убежище или логове, где сейчас находится охотник. Затем Дракула применяет эффекты карт столкновений, игнорируя любые эффекты активации, в последовательности по выбору охотника.

† Охотники не могут проводить обыск в городе с жетоном тумана.

Связанные темы: Карты столкновений, Туман, Убежища, Логова

Ослабленные охотники

Охотник, у которого есть хотя бы 1 жетон укуса, ослаблен.

† Ослабленный охотник должен всегда держать по одной карте предмета и события в открытую.

» Раскрытую карту предмета кладите на ячейку в верхней части планшета охотника. Раскрытую карту события кладите на ячейку в нижней части планшета охотника.

» Охотник может в любой момент изменить решение, каковую именно карту с руки он будет держать в открытую.

† Мина всегда ослаблена. Считается, что у неё всегда есть 1 жетон укуса, даже после того как она была побеждена.

» На ячейке укуса планшета Мины изображён символ укуса, который отмечает её постоянное ослабленное состояние.

» Мина считается побеждённой каждый раз, когда её кусают, так как на её планшете нет свободных ячеек под жетоны укусов.

» Мина всё время держит по одной карте предмета и события в открытую (за исключением боя).

Связанные темы: Укушенные охотники, Раскрытие

Отдых

Выполняя действие «Отдых», охотник вылечивает одну рану.

† Если охотник выполняет действие «Отдых» в одном городе с доктором Джоном Сьюардом, он вылечивает две раны вместо одной.

† Когда доктор Джон Сьюард выполняет действие «Отдых», он всегда вылечивает две раны.

Связанные темы: Действия, Раны

Отмена

Некоторые игровые эффекты отменяют эффекты карт.

† Когда отменяется карта события, игнорируйте эффект этой карты и сбросьте её.

† Когда отменяется боевая карта, игнорируйте эффект этой карты и оставьте её на столе, перевернув рубашкой вверх.

Связанные темы: Бой, Карты событий

Оцепенение

«Оцепенение» — это боевая карта Дракулы.

- † Если Дракула находится в бою с несколькими охотниками, то только действующий охотник становится оцепеневшим до конца боя.
- † Если оцепеневший охотник должен оцепенеть повторно, то ничего не происходит.

Связанные темы: Бой

Ошибки Дракулы

Если игрок обнаружил, что Дракула допустил ошибку (например, если он передвинулся между двумя городами, которые не соединены дорогами, или если он не может сделать разрешённый правилами ход во время фазы Дракулы, когда должен выложить карту на след), то Дракула получает штраф по следующим правилам:

1. Дракула раскрывает свою текущую локацию.
2. Дракула очищает все убежища на следе: остаётся только карта текущей локации. Он сдвигает карту текущей локации на первую ячейку следа, если она находилась на другой ячейке.
3. Дракула получает 5 ран.

Связанные темы: Скрытая информация, Передвижение, След

Передвижение

Охотники могут передвигаться между локациями по дорогам, железным дорогам или по морю. Дракула может передвигаться по дорогам или по морю, но не по железным дорогам.

- † Текущая локация охотника — место на поле, где находится его фигурка. Когда охотник передвигается, он переставляет свою фигурку в новую локацию.
- † Текущая локация Дракулы — **крайняя левая карта** локации на следе. Обычно это убежище на первой ячейке следа. Когда Дракула передвигается, он втайне выбирает в колоде одну из карт локаций, которая соответствует соседней локации, и размещает её взакрытую на первой ячейке следа.
- † Фигурка Дракулы остаётся рядом с первой ячейкой следа до тех пор, пока не будет раскрыта текущая локация Дракулы. В этом случае он помещает свою фигурку в соответствующую локацию на поле.
- † Охотники могут передвигаться только днём.

Дорога

- † По дороге персонаж может передвинуться из своего текущего города в соседний.

Железная дорога

- † Чтобы передвинуться по железной дороге, охотник тратит билет: возвращает его в резерв, переворачивает лицевой стороной вниз и перемешивает все жетоны билетов в резерве.
- † Потратив билет, охотник может передвинуться в город на расстоянии в X или меньше железных дорог от его текущей локации, где X — значение на билете.
- † На билетах есть белые и жёлтые значения.
 - » 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 передвигается только по жёлтым железнодорожным путям или комбинирует белые и жёлтые пути, то при определении расстояния, на которое он может передвинуться, охотник должен использовать жёлтое значение с билета.
- † Когда охотник передвигается по железной дороге, он не останавливается ни в одной из локаций, через которые проходит его путь, кроме последней.

Море

- † По морю персонаж может передвинуться из порта в соседнюю морскую зону, из морской зоны в соседнюю морскую зону или из морской зоны в соседний порт.
- † Символ якоря рядом с городом на побережье отмечает, что этот город считается портом. Порт соседствует с морской зоной, на которой изображён символ якоря.
- † У Кальяри два символа якоря. И Средиземное море, и Тирренское считаются для этого города соседними.
- † Две морские зоны считаются соседними, если у них общая граница.
- † Охотник может передвигаться по морю только днём.
- † Находясь в море днём, охотник обязан передвинуться. Пропускать действие нельзя.
- † Находясь в море ночью, охотник пропускает свой ход (не выполняет действия).
- † Если охотник находится в морской зоне, являющейся убежищем, Дракула не раскрывает карту локации в этом убежище.
- † Когда Дракула передвигается из порта в морскую зону, он получает 2 раны.
- † Когда Дракула передвигается из морской зоны в другую морскую зону, он получает 1 рану.
- † Если текущая локация Дракулы — морская зона, он не может разыгрывать карты «Насытиться», «Призвать тьму» и «Спрятаться». Он может разыграть карту «Пустить по ложному следу» по обычным правилам, а также разыграть карту «Обернуться волком», чтобы передвинуться либо в соседний порт, либо в город, находящийся на расстоянии в 1 дорогу от соседнего порта.
- † Находясь в морской зоне, Дракула не размещает карту столкновения на шаге столкновения фазы Дракулы.

Связанные темы: Соседство, Локации

Победа в игре

У игроков есть несколько способов победить.

- † Дракула побеждает, когда жетон на шкале влияния достигает деления «13».
 - » Если Дракула побеждён в тот момент, когда жетон на шкале влияния достигнут деления «13», то в игре побеждают охотники.
 - » Во время боя с несколькими охотниками, если жетон на шкале влияния достигает деления «13» и на последующих этапах этого боя Дракула должен быть побеждён, то в игре побеждает Дракула.
- † У Дракулы есть несколько способов увеличить влияние:
 - » Когда активируется карта столкновения с вампиром, жетон продвигается по шкале влияния на то число делений, которое указано на карте.
 - » Когда Дракула ночью применяет эффект боевой карты «Клыки» против оцепеневшего охотника, жетон продвигается по шкале влияния на 1 деление.
 - » Когда охотник побеждён, жетон на шкале влияния продвигается на 2 деления, плюс ещё 1 деление за каждый жетон безысходности на шкале времени.

Связанные темы: Бой, Раны, Побеждённые персонажи, Безысходность

Побеждённые персонажи

Дракулу, охотников и вампиров можно победить.

- † Если общее количество жетонов ран на планшете Дракулы больше или равно его значению здоровья, Дракула побеждён, и охотники немедленно выигрывают партию.
- † Охотник побеждён, если количество жетонов ран на его планшете больше или равно его значению здоровья или если он укушен, а на планшете его персонажа нет свободных ячеек под укусы.
- † Когда охотник побеждён, жетон на шкале влияния продвигается на 2 деления, плюс ещё 1 деление за каждый жетон безысходности на шкале времени.
- † Когда охотник побеждён, он определяет, где находится ближайшая больница. Чтобы определить ближайшую, подсчитайте кратчайшее расстояние в дорогах до каждой из больниц. Затем уберите с поля фигурку побеждённого охотника.
 - » Если несколько больниц равноудалены от локации, где был побеждён охотник, то Дракула решает, в какую из этих больниц его поместить.
 - » Ближайшая больница для охотников, побеждённых в регионе Британии, — Мадрид, а ближайшая больница для охотников, побеждённых в Кальяри, — Рим.
- † Когда вампир с карты столкновения побеждён, его карта сбрасывается.
- † После того как охотник побеждён, во время следующего рассвета поместите его в ближайшую больницу.
- † Помещённый в больницу побеждённый охотник сбрасывает все свои карты событий и предметов и возвращает в резерв жетоны ран, укусов и билетов.

Связанные темы: Укушенные охотники, Бой, Раны, Больницы, Регионы, Победа в игре

Покупка билета

В качестве действия охотник может купить билет. Покупая билет, игрок взакрывает берёт из резерва 1 жетон билета. Затем он смотрит на него и кладёт перед собой.

- † Для передвижения по железным дорогам охотникам требуется билет.
- † Охотник может в любой момент посмотреть на лицевую сторону своего билета.
- † Купив билет, охотник может либо оставить его себе, либо сбросить.
- † У каждого охотника может быть не больше двух билетов.
 - » Если у охотника уже есть два билета и он покупает третий, он должен сначала сбросить один из своих билетов, а уже затем взять новый.

Связанные темы: Действия, Передвижение, Обмен

Порядок хода

Во время фазы охотников охотники выполняют действия в порядке хода. На каждом планшете персонажа в левом верхнем углу указано, каким по счёту должен ходить этот персонаж.

1. Лорд Годалминг
2. Доктор Сьюард
3. Ван Хельсинг
4. Мина Харкер

Связанные темы: Действия

Препятствия

Карта события «Препятствие» и карта столкновения «Диверсант» позволяют Дракуле размещать на поле жетоны препятствий, которые ограничивают передвижение охотников.

- † У жетона препятствия есть две стороны. Одна нужна, чтобы мешать движению по дорогам, другая — по железным дорогам.
- † Охотники не могут передвигаться по дороге или железной дороге, на которой лежит жетон препятствия.
- † В конце заката Дракула должен убрать с поля 1 жетон препятствия по своему выбору.
- † Размещая жетон препятствия, Дракула кладёт его на одну определённую дорогу или железную дорогу.
- † Размещая одновременно несколько жетонов препятствий, Дракула может положить их на дороги и железные дороги в любом сочетании.

Связанные темы: Соседство, Карты событий, Локации, Передвижение

Призвать тьму

«Призвать тьму» — это одна из карт могущества Дракулы.

Выложив на след карту «Призвать тьму», Дракула получает 2 раны и берёт 5 карт столкновений.

- † Поскольку у Дракулы нет предела руки, он не сбрасывает карты столкновений после розыгрыша карты «Призвать тьму».
- † Дракула выкладывает на след карту «Призвать тьму» вместо выбора карты локации.
- † Нельзя класть карты столкновений на карту «Призвать тьму».
- † Находясь в море, Дракула не может выкладывать на след карту «Призвать тьму».

Связанные темы: Карты могущества, След

Пустить по ложному следу

«Пустить по ложному следу» — одна из карт могущества Дракулы, позволяющая Дракуле привнести в игру сумятицу.

Чтобы положить карту «Пустить по ложному следу» на след, Дракула выбирает убежище на следе, очищает его и кладёт карту «Пустить по ложному следу» на очищенную ячейку.

- † 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».

Связанные темы: Карты могущества

Раны

Дракула, охотники и вампиры, как правило, получают раны во время боя, но их также можно получить и из-за других игровых эффектов.

- † Когда персонаж получает раны, он берёт из резерва нужное количество жетонов ран и помещает их на планшет персонажа. Когда вампир с карты столкновения получает раны, жетоны ран помещаются на карту столкновения.
- † Когда персонаж восстанавливает здоровье, он убирает со своего планшета в резерв нужное количество жетонов ран. Когда вампир с карты столкновения восстанавливает здоровье, то жетоны ран убираются с карты столкновения.
- † Если количество жетонов ран на планшете персонажа равно его значению здоровья, то персонаж побеждён. Если количество жетонов ран на карте столкновения с вампиром равно его значению здоровья, то вампир побеждён, а карта столкновения сбрасывается.
- † Некоторые карты предметов, событий и боевые карты предписывают вампиру получить раны. Если в бою участвует сам Дракула, то указание «вампир» относится к Дракуле. Если в бою участвует вампир с карты столкновения, то указание «вампир» относится к этому вампиру.
- † Жетоны ран с номиналом «5» приравниваются к 5 жетонам ран с номиналом «1». Игроки могут в любой момент игры разменивать жетоны номиналом «5» на жетоны номиналом «1» и наоборот.

Связанные темы: Бой, Побеждённые персонажи, Столкновения с вампирами

Раскрытие

Некоторые игровые эффекты позволяют раскрыть карту, чтобы её увидели все игроки.

- † Когда раскрывается карта в убежище или логове, она остаётся открытой до тех пор, пока убежище или логово не будет очищено или активировано.
- † Когда раскрывается карта на руке игрока, он показывает её остальным, а затем возвращает на руку.
- † Ослабленный охотник должен всегда держать **по одной карте предмета и события** в открытую (за исключением боя).
 - » Раскрытую карту предмета кладите на ячейку в верхней части планшета охотника. Раскрытую карту события кладите на ячейку в нижней части планшета охотника.
 - » Охотник может в любой момент изменить решение, какую именно карту с руки он будет держать в открытую.
 - » Если от охотника требуется раскрыть карту для получения некоторого эффекта, он может использовать ту карту, которая уже раскрыта из-за его ослабленного состояния.

Связанные темы: Бой, Текущая локация Дракулы, Убежища, Логова, Ослабленные охотники

Рассвет и закат

Рассвет наступает перед началом дня, а закат — перед началом ночи.

- † На рассвете передвиньте жетон времени с текущего ночного деления на следующее дневное.
- † На закате передвиньте жетон времени с текущего дневного деления на следующее ночное.
- † Передвинув жетон времени с ночи воскресенья на день понедельника, положите жетон безысходности в центре шкалы времени. Кроме того, Дракула получает 1 новый жетон слухов.
- † Некоторые карты событий можно разыграть только во время рассвета или заката. Разыграть такие карты можно сразу после того, как вы передвинете жетон по шкале времени.
- † Если на рассвете или на закате в одной локации с Дракулой находится хотя бы один охотник, то сразу после того, как вы передвинете жетон по шкале времени, начинается бой.

Связанные темы: Бой, Безысходность, Слухи



Регионы

Карта Европы на поле поделена на регионы. Каждый регион выделен своим цветом. Некоторые игровые эффекты, например свойство Мины Харкер «Духовная связь», ссылаются на регионы.



- | | |
|-------------|-------------------|
| 1. Британия | 5. Италия |
| 2. Испания | 6. Австро-Венгрия |
| 3. Франция | 7. Балканы |
| 4. Германия | |

Связанные темы: Локации

Свойства

На каждом планшете персонажа указаны минимум два свойства. Какие-то из них усиливают определённые действия, другие дают постоянный эффект, а третьи можно использовать в качестве особого действия.

Связанные темы: Действия

Святая земля

Карта события «Святая земля» позволяет размещать в городах жетон Святой земли и Небесного воинства.

- † Дракула не может передвинуться в город, в котором есть жетоны Святой земли или Небесного воинства.
- † Если в текущей локации Дракулы находится жетон Святой земли или Небесного воинства, Дракула не может разыграть карту «Насытиться», «Призвать тьму» или «Спрятаться».
- † Если Дракула использует карту «Обернуться волком», он не может выбрать такую локацию, попасть в которую можно лишь по дорогам через город с жетоном Святой земли или Небесного воинства.
- † В конце следующего рассвета (относительно того момента, когда был выложен жетон Небесного воинства) сбросьте все жетоны Небесного воинства. Жетоны Святой земли остаются на поле до тех пор, пока не будут сброшены с помощью эффектов карт.

Связанные темы: Карты событий, Карты могущества

Скрытая информация

«Ярость Дракулы» — игра о скрытности, хитрости и командной работе. Но когда охотники обсуждают стратегию или делятся информацией, они должны придерживаться следующих правил:

- † В любой момент игры любой игрок может просматривать стопки сброса. При этом карты событий, лежащие в сбросе рубашкой вверх, нельзя раскрывать — они должны оставаться неизвестными.
- † Применив эффект активации с карты столкновения «Мистификация», Дракула может посмотреть лицевую сторону карт событий Дракулы, лежащих взакрывают в стопке сброса.
- † Охотники могут свободно общаться друг с другом и раскрывать любую информацию о своих картах. При этом Дракула должен слышать все обсуждения. Если охотники делятся какой-либо информацией, они должны поделиться ею и с Дракулой.
- † Игроки, участвующие в обмене (см. действие «Обмен») или использующие свойство ван Хельсинга «Лидер», могут скрытно обсуждать планы, делиться информацией и просматривать карты друг друга, так чтобы Дракула не мог слышать разговор или видеть, чем они обмениваются.

Связанные темы: Ошибки Дракулы, Карты столкновений

Скрыться в тумане

«Скрыться в тумане» — это боевая карта Дракулы.

- † Если Дракула разыгрывает карту «Скрыться в тумане» до того, как разыграл больше боевых карт, чем количество жетонов безысходности на шкале времени, то эффект разыгранной карты отменён.

Связанные темы: Бой, Безысходность, Столкновения с вампирами

След

След состоит из 6 ячеек. Дракула использует след, чтобы скрытно отслеживать свои передвижения и размещать карты столкновений. Некоторые правила и эффекты карт ссылаются на порядковые номера ячеек следа. Ячейки нумеруются от 1 до 6, начиная с крайней левой ячейки.



Связанные темы: Убежища, Логова, Активация, Передвижение

Слухи

Слухи позволяют Дракуле увеличить влияние, которое он получает, когда активируется карта столкновения с вампиром.

- † Дракула начинает игру с одним жетоном слухов.
- † Каждый раз, когда на шкалу времени помещается жетон безысходности, Дракула получает 1 новый жетон слухов.
- † На шаге столкновения в фазе Дракулы, после того как Дракула выложил карту столкновения, он может поместить 1 жетон слухов в убежище на **одной из первых трёх ячеек следа**.
 - » В каждом убежище или логове может находиться не больше 1 жетона слухов.
- † Если Дракула применяет эффект активации карты столкновения с вампиром и в активируемом убежище лежит жетон слухов, жетон на шкале влияния продвигается на 3 дополнительных деления.
- † После того как убежище очищено или логово сброшено, все жетоны с этого убежища или логова возвращаются в резерв.

Связанные темы: Безысходность, Убежища, Активация, След, Столкновения с вампирами

Снаряжение

Выполняя действие «Снаряжение», охотник берёт карту события и, возможно, карту предмета.

- † Если охотник снаряжается в крупном городе, он берёт на руку верхнюю карту из колоды предметов.
- † Днём охотник берёт верхнюю карту колоды событий, если на её рубашке изображён символ охотника. Если же на рубашке изображён символ Дракулы, охотник сбрасывает её взакрытую.
- † 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.
- † Некоторые карты событий обладают эффектами, которые сработают, только если разыграть карту немедленно после получения. Поэтому, если игрок получил карту события, он обязан сразу изучить её.

Связанные темы: Действия, Карты событий

Соседство

Если город соединён с другим городом дорогой, то эти два города считаются соседними. Если у морских зон общая граница, то эти морские зоны считаются соседними.

- † Морская зона с символом якоря соседствует с портом, рядом с которым изображён этот символ.
- † Железные дороги не влияют на соседство городов.
- † Препятствия мешают передвижению, но не влияют на соседство городов.

Связанные темы: Передвижение

Союзники

На некоторых картах событий есть пометка «Союзник». Такие карты можно разыграть в качестве союзников. От союзников охотники или Дракула получают уникальные свойства.

- † Если карта события разыграна в качестве союзника, она остаётся в игре и даёт постоянный эффект.
- † Когда охотник разыграл карту события в качестве союзника, он в открытую кладёт её на ячейку союзника на поле. Если Дракула разыграл карту события в качестве союзника, он кладёт её в открытую перед собой.
- † У охотников может быть только один союзник на всех. Если в игре уже есть союзник охотников, а охотники решили разыграть другую карту события в качестве союзника, то прежний союзник сбрасывается и заменяется новым.
- † У Дракулы может быть только один союзник. Если в игре уже есть союзник Дракулы, а он решил разыграть другую карту события в качестве союзника, то прежний союзник сбрасывается и заменяется новым.

Связанные темы: Карты событий

Спрятаться

«Спрятаться» — это карта могущества Дракулы, позволяющая ему не уходить из текущей локации.

Когда карта «Спрятаться» помещена на след, она считается связанной с крайней левой картой локации на следе (обычно это вторая ячейка следа). Эти две карты остаются связанными до тех пор, пока карта локации не будет убрана со следа.

- † Если охотник завершил движение в связанной локации или каким-либо образом раскрыл карту этой локации, то карту «Спрятаться» тоже нужно раскрыть.
- † Дракула не может применить эффект активации с карт столкновений, размещённых на карте «Спрятаться», когда она сдвигается за край поля с шестой ячейки следа.
- † Карту «Спрятаться» можно разыгрывать вместе с картой «Обернуться волком».
- † На охотника, находящегося в связанной локации, можно напасть из засады при помощи любого количества карт столкновений из обоих убежищ (того, где находится карта этой локации, и того, где находится карта «Спрятаться»).
- † Если связанная локация убрана со следа, то убежище с картой «Спрятаться» нельзя обыскивать и Дракула не может напасть на охотников из засады при помощи карт столкновений из этого убежища.
- † Дракула выкладывает на след карту «Спрятаться» вместо выбора карты локации.
- † Выложив на след карту «Спрятаться», Дракула кладёт на неё карту столкновения, как если бы в этом убежище лежала карта локации.
- † Находясь в море, Дракула не может выкладывать на след карту «Спрятаться».

Связанные темы: Пустить по ложному следу, Карты могущества, След

Столкновения с вампирами

Бой с вампиром может быть вызван картами столкновений Дракулы «Новый вампир» и «Безрассудный вампир». Правила этого раздела относятся только к вампирам с карт столкновений; если используется слово «Дракула», речь идёт об участнике партии, играющем за Дракулу.

- † Если во время обыска или нападения из засады в убежище или логове Дракула раскрывает карту столкновения, на которой написано «Охотник сражается с вампиром», то начинается бой.
- † В бою с вампиром игроки используют те же правила боя, что и в бою с Дракулой, за следующими исключениями:
 - » На карте вампира напечатано значение здоровья. Когда вампир получает раны, положите на его карту столкновения необходимое число жетонов ран. Если общее количество полученных вампиром ран больше или равно его значению здоровья, то вампир побеждён.
 - » Когда вампир побеждён, сбросьте его карту столкновения. Если бой закончен и вампир не побеждён, то полученные им жетоны ран остаются на карте.
- † Если Дракула разыгрывает карту «Скрыться в тумане» или «Обернуться летучей мышью» до того, как разыграет 3 боевые карты, то эффект карты «Скрыться в тумане» или «Обернуться летучей мышью» отменён.
 - » Если Дракула применяет эффект карты «Обернуться летучей мышью», бой закончен, но ни Дракула, ни вампир не передвигаются из своих текущих локаций.

Связанные темы: Бой, Карты столкновений

Текущая локация Дракулы

Текущая локация Дракулы — это локация, в которой в данный момент находится Дракула.

- † Крайняя левая карта локации на следе — текущая локация Дракулы. Как правило, она находится в убежище на первой ячейке следа. Карты могущества «Спрятаться», «Призвать тьму» и «Насытиться» не учитываются при определении текущей локации Дракулы.
- † Если текущая локация Дракулы неизвестна, его фигурка размещается на поле выше первой ячейки следа.
- † Как только текущая локация Дракулы раскрыта, переместите его фигурку на соответствующую локацию на поле.

Связанные темы: Раскрытие, След

Туман

Карта столкновения «Зловещий туман» позволяет Дракуле разместить на поле 1 или 2 жетона тумана.

- † Жетоны тумана помещаются в города. Если Дракула должен поместить 2 жетона тумана, они оба должны быть помещены в один и тот же город.
- † Если на рассвете или на закате Дракула находится в одном городе с охотником и в этом городе находится жетон тумана, то Дракула может уклониться от боя.

- † Охотникам нельзя входить в город с жетоном тумана и выходить из него.
- † Охотник не может выполнять в городе с жетоном тумана действие «Обыск».
- † В конце заката Дракула должен убрать 1 жетон тумана из каждого города, в котором есть хотя бы 1 жетон тумана.

Связанные темы: Карты столкновений, Локации

Убежища

Убежища — это все карты и жетоны, которые размещены на отдельной ячейке следа.

- † Размещая карту локации или могущества на пустой ячейке следа, Дракула создаёт убежище.
- † Во время фазы Дракулы, когда убежище сдвигается по следу, все карты и жетоны, составляющие это убежище, сдвигаются вместе с ним.
- † Дракула может смотреть карты убежища в любой момент игры.
- † Если какие-либо карты убежища раскрываются, они остаются раскрытыми до тех пор, пока не вернутся в колоду или на руку.
- † После того как охотник передвинулся в убежище, Дракула раскрывает карту локации в этом убежище и может напасть на охотника из засады.
- † Когда в фазе Дракулы на шаге передвижения убежище сдвигается с шестой ячейки следа за край поля, Дракула должен либо активировать его, либо превратить в логово.
- † Если убежище очищено, то карта локации или могущества возвращается в колоду локаций, все карты столкновений сбрасываются, а любые жетоны слухов и ран (если таковые есть в этом убежище) возвращаются в резерв.

Связанные темы: Нападение из засады, Логова, Активация, Раскрытие, След

Укушенные охотники

Охотники могут быть укушены во время боя или при помощи карты события «Соблазн».

- † Когда охотник укушен, он берёт из резерва жетон укуса и помещает на соответствующую ячейку на своём планшете персонажа.
- † Охотник, имеющий хотя бы один жетон укуса, считается ослабленным.
- † Если охотник укушен, но на его планшете персонажа нет свободной ячейки под новый жетон укуса, он побеждён.

Связанные темы: Бой, Побеждённые персонажи, Ослабленные охотники

Фаза Дракулы

После того как охотники получили возможность выполнить действие ночью, начинается фаза Дракулы. Она состоит из двух шагов — передвижения и столкновения.

Шаг передвижения

1. Сдвиньте убежища: Дракула сдвигает все убежища на следе на одну ячейку по направлению стрелок.

† Когда убежище сдвигается с шестой ячейки следа за край поля, Дракула должен либо активировать его, либо превратить в логово.

2. Выберите карту: Дракула втайне выбирает карту локации или могущества в своей колоде и выкладывает её на след.

† При выборе карты локации Дракула должен соблюдать правила передвижения по дорогам и по морю. Он должен иметь возможность передвинуться в выбранную локацию.

» Если текущая локация Дракулы — город, он может выбрать карту локации соседнего города.

» Если текущая локация Дракулы — порт, он также может выбрать карту локации соседней морской зоны.

» Если текущая локация Дракулы — морская зона, он может выбрать карту локации соседней морской зоны или соседнего порта.

† Если Дракула выбрал город, в котором находится хотя бы один охотник, он разыгрывает эту карту локации в открытую и не кладёт на неё карту столкновения на шаге столкновения фазы Дракулы.

† Если Дракула выбрал карту могущества, он следует особым условиям розыгрыша этой карты.

† Если Дракула не может разыграть карту, он совершил ошибку и получает штраф.

Шаг столкновения

1. Разместите карту столкновения: Дракула выбирает на руке карту столкновения и кладёт её взакрытую поверх убежища на первой ячейке следа.

2. Разместите жетон слухов: Дракула может разместить 1 жетон слухов поверх карты столкновения на одной из первых трёх ячеек следа.

† Дракула пропускает шаг столкновения и не выкладывает карту, если на первом шаге фазы Дракулы он разыграл карту морской локации, карту города, в котором находится хотя бы один охотник, карту могущества «Призвать тьму» или карту могущества «Насытиться».

Связанные темы: Соседство, Ошибки Дракулы, Карты столкновений, Убежища, Слухи, След

Шторм

Карта события «Властелин штормов» позволяет Дракуле выложить на поле 3 жетона шторма.

† Дракула должен выложить их в разные морские зоны.

† Охотник не может передвинуться в морскую зону с жетоном шторма. К Дракуле это ограничение не относится.

† В конце заката Дракула должен убрать с поля 1 жетон шторма по своему выбору.

Связанные темы: Карты событий, Передвижение



Алфавитный указатель



А		
Активация.....	3	
Б		
Безысходность.....	3	
Бой.....	3	
Больницы.....	4	
В		
Великая сила.....	4	
Д		
Действия.....	4	
Дороги.....	см. «Передвижение»	
Ж		
Железные дороги.....	см. «Передвижение»	
З		
Задержанные охотники.....	4	
Закат.....	см. «Рассвет и закат»	
Замок Дракулы.....	4	
Знамя.....	4	
К		
Карты могущества.....	5	
Карты событий.....	5	
Карты столкновений.....	5	
Л		
Летучие мыши.....	5	
Логова.....	6	
Локации.....	6	
М		
Мечь Люси.....	см. «Великая сила»	
Морские зоны.....	см. «Передвижение»	
Н		
Нападение из засады.....	6	
Насытиться.....	6	
Небесное воинство.....	6	
О		
Обернуться волком.....	6	
Обернуться летучей мышью.....	7	
Обмен.....	7	
Обыск.....	7	
Ослабленные охотники.....	7	
Отдых.....	7	
Отмена.....	7	
Оцепенение.....	8	
Очистить.....	см. «Убежища»	
Ошибки Дракулы.....	8	
П		
Передвижение.....	8	
Победа в игре.....	9	
Побеждённые персонажи.....	9	
Покупка билета.....	9	
Порядок хода.....	9	
Препятствия.....	9	
Призвать тьму.....	10	
Пустить по ложному следу.....	10	
Р		
Раны.....	10	
Раскрытие.....	10	
Рассвет и закат.....	10	
Расширенная подготовка.....	2	
Регионы.....	11	
С		
Свойства.....	11	
Святая земля.....	11	
Скрытая информация.....	11	
Скрыться в тумане.....	11	
След.....	11	
Слухи.....	12	
Снаряжение.....	12	
Соседство.....	12	
Союзники.....	12	
Спрятаться.....	12	
Сразиться.....	см. «Бой»	
Столкновения с вампирами.....	13	
Т		
Текущая локация Дракулы.....	13	
Туман.....	13	
У		
Убежища.....	13	
Укушенные охотники.....	13	
Ф		
Фаза Дракулы.....	14	
Ш		
Шкала влияния.....	см. «Победа в игре»	
Шторм.....	14	

Краткий справочник

Действия охотников

- † **Передвижение:** передвиньтесь по дороге, железной дороге или по морю.
 - » Передвиньтесь по дороге из своего города в соседний.
 - » Потратив билет, передвиньтесь по железной дороге в другой город. Используйте белое значение на билете, если передвигаетесь по белым железнодорожным путям. Используйте жёлтое значение на билете, если передвигаетесь по жёлтым путям или комбинируете белые и жёлтые пути.
 - » Передвиньтесь по морю из порта в соседнюю морскую зону, из морской зоны в соседнюю морскую зону или из морской зоны в соседний порт.
- † **Покупка билета:** возьмите билет из резерва. У охотника может быть не больше двух билетов.
- † **Отдых:** вылечите одну рану.
- † **Обыск:** если вы в убежище или логове, раскройте все карты столкновений в нём и примените их эффекты (кроме эффектов активации).
- † **Особое:** примените эффект карты события или свойство на планшете персонажа, если они требуют траты действия.
- † **Снаряжение:** если сейчас день, возьмите на руку с верха колоды карту события охотника или сбросьте карту события Дракулы. Если сейчас ночь, возьмите карту снизу колоды события. Возьмите её на руку, если это карта охотника; иначе отдайте её Дракуле. Если вы в крупном городе, возьмите карту предмета перед тем, как брать карту события.
- † **Обмен:** выберите другого охотника в вашей локации. Втайне обменяйтесь с ним картами предметов и билетами.

Последовательность раунда

Раза охотников

1. **Рассвет:** сдвиньте жетон времени на 1 деление вперёд. Если хотя бы один охотник находится в локации с Дракулой, происходит бой.
2. **День:** каждый охотник в порядке хода выполняет 1 действие.
3. **Закат:** сдвиньте жетон времени на 1 деление вперёд. Если хотя бы один охотник находится в локации с Дракулой, происходит бой.
4. **Ночь:** каждый охотник в порядке хода выполняет 1 действие. Ночью охотники не могут передвигаться.

Раза Дракулы

1. **Шаг передвижения:** Дракула сдвигает все убежища на следе на одну ячейку по направлению стрелок. Затем он выбирает и выкладывает на след карту локации или карту могущества.
2. **Шаг столкновения:** Дракула размещает карту столкновения на первой ячейке следа.

Раунды боя

Бой состоит из серии раундов. Каждый раунд состоит из восьми шагов.

1. **Выберите боевую карту:** каждый игрок, участвующий в бою, выбирает 1 карту на руке и выкладывает взакрытую на стол.
2. **Выберите действующего охотника:** если в бою участвует несколько охотников, Дракула выбирает, кто из них будет действующим.
3. **Раскройте боевые карты:** все выбранные карты раскрываются.
4. **Сравните боевые символы:** если боевой символ на выбранной Дракулой карте совпадает с одним из подсвеченных боевых символов на карте действующего охотника, то эффект боевой карты Дракулы отменён.
5. **Примените эффект карты Дракулы:** если эффект боевой карты Дракулы не отменён, Дракула его применяет.
6. **Примените эффекты карт охотников:** каждый охотник в бою применяет эффект своей выбранной карты.
7. **Проверьте статус боя:** проверьте, не закончился ли бой.
8. **Обновите карты на руках:** Дракула и охотники обновляют карты на руках и начинают новый раунд боя.

Боевые символы

На боевых картах и картах предметов встречаются 7 боевых символов. Каждый символ сюжетно соответствует эффекту карты, на которой он встречается.



Клыки



Козни



Сила



Обернуться летучей мышью



Когти



Скрыться в тумане



Оцепенение

