60 хв

2-6

10+

Голод

Річард Ґарфілд

Правила

Знайомство

Коли розквітає Вічна Троянда, від глибокого сну прокидаються вампіри. Поки не зійшло сонце, ви маєте час, аби пробігтися лабіринтом і вибрати найгарнішу квітку. Полюйте на людей, прикликайте на свій бік фамільярів, які вам допомагатимуть, і збільшуйте власні сили, щоб стати найвідомішим вампіром.

"Голод" — це гра-перегони, у якій кожному гравцеві доведеться покращувати свою колоду карток, полювати на людей, щоб отримувати переможні очки, виконувати секретні завдання, і, врешті-решт, узяти троянду та повернутися в замок до сходу сонця. Що більше ви полюєте, то повільнішими стаєте. Так само і ваша колода. Обважнілим від крові вампірам буде складніше повернутися в замок до світанку...

Чи зможете ви стати найвідомішим вампіром, не згорівши до попелу на сході сонця?

"Голод" — це колодобудівельна гра. Всі гравці починають з однаковими колодами. Рішення, які учасники прийматимуть під час гри, змінюватимуть їхні колоди. Це впливатиме на їхню силу та кількість переможних очок у кінці гри.

Мета гри

Ви маєте рівно 15 ходів, аби вполювати свою здобич, заробити якомога більше переможних очок і повернутися до замку.

Перед тим, як розпочати гру, оберіть один із двох режимів — **"Початківець"** або **"Старійшина"**. Обраний режим впливає на підготовку до гри, визначає у який спосіб ви отримуватимете завдання та ступінь ризику бути спаленим дотла в кінці гри.

- **ПОЧАТКІВЕЦЬ:** щоб взяти участь у підрахунку очок, вам потрібно повернутися в замок або принаймні перебувати на цвинтарі чи в горах.
- **СТАРІЙШИНА:** це стандартний варіант гри, і всі правила стосуються цього режиму. Якщо ви граєте в цьому режимі, ви мусите повернутися до замку або принаймні на цвинтар, щоб взяти участь у підрахунку очок.

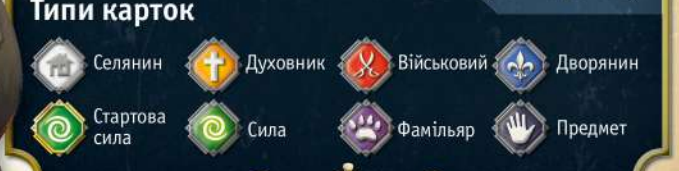
Склад гри

- 122 картки полювання (80 людей, 22 фамільяри, 20 сил)
- 6 планшетів вампірів
- 6 стартових колод по 6 карток
- 6 дерев'яних жетонів вампірів
- 6 дерев'яних жетонів підрахунку очок
- 1 ігрове поле
- 1 жетон Місяця
- 5 жетонів замку
- 1 трек полювання
- 3 картки троянд
- 50 тайлів завдань
- 26 жетонів бонусів

Анатомія стартової картки

Анатомія картки полювання

Типи карток



Підготовка до гри

① **Покладіть ігрове поле** (режим "Початківець" — бік А, режим "Старійшина" — бік Б) посередині стола. Праворуч покладіть трек полювання. Зберіть трек полювання залежно від кількості гравців. У вас має бути на 1 ряд більше ніж кількість гравців і гравчинь (наприклад: 4 ряди в грі для 3 гравців).

② **Кожен гравець/гравчиня обирає вампіра**, бере його планшет, стартову колоду, жетон вампіра та жетон підрахунку очок, який потрібно покласти на ділянку "0" треку переможних очок.

③ **Перемішайте картки полювання (без карток троянд)** і покладіть їх долілиць поруч із треком полювання, щоб створити колоду полювання.

РЕЖИМ "ПОЧАТКІВЕЦЬ": цей варіант дозволяє початківцям розпочати з більшою кількістю вампірських сил та фамільярів для перших двох ходів. Візьміть картки людей, фамільярів і сил із позначкою «А». Перемішайте їх і візьміть 2 картки + 2 картки за кожного гравця у грі. Відкладіть ці картки вбік і не дивіться їх. Замішайте решту карток у колоду і покладіть на верх цієї колоди картки, які ви відклали вбік.

Впорядкування ігрового поля

④ **Перемішайте жетони бонусів долілиць** і покладіть по одному долілиць на кожну ділянку зі скринею. Решту жетонів поверніть до коробки, не дивлячись їх. Переверніть жетони, які розміщено на відкритих скринях.

⑤ **Покладіть 3 картки троянд** на лабіринт.

⑥ **Візьміть 3 картки з колоди полювання ③ (в режимі "Початківець" беріть їх знизу колоди)** і покладіть їх долілиць на таверну, не дивлячись на них.

⑦ **Покладіть жетон Місяця** на першу ділянку треку порядку ходу.

⑧ **Покладіть відповідні жетони замку** на замок залежно від кількості гравців:

2 гравці > 10/6
3 гравці > 10/6/4
4 гравці > 10/8/6/4
5/6 гравців > 10/8/6/4/2

Підготовка завдань

Якщо у грі беруть участь від 2 до 4 гравців, покладіть жетони з позначкою "5+" назад до коробки.

⑨ Перемішайте тайли завдань з бежевим фоном, **оберіть випадковим чином 2 і покладіть їх горілиць на ділянки для загальних завдань (в режимі "Початківець" ви обираєте із завдань з білою назвою)**. Перемішайте всі завдання, що залишилися.

⑩ **Кожен гравець тягне 2 завдання,** обирає 1, а інше, не показуючи нікому, повертає до коробки.

⑪ **Покладіть стос із відповідною кількістю завдань на кожну ділянку зі склепом:** гори (6), рівнини (5), ліс (4). Покладіть решту тайлів завдань до коробки, не дивлячись їх.

Підготовка до першого ходу

⑫ Кожен гравець **перемішує свою колоду і бере 3 картки.**

⑬ **Під час першого ходу порядок виконання дій залежить від швидкості вампірів.** Кожен гравець складає швидкість на своїх картках. Вампіри з найменшою швидкістю ходитимуть першими, вампіри з більшою швидкістю ходитимуть після них, вампіри з найбільшою швидкістю ходитимуть останніми. Якщо вампіри гравців мають однакову швидкість, то першим ходитиме старший гравець. Покладіть ваші жетони вампірів на замок залежно від порядку ходу гравців. Зверху стосу має бути жетон найповільнішого вампіра.

⑭ **Підготуйте трек полювання:** візьміть по 1 картці для кожного рядка і покладіть їх горілиць у стовпчик із номером ③.

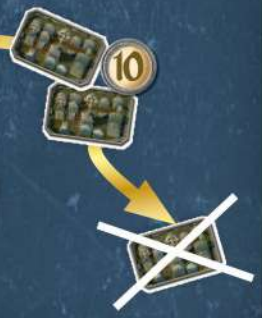
9 Тайли завдань

Завдання (бежевий фон) мають лежати долілиць до кінця гри.

Миттєві завдання (золотий фон) відкриваються протягом гри у ваш хід. Ці завдання не є загальними. Використавши таке завдання, ви не можете повернути його до стосу склепу, коли берете нове завдання.

12

Візьміть 2 завдання, виберіть одне і скиньте інше.



Перемішайте ваші стартові картки і візьміть 3 картки.

13 Порядок першого ходу

Як грати

У грі **"Голод"** учасники ходять по черзі. Перед тим, як передати хід іншому гравцеві, учасник повинен застосувати ефекти всіх карток у своїй ігровій зоні.

А Визначте порядок ходу

Порядок ходу залежить від положення гравців на ігровому полі. Під час першого ходу порядок виконання дій залежить від швидкості вампірів (див. розділ "Підготовка до гри" на стор. 3). **Складіть жетони вампірів у стос** і покладіть на замок. Зверху стосу має лежати жетон першого гравця, а внизу стосу — жетон гравця, який ходитиме останнім.

Під час наступних ходів першим ходитиме вампір, який **перебуває далі за всіх від замку.** Коли ви закінчуєте свій хід, переверніть жетон вампіра долілиць (боком "Спочинок"), аби уникнути плутанини.

Активність

Спочинок

ПОРЯДОК ХОДУ ДЛЯ РІЗНИХ РЕГІОНІВ:

Якщо вампіри перебувають у різних регіонах:

- першими ходитимуть ті, хто у ;
- потім ті, хто у ;
- потім ті, хто у ;
- і останніми ходять вампіри у .

ПОРЯДОК ХОДУ ДЛЯ ОДНОГО РЕГІОНУ:

Якщо кілька вампірів перебувають в одному і тому самому регіоні:

- першими ходитимуть вампіри, які перебувають на дорозі;
- потім — вампіри, які перебувають на залізничній колії;
- і останніми ходитимуть вампіри на водному шляху.

Якщо кілька вампірів перебувають в одному і тому самому регіоні і на одному шляху, **першим ходитиме вампір, який перебуває найближче до лабіринту.**

Вампір, жетон якого лежить на жетоні іншого вампіра, ходитиме першим.

Б Сезон полювання відкрито

Перший гравець виконує всі свої дії, потім ходить наступний гравець. Так триває доти, поки кожен не зробить свій хід. У свій хід ви повинні зіграти **всі картки** з руки у вашу ігрову зону, а потім по черзі застосувати ефект кожної зіграної картки. Порядок застосування зіграних карток гравець визначає сам. Тобто ви можете скинути як конкретно ту картку, яка має ефект скидання, так і інші картки (наприклад іншу картку з аналогічним ефектом, якщо не хочете скидати ще).

Вам необов'язково використовувати всю свою швидкість. Але пам'ятайте, що ви не зможете рухатися після того, як застосуєте ефект ігрового поля або почнете полювати. Невикористана швидкість обнуляється в кінці вашого ходу.

Стережіться! Якщо жетон Місяця перебуває на ділянці '15', це ваш останній хід.

У свій хід виконайте ці 3 кроки:

1. Активуйте ефекти скидання/добору.
2. Підрахуйте вашу швидкість і використайте її, щоб:
   - перемістити вашого вампіра;
   - і/або полювати один раз.
3. Виконайте умови кінця ходу.

1. АКТИВУЙТЕ ЕФЕКТИ СКИДАННЯ/ДОБОРУ

Ефект скидання

Ефект добору

Ви завжди повинні активувати ефекти вашого скидання і добору, перш ніж переходити до інших дій.

Ви можете активовувати їх у будь-якому порядку, щоб зробити ваші дії більш ефективними. Ви повинні застосувати всі ефекти поточної картки перед тим, як активувати наступну. Ви можете скидати лише ті картки, які не було активовано. Якщо ви скинули картку перш ніж активувати її ефект, ігноруйте цей ефект. Також не додавайте і не віднімайте швидкість цієї картки.

Увага: якщо ви маєте взяти картку, але ваша колода закінчилася, перемішайте ваш стос скидання і створіть нову колоду.

Наприклад: ви добираєте картку, використовуючи "Вампірську міць", бо в вашій ігровій зоні є Тереза. Потім ви використовуєте "Вампірську волю", щоб скинути Терезу і добрати одну картку. Щойно Терезу було скинуто, ефект "**Напідпитку**" на вас більше не вливає.

2. ПІДРАХУЙТЕ І ВИКОРИСТАЙТЕ ВАШУ ШВИДКІСТЬ

Складіть швидкість усіх ваших карток у вашій ігровій зоні (включно зі швидкістю на ваших картках із ефектом **"Постійно"**).

Отриманий результат буде вашою **швидкістю** на цей хід. Ви можете використовувати її, щоби **переміщатися** і **полювати**.

Наприклад: ви маєте **швидкість** 2 + 2 - 1 = 3.

Ефекти ігрового поля

ЗАМОК: ви не можете полювати у замку. Кожен вампір, який повертається до замку, бере тайл з найбільшою кількістю переможних очок, який залишився, і одразу отримує ці очки. Ви не можете покинути замок після того, як повернулися. Ви не можете виштовхнути вампіра за межі замку. В замку є колодязь, який використовують під час застосування ефектів "Серце з перцем" і "Туман".

ЦВИНТАР: ви не можете полювати на людей на цвинтарі. Ви не можете штовхнути вампіра, який перебуває на цвинтарі.

СКРИНЯ: візьміть жетон бонуса, якщо такий лишився (див. ефекти жетонів бонусів на стор. 8). Покладіть його на ваш планшет гравця горілиць і одразу отримайте 2. Ви можете мати необмежену кількість таких жетонів.

СКЛЕП: отримайте завдання (див. текст праворуч).

ЛАБІРИНТ: вполюйте 1 троянду на ваш вибір безкоштовно. Цю дію вважають полюванням, тому ви не можете полювати на треку полювання в цей хід.

РИНОК ( ), ЦЕРКВА ( ), ОСОБНЯК ( ), КАЗАРМИ ( ): ви можете перетравити картку людини відповідного типу з вашого скиду чи вашої ігрової зони (це може бути людина, яку ви вполювали в цей хід).

КОРАБЕЛЬ: ви не можете полювати на кораблі.

ТАВЕРНА: ви можете **полювати на всі картки в таверні** за 2 замість того, щоби полювати на треку полювання (не дивіться картки, поки хтось не вполює їх). Якщо ви вполюєте їх, ви повинні взяти всі картки.

КОЛОДЯЗЬ: ви отримуєте додаткове полювання, але його можна використати лише на 1 стовпчику трека полювання.

ЗАВДАННЯ: візьміть усі доступні завдання у вашу руку. Поверніть усі завдання крім одного. У такий спосіб можна замінити одне або більше, чи навіть усі свої невикористані завдання і отримати відповідну кількість нових. Ви не можете називати чи обговорювати зміст завдань, що залишилися.

Наприклад: ви берете 6 завдань зі склепу в горах. Тепер у вашій руці 7 завдань. Ви повертаєте 5 завдань до стосу склепу, а 2 залишаєте собі. Серед тих завдань, які ви залишили, може бути одне стартове і одне нове, або 2 нових завдання.

Режим "Початківець": подивіться доступні завдання і виберіть одне. Покладіть решту завдань на ділянку склепа. Ви можете повернути лише ті завдання, які подивилися, а не ті, які мали до цього.

Перемістіть свого вампіра

- **Вам необов'язково рухатися**, якщо в ефекті картки не зазначено інше.
- **Якщо ваша загальна швидкість становить 0 або менше**, ви не можете рухатися. Ви не можете використовувати ефект або переваги ділянки, на якій перебуваєте.
- **Якщо ваша загальна швидкість є більшою за 0**, ви можете використати її всю або частково, щоби перемістити вампіра в **одному** напрямку. Коли ви проходите перехрестя, то можете змінювати напрямок руху, але рухатися вперед та повертатися тим самим шляхом не можна.
- **Перемістившись, застосуйте ефект лише тієї ділянки ігрового поля**, на якій ви **закінчили** свій рух.
- **Якщо ви опинилися на ділянці** з 1 чи більшою кількістю вампірів, **ви можете виштовхнути їх** по черзі (починаючи з того, що зверху) на сусідню ділянку. Вам необов'язково виштовхувати їх на одну і ту саму ділянку. Вампіри, яких виштовхнули, не штовхають решту. Їхні жетони кладуть на жетони інших вампірів, які вже перебувають на цій ділянці.

Увага: ви не можете штовхнути вампіра, який перебуває на цвинтарі або в замку.

Полювання

- **Якщо після переміщення у вас залишилася швидкість**, ви можете полювати **один раз**, взявши 1 картку чи стос карток з треку полювання.
- **Щоб полювати,** оберіть 1 картку чи стос карток на треку полювання. Ви також повинні мати можливість витратити **необхідну швидкість**, зазначену на треку полювання. Полювання коштуватиме вам 1, 2, або 3. Вполювати троянду можна безкоштовно.
- **Ви повинні взяти всі картки з вибраної ділянки треку** і покласти їх до вашого стосу скидання.
- **Уся невикористана швидкість обнуляється.** Ви не можете переміщуватися після того, як полювали.

Люди: щойно ви вполюєте будь-яку людину, вона принесе вам переможні очки та бонус регіону, в якому її було впольовано:

- +1 за кожну людину, яку ви вполювали на рівнинах;
- +2 за кожну людину, яку ви вполювали в лісі.

Наприклад: після переміщення в Річарда залишилося 2 швидкості.
Він вирішує полювати на другій ділянці стовпчика 1, де є 3 картки. Він забирає всі картки і отримує 3 за людину на ім'я Бернард і 2 за людину на ім'я Іво. Оскільки Річард перебуває в лісі, він також отримує +2 за кожну людину.

3 + 2 + +4 = 9.

Річард переміщує свій жетон підрахунку очок на 9 ділянок уперед, а потім додає впольовані картки до свого скидання.
Залишкова швидкість 1 обнуляється, Річард перевертає свій жетон вампіра боком "Спочинок", і хід переходить до наступного вампіра.

ТИПИ КАРТОК

ЛЮДИ — це ваші головні цілі. Вампіри просто обожнюють їх. Людей багато, тому кожен упир обов'язково знайде собі когось до смаку. Втім, деякі людці можуть залишити неприємний присмак у вашому роті й застосувати до голодних вампірів несподівані ефекти. Тому, як і годиться справжньому шляхетному вампірові, ви маєте полювати дуже витончено, щоб дістати тих, хто принесе вам найбільше очок або відповідає вашим завданням.

Ви можете отримати нові **СИЛИ**, щоби перетворюватися на кажана, розчинятися у темряві чи збільшувати свою швидкість або міць. Сили є чудовим способом покращити вашу колоду, але не слід забувати про свої цілі.

Вампіри зазвичай мають **ФАМІЛЬЯРІВ**, які допомагають їм під час полювання. Щойно **ви отримаєте такого помічника, він залишатиметься у вашій ігровій зоні** та надаватиме вам переваги протягом кожного ходу.

Вампіри — це безсмертні романтики, зачаровані швидкоплинною красою **ТРОЯНД**. Ви можете пробігтися лабіринтом, аби взяти одну з троянд і користуватися її перевагами протягом кожного ходу.

3. ВИКОНАЙТЕ УМОВИ КІНЦЯ ХОДУ

- **Переверніть свій жетон вампіра** боком "Спочинок".
- **Скиньте з вашої ігрової зони всі картки**, які не мають ефекту "Постійно".
- **Активуйте усі доступні ефекти кінця ходу.**

Наприклад: "Вічна Троянда" дає вам в кінці вашого ходу 1.

- **Візьміть 3 картки.** Якщо ваша колода закінчилася, перемішайте ваш стос скидання і створіть нову колоду, а потім візьміть зазначену кількість карток.

Ну а тепер час ходити іншому гравцеві. Якщо ви останній гравець, перейдіть до кроку В — Підготовка до наступного ходу.

В Підготовка до наступного ходу

Після того, як усі гравці зробили свої ходи, виконайте такі дії:

- **Перемістіть жетон Місяця на одну ділянку праворуч.** Якщо Місяць вже перебуває на останній ділянці (15), то гру закінчено. Вампіри з парасолькою можуть зробити ще один хід без полювання.

- **Переверніть усі жетони вампірів** активним боком (горілиць).
- **Перемістіть всі картки на треку полювання на 1 стовпчик праворуч.** Картки в стовпчику 1 не переміщуйте, а складіть у стос. Ви завжди можете подитивится стос карток перед тим, як вполювати їх.

- **Візьміть картки полювання** (якщо це не ваш 15-й хід) і покладіть по 1 на кожну ділянку стовпчика 3 на треку полювання. Ви не берете картки полювання, якщо це 15-й хід ( ).

- **Додайте 1 картку в таверну долілиць,** якщо там менше 3-х карток і немає вампірів.

КІНЕЦЬ ГРИ та ФІНАЛЬНИЙ ПІДРАХУНОК

Схід сонця активує кінець гри. Будь-який вампір з парасолькою може зробити останній хід без полювання.

ВИ В БЕЗПЕЦІ?

Залежно від рівня складності, який ви обрали на початку гри, перевірте, хто вцілів:

Рівнини або ліс: вампіри, які перебувають тут, згорають дотла на сонці. Вони можуть підрахувати свої переможні очки, але лише для того, щоб наостанок потішити себе.

Гори (лише в режимі "Початківець"): сонце обпалює вампірів, але вони встигають сховатися і повернутися до замку. Вампіри втрачають кількість очок, яка вказана на ділянці, на якій вони перебувають.

Гори (режим "Старійшина"): вампіри, згорають дотла на сонці.

Цвинтар: вампіри встигають сховатися в найближчому склепі. Кожен з них втрачає 5.

Замок: вампіри тут у безпеці.

Приклад ходу гравця

Коні та **Річард** перебувають у лісі, тому вони ходитимуть раніше за інших вампірів.

Коні перебуває на дорозі, тому вона ходитиме першою, бо Річард перебуває на залізничній колії.

Джордж і **Саймон** перебувають на рівнинах і обидва є на залізниці, **проте Джордж ближчий до лабіринту, тому він ходитиме раніше.**

Порядок ходу буде таким: 1 2 3 4

Коні не бере і не скидає жодних карток. Вона грає усі свої картки до своєї ігрової зони.

Коні має людину, тому "Вампірська жага" дає їй швидкість 3 + 2 з картки "Голод". Отже, **загальна швидкість 5**. Вона витрачає 3 щоби **переміститися на 3 ділянки**, закінчує свій рух на склепі й **бере 1 завдання**.

У Коні залишилося 2 для полювання, але вона використовує лише 1 щоби **вполювати стос карток** зі стовпчика 1.

Вона одразу отримує:

3 + 3 = 6 за 2 людей

+ 2 оскільки вона вполювала їх **на рівнинах**

+ 2 завдяки картці **"Голод"**

Отже, її загальний результат 10.

Це кінець її ходу, тому вона **перевертає свій жетон** боком "Спочинок". Тепер ходитиме Річард.

Увага: на початку гри, якщо ви хочете грати у режимі "Старійшина" з молодшими гравцями чи початківцями, ви можете встановити правило, що в горах вони перебувають у безпеці.

Бонуси карток

Додайте переможні очки з карток, які мають ефект кінця гри.

Наприклад: якщо ви також маєте Роксану, Сірана дає вам 4.

Мисливці дають вам стільки , скільки ви маєте людей цього типу (включно з собою).

"Луна" дає вам стільки , скільки ви маєте вовків (включно із цим вовком).

Підрахунок очок за завдання

- Кожен гравець отримує очки, вказані на загальних завданнях, якщо його результати відповідають вимогам завдань.
- Кожен гравець відкриває свої завдання і отримує за їхнє виконання очки.

Увага: більшість завдань вимагають, аби ваші результати були **більшими** ніж у інших вампірів.

Якщо ви дісталися ділянки зі 100 переможними очками, переверніть ваш жетон підрахунку очок боком 100 і перемістіть його на ділянку 0.

Визначення переможця

- Вампір із **найбільшою кількістю переможних очок стає переможцем.**
- **У разі ничиєї** перемагає вампір, який першим дістався замку чи перебуває найближче до нього (якщо до замку не дістався жоден із вампірів).

Позначки ефектів

Скиньте 1 картку: візьміть іншу картку з вашої ігрової зони та покладіть її до вашого стосу скидання. Ви можете використати цей ефект, аби скинути картку до її активації, щоб уникнути небажаних ефектів картки. Ви можете скинути картку з ефектом "Постійно". Деякі картки вимагають, аби ви скинули їх, щоб активувати їхній ефект.

Фамільяр: якщо ви розігруєте фамільярів із ефектом **"Постійно"**, вони залишаються у вашій ігровій зоні.

Троянда: троянди — це предмети. Хоча вам не обов'язково змагатися за троянду, але вони можуть надати вам велику перевагу. **Отримати троянду можна безкоштовно, але цю дію вважають полюванням.**

Ефект кінця гри: ви отримуєте ці очки в кінці гри. Якщо така картка є людиною, яку ви вполювали, то ви отримуєте бонус регіону.

Ефект треку полювання: активується, коли картка перебуває на треку полювання, або коли її впольовано.

Жетони бонусів

Кожний такий жетон, який ви взяли, приносить вам 2. Ви можете розіграти його у свій хід. Зробивши це, переверніть жетон боком зі скринею, щоб запам'ятати, що ви вже використали його.

Селянин, Духовник, Військовий, Дворянин: кожен із цих жетонів рахується за 1 людину відповідного типу, якщо ви вполювали їх для виконання завдань і отримали найбільші результати.

Вибір типу людини: цей жетон рахується за 1 додаткову людину будь-якого типу на ваш вибір (оберіть у кінці гри). Цим жетоном можна скористатися, щоб отримати очки за виконання кількох завдань, але, вибравши тип людини, ви більше не можете його змінити.

1 або 2 : ви можете витратити такий жетон, аби додати 1 або 2 до вашої швидкості в цей хід.

+1 полювання: в цей хід ви отримуєте 1 додаткове полювання.

Скиньте 1 картку, а потім візьміть 1 картку.

Візьміть 1 картку і додайте її до своєї ігрової зони.

Візьміть 1 завдання: оберіть його зі стосу завдань, наче ви перебуваєте на відповідній ділянці.

Парасолька: ви можете зробити ще 1 хід після вашого останнього ходу, але без полювання. Навіть якщо ви маєте кілька парасольок, ви можете зробити лише 1 додатковий хід.

Оксамитове вбрання: взявши цей жетон, одразу отримайте 2 додатково. З цим жетоном в цілому ви матимете 4.

Ефекти карток

НАПІДПИТКУ: перед тим, як підрахувати свою швидкість, ви мусите перемістити свого вампіра на 4 ділянки вперед до лабіринту (не активуйте ефект ділянки, на якій закінчили рух, і не штовхайте жодного вампіра). Після цього грайте як зазвичай. Цей ефект не можна накопичувати: навіть якщо ви маєте 2 картки, ви не можете переміститися на 8 ділянок. Ви не можете переміститися за межі лабіринту.

ПЕРЕТРАВЛЮВАННЯ: покладіть 1 людину з вашої ігрової зони чи стосу скидання до вашої зони перетравлювання. Ця картка також враховується для виконання завдань і використання ефектів кінця гри, але ви не можете знову замішати її до вашої колоди.

МОТОРНІСТЬ: аби вполювати стос карток, у якому є одна чи більше карток з таким ефектом, вам доведеться витратити +1 швидкість.

КОМПАНІЙСЬКА: вполювавши 1 компанійську людину, отримайте 1 додаткову картку. Візьміть верхню картку з колоди полювання та додайте її до свого стосу скидання. Якщо це людина, отримайте переможні очки (включно з бонусом регіону й ефектами картки).

СВЯТА ВОДА: ви не можете полювати, якщо у вашій ігровій зоні є людина зі "Святою водою".

НАТХНЕННЯ: візьміть завдання з одного зі стосів завдань, наче ви перебуваєте на відповідній ділянці.

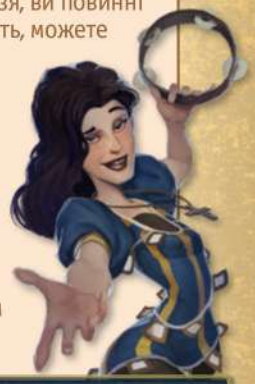
ПОСТІЙНО: ви не можете скинути таку картку, поки не використаєте ефект, який дозволяє це зробити. Такі картки залишаються у вашій ігровій зоні, і від їхнього ефекту ви отримуєте перевагу і швидкість у кожен хід.

НАПОГОТОВІ: якщо ви вполювали або отримали картку з таким ефектом, ви можете покласти її зверху вашої колоди або стосу скидання (на ваш вибір).

ПОВІЛЬНІСТЬ: додаючи повільних людей на трек полювання (можливо вони створять стос карток), викладайте їх лише у стовпчик 2.

СЕРЦЕ З ПЕРЦЕМ: ви мусите витратити свою швидкість, аби переміститися до найближчого колодязя (навіть якщо його розташовано позаду вас або на іншому шляху). Витратіть потрібну швидкість, аби дістатися туди. Якщо ви не маєте достатньо швидкості, витратіть усю швидкість на переміщення і залиште цю картку у своїй ігровій зоні, поки не дістанетеся колодязя. Діставшись колодязя, ви повинні зупинитися. Якщо у вас залишилася швидкість, можете полювати. Якщо ви перебуваєте між двома колодязями на однаковій відстані, оберіть той, до якого ви хочете дістатися. Якщо ви вже перебуваєте на ділянці з колодязем, ви не переміщуєтесь у цей хід, але можете полювати.

УНІКАЛЬНА: ви не можете мати в своїй колоді більш ніж одну картку з таким ефектом того ж типу і категорії. На цей момент троянди є єдиними картками з таким ефектом.



Над грою працювали

Автор гри: Річард Ґарфілд
Художники-ілюстратори: Джоселін Міллет, Семен Проскуряков, Марта Іванова і Олексій Богданов
Головний дизайнер: Гійом Гіллє-Нав
Американський редактор: Вільям Ніблінг
Художній керівник: Ігор Полушин
Велика подяка нашим тестувальникам: Шайлеру Ґарфілду, Монсу Джонсону, Ендрю Ґроссу, Чіпу Брауну, Рубену Аяну Девісу і особливо завзятому Браяну Вайсману, який часто повертався додому до сходу сонця.
Велика подяка Гійому Гіллє-Наву і Скафу Еліасу, які завжди турбуються про мої ігри.

Особлива подяка Коні за те, що сміялася разом зі мною тієї ночі, коли ми вигадали назву для гри, і за те, що працювала та грала зі мною на кожному етапі цього шляху.
Тестувальники Origames: JB, Квентін, Ромен, Еліот, Йоганн, Саймон, Родольф, Юлієн і Фред.

©2022 Origames. **www.origames.fr**

Origames
52 avenue pierre Sémard 94200 Ivry sur Seine - France www.renegade-france.fr
/playRGS @Renegade_france
JEUX ORIGAMES
Online adaptation & OP: www.Game-park.com

Українське видання
Головний редактор: Володимир Янчарін
Перекладач: Антон Мінаков
Верстальник: Влад Дімаков
Коректори: Тетяна Рижикова, Степан Бобошко
Ексклюзивний дистриб'ютор на території України:
ТОВ "ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС "
м. Дніпро, вул. Маршала Малиновського, 22/57
www.games7days.com