Shadow Hunters

Охотники на нечисть

Правила игры.

Количество игроков: 4-8 (оптимальное количество: 5 или больше)
Время игры: 30 — 60 минут
Возраст: 10+

Описание игры

«Охотники на нечисть» - это настольная игра на выживание, где три группы персонажей: Охотники, Нечисть и простые жители - Мирные борются друг против друга для того, чтобы остаться в живых. Нечисть — это обитатели темного мира, и цель Охотников — это истребление всех персонажей группы Нечисть. Жители — это невинные люди, которые оказались вовлеченными в борьбу. Каждый игрок представляет собой персонаж одной из трех групп, но остальные игроки не знают, кого именно. В процессе игры вам нужно определить, кто ваш союзник и уничтожить ваших противников!

Подготовка к игре

Следующие действия необходимо предпринять перед началом игры. Обратите внимание, что слова «игрок» и «персонаж» аналогичны и представляют собой одно и то же понятие.

1. Поместите игровое поле в центр стола. Перемешайте в закрытую 6 карт местности и рэндомно поместите на игровое поле одну за другой по часовой стрелке. Каждые две карты местности, которые расположены рядом друг с другом находятся в одной зоне атаки.

2. Тщательно перемешайте колоды Белых и Темных карты, а также карт Отшельника и поместите из рубашкой вверх на специальные места рядом с краем поля.

3. Каждый игрок выбирает себе цвет и берет два жетона этого цвета. Один жетон необходимо поместить перед собой (Жетон Игрока), а другой - на игровое поле в зону «Нет ранений» (Жетон Здоровья). Жетон игрока используется для перемещения между картами местности. Затем каждый участник берет карту своего цвета и помещает перед собой. Эта карта нужна для того, чтобы все игроки могли по цвету определить, какие жетоны кому принадлежат.

4. Перемешайте отдельно три колоды персонажей: Охотники, Нечисть, Мирные. Затем в соответствии с табличкой «Количество персонажей» вытяните в закрытую нужное количество персонажей из каждой колоды, остальные карты уберите в коробку с игрой (проследите за тем, чтобы никто не видел, какие именно персонажи вышли из игры). Еще раз тщательно перемешайте оставшиеся карты персонажей и раздайте по одной в закрытую каждому игроку. Каждый участник игры тайно смотрит своего персонажа и помещает карту перед собой

рубашкой вверх. Помните, что вы в любой момент игры можете снова посмотреть вашу карту персонажа.

5. Волей случая определите, кто начинает игру.

Количество персонажей

4 игрока:
(рекомендуется для начинающих игроков)
Охотники: 2, Нечисть: 2

5 игроков:
Охотники: 2, Нечисть: 2, Мирные: 1

6 игроков:
Охотники: 2, Нечисть: 2, Мирные: 2

7 игроков:
Охотники: 2, Нечисть: 2, Мирные: 3 (кроме Боба)

8 игроков:
Охотники: 3, Нечисть: 3, Мирные: 1

Карта Персонажа

На каждой карте персонажа можно найти следующую информацию:

- Имя персонажа
- Количество единиц здоровья - показывает, какое количество ранений приводит к смерти персонажа
- Принадлежность к группе — Охотники, Нечисть, Мирные
- Условия победы — здесь описаны условия, при достижении которых вы побеждаете в игре
- Специальная возможность — каждый персонаж имеет особую способность. Вы можете не учитывать эти способности в простой игре.

Процесс игры

Персонажи ходят друг за другом по часовой стрелке. Так продолжается до момента окончания игры. В свой ход можно осуществить следующие действия:

1. Передвинуть вашего персонажа (обязательное действие)

2. Выполнить действие карты местности (по желанию)

3. Атаковать другого игрока (по желанию)

Передвижение

- В начале вашего хода киньте оба кубика, сложите полученное и переместите вашего персонажа на карту местности с таким номером.

- Если выпало 7, вы можете передвинуть персонажа на любую карту местности. Но помните, что вы не можете остаться на той же карте, где вы начали ход.

- Вы обязаны переместить вашего персонажа, после того, как известен результат броска. Единственное исключение — если вышло то же число, что и номер карты местности, на который вы находитесь сейчас, в таком случае, киньте кубики еще раз.

- Пример: если у вас выпало 6, вам нужно переместиться в Церковь. Если вы уже в Церкви, кидайте кубики еще раз.

Действие на картах местности

После того, как вы перешли на новую карту местности, вы можете выполнить предписанное на ней действие.

Хижина Отшельника — Возьмите одну карту в закрытую из колоды карт Отшельника. Внимательно прочитайте, что на ней написано и передайте ее любому другом игроку по вашему выбору.

Церковь — Возьмите карту в закрытую из колоды Белых карт и следуйте инструкциям на карте.

Кладбище — Возьмите карту в закрытую из колоды Темных карт и следуйте инструкциям на карте.

Темные врата — Возьмите карту в закрытую из любой колоды (Белые, Темные карты, карты Отшельника) и следуйте инструкциям на карте.

Таинственный лес — Выберите любого игрока и примените к нему одно из следующих действий:
- Нанесите ему два ранения
- Восстановите ему один пункт здоровья (-1 ранение)

Древний алтарь — возьмите одну карту Снаряжения у любого игрока по вашему выбору. Если ни у кого нет карт Снаряжения, ничего не происходит.

Колода карт Отшельника

Карты Отшельника помогают вам определить принадлежность других игроков к той или иной группе.

- Когда вы берете карту Отшельника, внимательно изучите ее текст. Затем передайте в закрытую любому игроку по вашему выбору. Следите, чтобы никто другой не видел текст карты.

- Если вам дали карту Отшельника, также внимательно прочитайте текст на ней. Если имя вашего персонажа или принадлежность к группе совпадает с тем, что указано на карте (только в этом случае), выполните предписанные на карте действия. Иначе вы объявляете вслух: «Ничего не происходит».

Пример:
Вы получили карту Отшельника с таким текстом: «Я считаю, что вы Нечисть. Если это так, вы получаете 1 ранение». Если вы действительно являетесь Нечистью в игре, вы получаете 1 ранение и передвигаете ваш жетон по шкале Здоровья. Если это не так, вы говорите: «Ничего не происходит», и помещаете карту в сброс.

Игрок, который вытянул карту Отшельника, и игрок, которому ее передали, не имеют право разглашать текст на карте. После того, как свойство карты Отшельника выполнено, карта помещается в сброс рубашкой вверх.

Если вы получили карту Отшельника, вы не должны говорить неправду или вводить в заблуждение других игроков, вы обязаны честно выполнить предписанные инструкции.

Обратите внимание, что ход не переходит к тому игроку, которому передали карту Отшельника. После того, как карта сброшена, игра продолжается дальше в установленном порядке.

Если в процессе игры закончились карты Отшельника, тщательно перемешайте сброс карт данного типа и создайте новую колоду.

Темные и Белые карты

Есть два типа Темных и Белых карт:

Одноразовые: если вам досталась карта, на которой указано «Одноразовая», вы зачитываете текст на ней другим игрокам, выполняете указанные предписания и помещаете карту лицом вверх в сброс колоды с другой стороны игрового поля.

Снаряжение: если вам досталась карта, на которой указано «Снаряжение», вы помещаете ее перед собой лицом вверх. Карты Снаряжения всегда имеют указанный на них эффект, когда выложены перед вами, вы можете иметь неограниченное количество таких карт перед собой.

Если в процессе игры закончились Белые и/или Темные карты, тщательно перемешайте сброс карт данного типа и создайте новые колоды.

Атака

В конце вашего хода вы можете по своему усмотрению атаковать игрока, который находится в той же зоне атаки, что и вы. Две карты местности, которые лежат рядом, всегда находятся в одной зоне атаки. На карте присутствует три зоны атаки по две карты в каждой.

После того, как вы переместились на карту местности, вы можете атаковать игрока либо на той же карте, либо на карте, которая находится рядом — в той же зоне атаки.

Если вы решаете атаковать, выберете игрока в зоне атаки и киньте два кубика (d6 и d4). Вы наносите игроку столько ранений, какова разница значений на кубиках (отнимите наименьшее число от наибольшего). Если на обоих кубиках выпало одно и то же число, атака не удалась и ранений игроку не наносится.

Пример 1:
Вы кидаете два кубика и получаете 5 и 3. В таком случае вы наносите атакованному игроку 2 ранения - передвиньте его жетон здоровья на два деления.

Пример 2:
Вы кидаете два кубика и на обоих выпадает 2. Это значит, что атака провалена, выбранному игроку не наносится ранений.

В том случае, если вы атакуете сразу несколько игроков (в результате действия определенных карт), вы кидаете кубик однажды и наносите указанное количество ранений всем игрокам.

Смерть персонажа

Когда вы получаете ранения в результате атак других игроков или действия карт, вы передвигаете жетон здоровья на нужное количество делений по игровому полю. Ваш персонаж погибает, когда ваше общее количество ранений больше или равно тому, сколько у вас единиц здоровья указано на карте персонажа.

Если вы погибаете, вы больше не участвуете в игре. Вы должны вскрыть вашу карту персонажа и убрать ваш жетон с игрового поля.

Если вы убиваете другого персонажа, вы получаете одну карту Снаряжения из выложенных перед ним, все остальное помещается в сброс.

Окончание игры и условия победы

Если в процесс игры вы выполняете условия победы, указанные на карте вашего игрока, вы немедленно вскрываетесь и объявляете об окончании игры. (В большинстве случае это происходит после смерти того или иного персонажа).

Вам не обязательно дожидаться вашего хода, для того, чтобы объявить об окончании игры. Если условия победы оказываются выполненными в результате действий других игроков, вы можете немедленно объявить об этом.

Все игроки, которые выполнили условия победы, считаются победителями в игре.

Убитые в процессе игры персонажи Охотников или Нечисти также объявляются победителями, если группа, к которой они принадлежат одерживает победу в игре.

Специальные возможности персонажей

У каждого персонажа есть особая способность.

Игрок может применить такую способность один раз за игру только после вскрытия своей карты персонажа (исключение: Даниэль и Нечто). Вы можете вскрыть свою карту персонажа по своему желанию в любой момент игры, даже во время хода другого игрока.

Далее следует описание особых способностей персонажей:

Элли — Однажды за игру вы можете полностью восстановить свое здоровье. Передвиньте жетон здоровья на позицию «Нет ранений».

Боб — Если вы наносите два или больше ранений любому игроку, вы можете вместо этого взять у него любую карту снаряжения.

Чарльз — После того, как вы атаковали игрока, вы можете его атаковать еще раз потеряв две единицы здоровья (+2 ранения)

Даниэль — Вы обязаны вскрыться, когда погибает другой персонаж. Вы не можете вскрыться в другое время.

Эмми — При перемещении вы можете выбрать либо кидать кубики, либо перейти на соседнюю карту местности (не обязательно в пределах той же зоны атаки).

Франклин — однажды за всю игру в начале вашего хода вы можете выбрать любого игрока, кинуть кубик d6 и нанести ему столько ранений, сколько выпало на кубике.

Джордж — однажды за всю игру в начале вашего хода вы можете выбрать любого игрока, кинуть кубик d4 и нанести ему столько ранений, сколько выпало на кубике.

Нечто — когда вам дают карту Отшельника, вы можете соврать о вашем персонаже и сказать «Ничего не происходит» или выполнить эффект карты, как пожелаете. Вам не нужно вскрывать своего персонажа, чтобы воспользоваться этой способностью.

Вампир — если вы атакуете другого игрока и наносите ему урон, немедленно восстановите себе две единицы здоровья (-2 ранения).

Оборотень — если вас атакуют, сразу после подсчета нанесенных вам ранений вы можете тут же атаковать в ответ. Вы можете вскрыть своего персонажа для осуществления контратаки.

Вариант для опытных игроков

Если вы играете всемером или больше, вы можете составить колоду из большего количества персонажей, чем игроков. Таким образом в процессе игры будет сложнее определить и просчитать, кто кем является.

В начале игры подготовьте карт персонажей на одну больше, чем количество игроков.

7 игроков:
Охотники: 3, Нечисть: 3, Мирные: 2 (кроме Боба)

8 игроков:
Охотники: 3, Нечисть: 3, Мирные: 3 (кроме Боба)

Раздайте по одной карте персонажа каждому игроку, оставшуюся карту не показывая никому отложите отдельно.

Игрок, который погибает первым, становится судьей. Судья смотрит отложенную карту персонажа и далее следит за игрой. Каждый раз, когда погибает какой-либо персонаж, судья объявляет, если условия победы одной из стороны выполнены. Судья не имеет права называть другим информацию с карты персонажа отложенной в начале игры.

Правила для быстрой игры

Если вы играете вшестером или больше, вы можете использовать вариант, когда каждый использует карту Отшельника в начале игры. Это может быть удобно, если все участвующие новички, или вы хотите сыграть быстрее.

Перед самым началом партии, когда выполнены все фазы подготовки к игре, первый игрок берет верхнюю карту колоды Отшельника. Он выполняет действия, указанные картой или говорит «Ничего не происходит» и передает эту карту соседу слева.

После того, как все игроки выполнят условие карты, она сбрасывается и игра начинается.

Игра для новичков

Во время первой игры вы можете не использовать спец. возможности персонажей. Это упростит процесс игры.

Часто задаваемые вопросы

- Я получил несколько карт снаряжения. Могут их действия./особенности сочетаться?
- Да, могут. Например, если у вас одновременно есть Пулемет и Бензопила, вы будете атаковать всех игроков в вашей зоне атаки и наносить на одно ранение больше.

- Если я убивают несколько персонажей в результате своей атаки, я получаю только 1 карту снаряжения?
- Нет, вы получаете по карте снаряжения от каждого убитого персонажа.

- Возможно ли не использовать свойство карты снаряжения?
- Нет. Ваши карты снаряжения действуют всегда. Вы не можете выбрать, использовать ли свойство карты, или нет. Единственное исключение — карта Мифический компас — вы сами выбираете, задействовать ли ее свойство или нет.

- Если я использую специальную особенность Эмми, я могу переместиться только на карту в той же зоне атаки?
- Нет. Специальная особенность Эмми позволяет вам переместиться на соседнюю карту местности слева или справа от той, на которой вы сейчас находитесь. Это может быть и карта в другой зоне атаки.

- Сколько карт можно держать в руке?
- Обратите внимание, что у игроков фактически нет карт в руке. Все карты, которые вы получаете, должны быть сразу использованы. При этом карты с обязательным эффектом должны быть сыграны вне зависимости, хотите вы этого или нет.

- Могу ли я сбрасывать карты снаряжения, которые мне больше не нужны?
- Нет. Все карты, которые вы получаете, обязательны к использованию, если это не сказано иначе в тексте самой карты. Если вы получили карту снаряжения, вы обязаны выложить ее перед собой, ее свойство будет всегда в силе.