

ВАМПИРЫ

♀ МАСКАРАД ♀

ВЕНДЕТТА




ИНТЕРХИТ
ИГРЫ ДЛЯ ВСЕХ

ВАМПИРЫ

† М А С К А Р А Д †

ВЕНДЕТТА

СТРАТЕГИЧЕСКАЯ КАРТОЧНАЯ ИГРА НА БЛЕФ
И ДЕДУКЦИЮ ДЛЯ 3-6 ИГРОКОВ НА 30 МИНУТ

Чикаго – бриллиант в короне Камарильи в Северной Америке. Принц Кевин Джексон пришел к власти после ужасной войны с оборотнями. С тех пор он держит город железной хваткой. Сородичи Камарильи из Чикаго всеми силами делают вид, что поддерживают Принца, но некоторые из них ведут тайную борьбу, чтобы лишить его власти...

ОБ ИГРЕ

«Вампиры: Маскарад – Вендетта» – это соревновательная стратегическая карточная игра на блеф и дедукцию. Ее действие проходит в Мире Тьмы, который является мрачным отражением нашего мира (см. стр. 21). В ходе игры вы будете управлять коварным вампиром и сражаться за поддержку влиятельных союзников, чтобы в итоге посягнуть на трон Чикаго.

Перед игрой вы выберете клан и в течение трех раундов будете постепенно собирать нужные карты, выстраивая собственную стратегию и противодействуя оппонентам. Каждый раунд вы разыгрываете карты и кровь в локациях города, чтобы накопить силы перед предстоящим конфликтом. Карты можно разыгрывать в открытую или взакрытую – это дает простор для блефа и обмана.

В конце раунда игроки разыгрывают конфликты в каждой локации по очереди, раскрывая карты и применяя их эффекты. Игрок с наибольшей силой побеждает в локации и получает контроль над помощником из этой локации, получая доступ к новому источнику крови, новым способностям и ценным очкам влияния. Но будьте осторожны: даже если вы победили в конфликте, проигравшие могут навредить вам. И, если у вас закончится кровь, вы испытаете приступ ярости и осушите одного из столь тяжело заработанных союзников!

В конце третьего раунда игрок с наибольшим количеством влияния будет объявлен победителем игры и Принцем Чикаго!



КОМПОНЕНТЫ



7 планшетов кланов,
по 1 для каждого клана



63 карты кланов, по 9 для каждого
клана (2 начальные карты
и 7 карт клана)



8 карт реликвий



30 карт помощников



35 карт жертв



7 карт локаций



4 тайла локаций



28 тайлов позиций,
по 4 для каждого клана



1 маркер амбиций



7 маркеров «Отступаю»



7 маркеров «Остаюсь»



50 жетонов влияния 
(15 ценностью 3
и 35 ценностью 1)



40 жетонов крови
(15 ценностью 3
и 25 ценностью 1)



8 жетонов диابلери

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Случайным образом определите первого игрока перед игрой. Этот игрок получает маркер амбиций. Он используется для определения порядка хода и чтобы разрешать ничьи (см. справа).
2. Разместите тайлы локаций в центре стола. Их количество зависит от количества игроков. Локации размещаются в один ряд друг за другом в восходящем порядке (сначала 1, потом 2 и т. д.). Убежище Принца – всегда последняя локация.

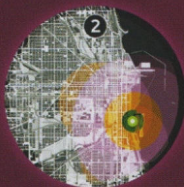
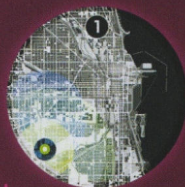
МАРКЕР АМБИЦИЙ, ПОРЯДОК ХОДА И РАЗРЕШЕНИЕ НИЧЬИХ

Порядок хода определяется позицией маркера амбиций: в течение раунда игроки ходят по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке.

Положение маркера амбиций также имеет значение для разрешения ничьих, которые могут возникнуть в игре: игрок, который ходит раньше, выигрывает при ничьей.

3 ИГРОКА	ЛОКАЦИИ 1, 2 и УБЕЖИЩЕ ПРИНЦА
4 ИГРОКА	ЛОКАЦИИ 1, 2 и УБЕЖИЩЕ ПРИНЦА
5 ИГРОКОВ	ЛОКАЦИИ 1, 2, 3 и УБЕЖИЩЕ ПРИНЦА

3-4 ИГРОКА

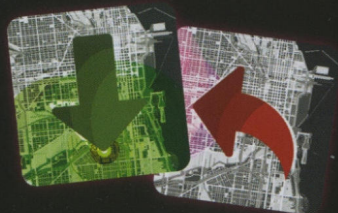


5 ИГРОКОВ

УБЕЖИЩЕ ПРИНЦА

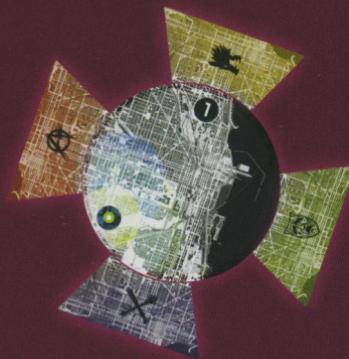
3. Перемешайте планшеты кланов и случайным образом выложите в центр стола на один планшет больше, чем количество игроков. Начиная с первого игрока, по часовой стрелке игроки выбирают по одному планшету клана. Этот выбор определит кланы игроков в этой партии. Чтобы узнать, как играет каждый клан, изучите страницу 22. Игроки выкладывают свои планшеты перед собой. Остальные планшеты верните в коробку, они вам не понадобятся.

4. Каждый игрок берет один маркер «Остаюсь» и один маркер «Отступаю» и кладет перед собой взакрытую. Лишние маркеры верните в коробку.



5. Каждый игрок выкладывает по одному тайлу позиции своего клана рядом с каждой локацией. Здесь он будет разыгрывать карты для этой локации в ходе игры. Лишние тайлы позиции верните в коробку.
6. Положите карты жертв стопкой в открытую рядом с локациями так, чтобы все игроки могли до них дотянуться. Это колода жертв.
7. Перемешайте карты помощников (и людей, и вампиров) и положите их стопкой взакрытую рядом с колодой жертв. Это колода помощников.
8. Каждый игрок берет карты клана, отмеченные символом его клана, отбирает из них две начальные карты («Охота» и «Готовность») и откладывает их. Эти карты будут доступны ему в начале игры. Он перемешивает остальные свои карты клана и кладет их стопкой взакрытую на соответствующем месте планшета клана. Это его колода клана.
9. Поместите жетоны крови и влияния в центре стола. Это банк.

5. ПОДГОТОВКА ЛОКАЦИЙ



10. Каждый игрок берет 6 жетонов крови и 3 жетона влияния и кладет их на планшет своего клана. Это его начальный запас.
11. Каждый игрок берет 1 карту жертвы и кладет ее справа от своего планшета. Эти карты – ваши союзники. Все карты жертв и помощников, которые вы получите в ходе игры, добавляются к союзникам.

ПОДГОТОВКА ПЛАНШЕТА КЛАНА



Колода клана

Запас

Начальная жертва

«Картина стоит тысячи озадаченных посетителей выставки». - Лопка Цветанова

ХОД ИГРЫ

Эти правила рассчитаны на 4 или 5 игроков. Чтобы играть втроем, а также узнать о разных режимах игры, изучите страницу 18.

Игра проходит в 3 раунда, каждый из которых состоит из 5 последовательных фаз.

- **Кормление** – соберите кровь со своих союзников
- **Подготовка локаций** – добавьте новых помощников во все локации
- **Усиление руки** – выберите карту клана и добавьте в руку
- **Планирование** – разыграйте карты и кровь; по желанию можете осушить своих союзников
- **Развязка** – разыграйте конфликты в каждой локации по очереди

ФАЗЫ ДЕТАЛЬНО

1. КОРМЛЕНИЕ

Игроки собирают кровь со своих союзников.

В этой фазе ваши помощники и жертвы дают кровь (см. ниже). Эти карты называют «союзниками» – только не осушенные помощники и жертвы считаются союзниками. Возьмите столько жетонов крови, сколько вам позволяют получить ваши союзники, и добавьте их в свой запас.

КАРТЫ ПОМОЩНИКОВ/ЖЕРТВ (СОЮЗНИКИ)

1. Имя и описание.
2. Количество влияния, которое карта принесет вам в конце игры, если останется вашим союзником.
3. Количество крови, которое вы получаете от карты в фазу кормления.
4. Количество крови, которое вы получаете, осушая союзника (см. стр. 10).
5. Количество влияния, которое союзник принесет вам в конце игры, если вы его осушили (см. стр. 10).
6. Специальная способность помощника (если есть).

ВАЖНО: У всех карт жертв одинаковые показатели и нет специальных способностей. У карт смертных союзников (людей) разные показатели, и у некоторых из них есть специальные способности, которые вы можете использовать, пока они являются вашими союзниками. Способности осушенных карт не действуют. Большинство вампиров также обладают специальными способностями. Но, если вы будете вынуждены их осушить, вы совершите диableri – самое чудовищное преступление, которое только может совершить вампир в сообществе Камарильи (см. стр. 11).



Карта жертвы



Карта смертных союзников (людей)



Карта союзников Вампиров

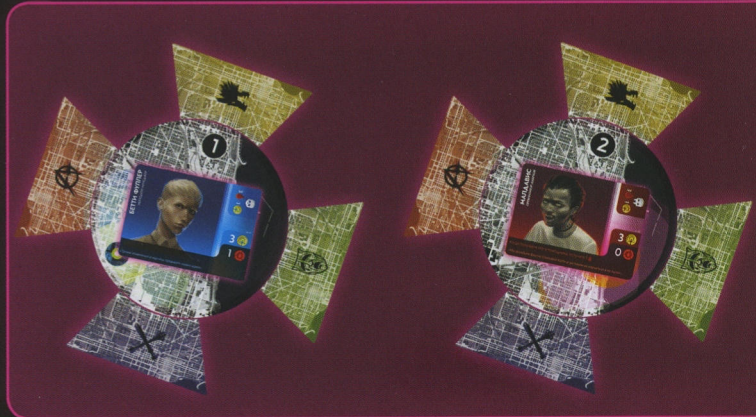


2. ПОДГОТОВКА ЛОКАЦИЙ

Новые помощники добавляются во все локации.

Поместите по одному случайному помощнику из колоды помощников на каждую локацию.

Важно: Помощники – самый важный аспект, который стоит принимать во внимание, когда вы выбираете, в какую локацию вы будете играть карты в раунде. Вы можете выбрать того, кто дает больше влияния, или того, у кого интереснее специальная способность.



3. УСИЛЕНИЕ РУКИ

Игроки выбирают карты, которые добавляют в руку.

Каждый игрок берет две карты с верха своей колоды клана, не показывая другим игрокам, выбирает одну из этих карт и добавляет ее в руку, а вторую кладет под низ своей колоды.

В первом раунде у каждого игрока будет две начальные карты, «Охота» и «Готовность», и одна карта из колоды (у каждого игрока своя).

В конце каждого раунда вы заберете все сыгранные карты и добавите к ним еще одну в следующую фазу усиления руки.

Чтобы лучше разобраться с типами карт кланов, изучите страницу 9.

Важно: Поскольку вы забираете все свои карты обратно в конце каждого раунда и будете разыгрывать их из раунда в раунд, ваши оппоненты постепенно изучат вашу стратегию. Но вы также будете получать новые карты-сюрпризы каждый раунд – а значит, сможете остаться непредсказуемым и в нужное время застать оппонентов врасплох.

«С помощью магии крови Тремеры могут наносить сокрушительные удары как по телу, так и по разуму своих врагов».



4. ПЛАНИРОВАНИЕ

Игроки по очереди разыгрывают карты (и кровь  при желании) в локациях. Дополнительно в любой момент этой фазы вы можете осушать карты своих союзников.

В отличие от предыдущих фаз, фаза планирования играется по очереди, а не одновременно. Начиная с первого игрока, игроки ходят по часовой стрелке. В свой ход игрок:

- ДОЛЖЕН разыграть 1 карту в любую локацию (см. ниже)
- МОЖЕТ разыграть до 3 крови  в эту же локацию (см. стр. 9)
- В любой момент своего хода игрок МОЖЕТ осушить одного или нескольких своих союзников (см. стр. 10)

Количество ходов в фазе планирования будет расти с каждым раундом.

РАУНД	КОЛИЧЕСТВО ХОДОВ В ФАЗЕ ПЛАНИРОВАНИЯ
1	2
2	3
3	4

Важно: Обычно, если эффект карты не меняет количества карт в вашей руке, вы будете играть по одной карте каждый ход фазы планирования, пока у вас не останется только одна карта.

Вам необходимо ознакомиться с некоторыми терминами, связанными с картами кланов, перед тем, как их разыгрывать – см. СЛОВАРЬ на стр. 24.

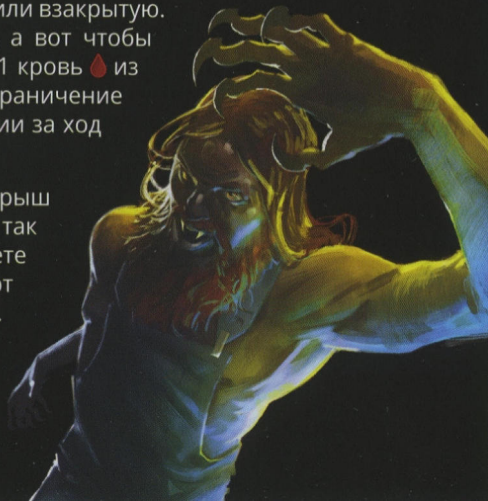
РОЗЫГРЫШ КАРТ

В свой ход вы обязаны разыграть 1 карту клана с руки в одну из локаций. После розыгрыша карта становится «размещенной» (см. стр. 24). В следующие ходы вы можете добавлять дополнительные карты в эту локацию или разыгрывать их в других локациях по своему желанию.

Вы можете разыгрывать свои карты в открытую или взакрытую. Розыгрыш карты в открытую ничего не стоит, а вот чтобы разыграть ее взакрытую, вы должны заплатить 1 кровь  из своего запаса в банк. При этом не учитывается ограничение в 3 крови , которые можно разыграть в локации за ход (см. на следующей странице).

Несмотря на дополнительную стоимость, розыгрыш карт взакрытую может быть очень полезен: так вы сохраните в секрете свои планы и сможете блефовать. Но имейте в виду, что эффекты карт не действуют, пока они лежат взакрытую (см. стр. 13).

Есть два основных типа карт кланов: активные и пассивные (см. на следующей странице).



АКТИВНЫЕ КАРТЫ КЛАНА

Карты с черным фоном



Эффект этих карт разыгрывается только в фазу развязки, независимо от того, были они сыграны в открытую или в закрытую в фазу планирования. Обычно они более эффективны, если разыграны в закрытую, поскольку могут удивить ваших оппонентов. Но вы также можете разыгрывать их в открытую для устрашения оппонентов или для экономии крови.

ПАСИВНЫЕ КАРТЫ КЛАНА

Карты с белым фоном



Эффекты этих карт срабатывают при наступлении специфических событий, но только если в момент события они лежат в открытую. Если вы разыграете эти карты в закрытую, они будут вскрыты на шаге раскрытия в фазу развязки, и если связанные с эффектами события уже прошли, то они не сработают. Но вы все равно имеете право разыгрывать их в закрытую, чтобы запутать оппонентов.

РОЗЫГРЫШ КРОВИ

Когда вы разыгрываете карту клана в локацию, вы можете заплатить до 3 крови из своего запаса, положив их на свой тайл позиции в этой же локации. Такая кровь становится «размещенной» кровью. Делать это можно с каждой разыгранной вами картой. Таким образом можно «размещать» до 3 крови с каждой картой. Каждая размещенная кровь добавит 1 к вашей силе в этой локации на шаге конфликта в фазу развязки (см. стр. 14).

«Непостоянство может наградить тебя прозрением».



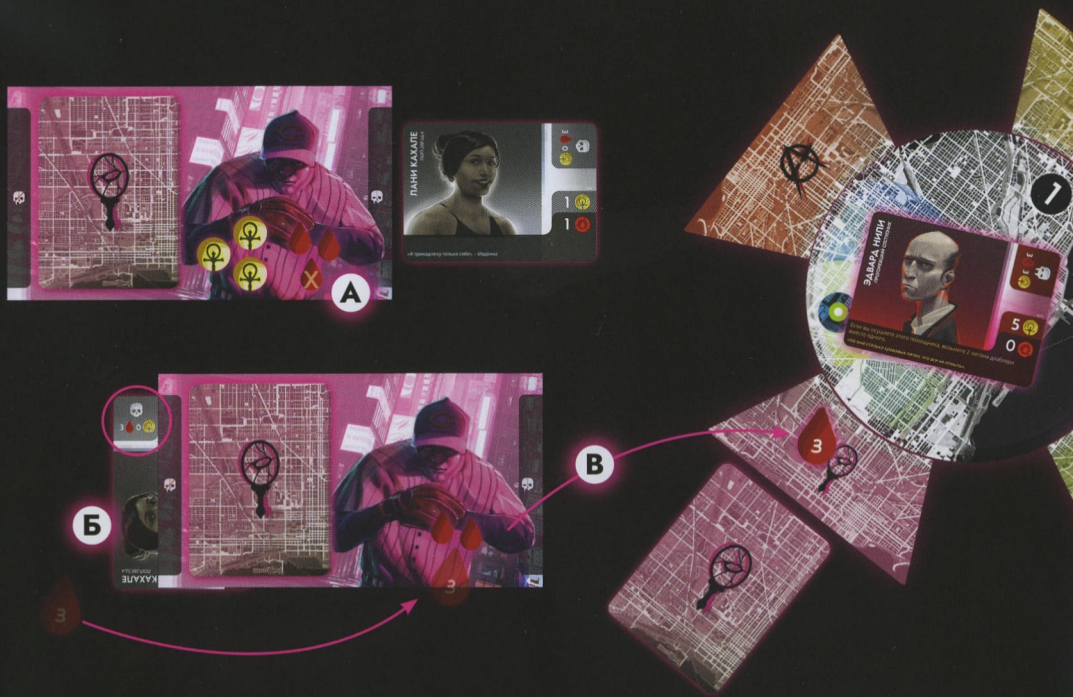
После розыгрыша карты вы можете разыграть до 3 крови в ту же локацию. Возьмите количество крови, которое хотите разыграть, из своего запаса и положите ее на свой тайл позиции в этой локации.

ОСУШЕНИЕ

В любой момент своего хода в фазу планирования вы можете осушить одну или несколько карт своих союзников, чтобы получить больше крови 🩸. Но, делая это, обычно вы также теряете влияние 🧠.

Чтобы осушить карту союзника, поверните ее и положите под левый край планшета вашего клана так, чтобы верхний левый угол карты был виден (см. картинку ниже). Вы сразу получаете указанное в углу карты количество крови 🩸. В конце игры вы получите указанное количество влияния 🧠 (вместо влияния, которое было на карте до осушения). Осушение также делает недоступной специальную способность карты.

Осторожно: самое чудовищное преступление, которое может совершить вампир в сообществе Камарильи – осушить другого вампира. Это называется «диаблери». Если вы осушаете карту вампира, вы должны добавить в свой запас один жетон диablери: он отнимет у вас очки в конце игры (см. на следующей странице).



Настя решила разыграть свою карту взакрытую – за это она заплатит 1 кровь 🩸. Она также хочет разыграть 3 крови 🩸 в локации, чтобы увеличить свою силу. Но у нее всего 2 крови 🩸 (А), поэтому она решает осушить жертву из своих союзников. За это она сразу получит 3 крови 🩸 (Б), которые разыграет в эту же локацию. Она надеется, что это поможет ей получить очень ценного помощника (В). С другой стороны, до осушения карта союзника давала 1 влияние 🧠, а теперь дает 0 влияния 🧠.

ДИАБЛЕРИ

Диаблери – это термин, который используют вампиры для описания акта, при котором один вампир полностью выпивает кровь другого и вместе с этим поглощает его душу и силу. Такой процесс приводит к «окончательной смерти», то есть уничтожению жертвы этого мерзкого деяния. Поэтому большинство вампиров считают диаблери самым ужасным преступлением, близким к каннибализму. Однако сама практика кажется многим привлекательной, поскольку «диаблерист», поглощая чужую душу, становится сильнее.

В этой игре вы совершаете диаблери, если осушаете вампира, являющегося вашим союзником (добровольно или из-за впадения в ярость – см. стр. 16). Вы обязаны взять 1 жетон диаблери за каждого вампира, которого вы осушили.

Будьте осторожны! Каждый жетон диаблери принесет вам -1 влияние ☹️ в конце игры. Также, если вы получаете третий жетон диаблери, вы моментально выбываете из игры!

Несмотря на риск, диаблери может дать вам большое преимущество. Вы можете использовать жетоны диаблери в свою пользу: во время фазы планирования, когда вы разыгрываете карту клана в локацию, вы также можете перевернуть один или несколько жетонов диаблери и за каждый перевернутый жетон взять 1 кровь 🩸 из банка и поместить на свой тайл позиции в этой же локации. При этом ограничение в 3 крови 🩸, которые вы можете стандартно разыграть в ход, не учитывается.

В конце раунда перевернутые жетоны диаблери восстанавливаются (см. стр. 16).

Пример:

Павел разыгрывает карту клана. Он также решает разыграть 3 крови 🩸 из своего запаса в эту локацию. Дополнительно он переворачивает два своих жетона диаблери, чтобы взять из банка еще 2 крови 🩸 и разместить их в эту же локацию – в итоге Павел разместит 5 крови 🩸 за ход!



5. РАЗВЯЗКА

Игроки разыгрывают конфликты в каждой локации по очереди.

Фаза развязки состоит из 5 шагов:

- Отступление
- Раскрытие
- Подготовка
- Конфликт
- Итоги

Все эти шаги должны быть последовательно разыграны для каждой локации. Так, вы разыграете Отступление, Раскрытие, Подготовка, Конфликт и Итоги для локации № 1, потом для локации № 2 и так далее. Убежище Принца всегда разыгрывается последним. После этого раунд завершается.

5.1 ОТСТУПЛЕНИЕ

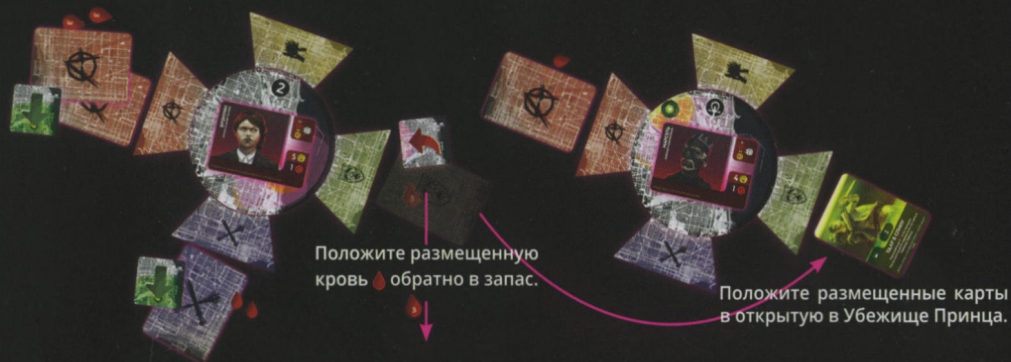
Игроки могут решить отступить из локации и не участвовать в конфликте.

Все игроки «в локации» – т.е. игроки с размещенной картой и/или кровью  на их тайле позиции в локации – могут отступить из локации до начала конфликта. Обычно это делается для того, чтобы перехитрить оппонентов или если вы считаете, что в локации слишком опасно.

Все игроки в локации тайно выбирают один из своих маркеров «Отступаю» или «Остаюсь» и кладут его взакрытую на свой тайл позиции. Когда все игроки готовы, они одновременно вскрывают свои маркеры. Игроки, выбравшие «Остаюсь», будут далее участвовать в конфликте. Если игрок вскрыл маркер «Отступаю», он уходит и не участвует в конфликте.

Если игрок отступает, он забирает всю свою размещенную в этой локации кровь  и возвращает в свой запас. После этого он вскрывает карты клана, размещенные в этой локации, и перемещает их в открытую на свой тайл позиции в Убежище Принца.

Если игрок отступает из Убежища Принца (последняя локация, которая разыгрывается в каждом раунде), он просто забирает все свои карты и кровь .



5.2 РАСКРЫТИЕ

Игроки раскрывают размещенные карты, которые остались в локации.

После того, как все отступившие игроки переместили свои карты, вскройте все карты оставшихся игроков.

Важно: Эффекты некоторых пассивных карт могут сработать до или во время этого шага (это указано на самих картах).

Активные карты кланов разыгрываются только в следующие шаги в зависимости от вида карты. Есть 3 вида активных карт: подготовки, конфликта и итогов.

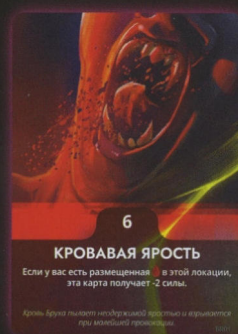
На всех активных картах указана сила, которая учитывается при подсчете силы на шаге конфликта. Но также у них есть эффект, который применяется во время определенного шага фазы развязки:

Карты подготовки 🌅



Эффект применяется
в шаг подготовки

Карты конфликта ⚔️



Эффект применяется
в шаг конфликта

Карты итогов 🌙



Эффект применяется
в шаг итогов

Карты подготовки и конфликта обычно помогают изменить расстановку сил в локации. Карты итогов применяются после определения победителя в конце фазы конфликта и влияют на его результаты, обычно карая победителя.

5.3 ПОДГОТОВКА 🌅

Игроки разыгрывают эффекты карт подготовки, начиная с игрока, у которого находится маркер амбиций, и далее по часовой стрелке.

Если у вас в локации больше одной карты подготовки, вы сами определяете последовательность срабатывания эффектов. Эффект каждой карты применяется полностью, после этого разыгрывается следующий эффект.



Карта подготовки клана

5.4 КОНФЛИКТ

Игроки применяют эффекты своих карт конфликта, после чего определяется победитель в локации.

Этот шаг разделен на два этапа:

- Примените эффекты карт конфликта
- Определите победителя конфликта

ЭФФЕКТЫ КАРТ КОНФЛИКТА

Игроки разыгрывают эффекты карт конфликта, начиная с игрока, у которого находится маркер амбиций, и далее по часовой стрелке. Если у вас в локации больше одной карты конфликта, вы сами определяете последовательность срабатывания эффектов. Эффект каждой карты применяется полностью, после этого разыгрывается следующий эффект.



Карта конфликта клана

ПОБЕДИТЕЛЬ КОНФЛИКТА

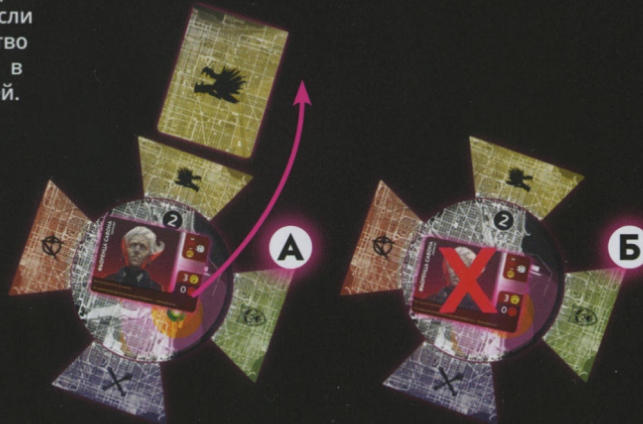
После того, как эффекты карт конфликта разыграны, приходит время определить победителя конфликта в этой локации. Каждый игрок должен посчитать свою итоговую силу, которая складывается из:

- силы всех размещенных игроком карт в этой локации с учетом эффектов
- количества размещенной крови  на его тайле позиции в этой локации

Игрок с наибольшей силой в локации становится победителем текущего конфликта. В случае ничьей (если у нескольких игроков равенство по силе) игрок, идущий раньше в порядке хода, выигрывает в ничьей.

Важно:

Если после отступления в локации остался только один игрок, он автоматически выигрывает, но получает награду только за первое место (А). Если игроков в локации не осталось, награды в этой локации не выдаются, а неразыгранный помощник сбрасывается (Б).





НАГРАДЫ ЗА КОНФЛИКТ

Победитель в конфликте (игрок с наибольшей силой) забирает карту помощника из текущей локации. Второй по силе игрок берет карту жертвы из колоды. Если вы получаете карту помощника или жертвы в конце конфликта, она сразу добавляется к вашим союзникам.

Эти игроки также получают влияние 🗡️ в зависимости от занятого места, номера текущего раунда и разыгрываемой локации (см. таблицу ниже).

НАГРАДЫ ЗА УБЕЖИЩЕ ПРИНЦА

Игрок, выигравший в конфликте в Убежище Принца, получает 1 дополнительное влияние 🗡️. Кроме этого, после того, как игрок забирает карту помощника, он также забирает себе маркер амбиций и сразу же становится первым игроком.

	ПОБЕДИТЕЛЬ	2 ^й	3 ^й
РАУНД 1	СОЮЗНИК + 🗡️*	ЖЕРТВА + 🗡️	🗡️
РАУНД 2	СОЮЗНИК + 🗡️🗡️*	ЖЕРТВА + 🗡️🗡️	🗡️
РАУНД 3	СОЮЗНИК + 🗡️🗡️🗡️*	ЖЕРТВА + 🗡️🗡️	🗡️

* Игрок, выигравший в конфликте в Убежище Принца, получает 1 дополнительное влияние 🗡️. Кроме этого, после того, как игрок забирает карту помощника, он также забирает себе маркер амбиций и сразу же становится первым игроком.

5.5. ИТОГИ 🌙

Игроки разыгрывают эффекты карт итогов, начиная с первого игрока.

Если у вас в локации больше одной карты итогов, вы сами определяете последовательность срабатывания эффектов. Эффект каждой карты применяется полностью, после этого разыгрывается следующий эффект.

После подведения итогов оставьте размещенные карты и кровь 🩸 в локации. Забрать карты можно будет в конце раунда.



Карта итогов клана

ЯРОСТЬ

Когда вампиру «даруется Становление» (так вампиры называют обращение человека в вампира), внутри него просыпается демонический хищник. Вампиры называют это «Зверем». Зверь виноват во всех низменных порывах, которые терзают вампиров каждую ночь. Во времена сильной тревоги Зверь может взять верх над вампиром, ввергая его в неконтролируемое состояние «бей или беги», которое называется «яростью».

В игре вы незамедлительно впадаете в ярость, как только у вас в запасе не остается крови (обычно это происходит в результате применения эффектов карт ваших оппонентов, которые по разным причинам могут заставить вас терять кровь). Игрок, ввергнувший вас в ярость, получает 1 влияние.

Важно: Если вы должны потерять больше крови, чем у вас есть, вы просто теряете всю, что есть, перед впадением в ярость.

Когда вы впадаете в ярость, вы вынуждены утолить жажду крови Зверя внутри и осушить одного из ваших союзников, который выбирается случайным образом. Возьмите все карты ваших союзников (жертв, людей и вампиров), кроме осушенных, перемешайте их, выберите одну случайную и осушите ее (см. стр. 10). Если в тот момент, когда вы впадаете в ярость, у вас нет карт союзников, вы теряете 1 влияние и получаете всего 1 кровь из банка.

Впадение в ярость может заставить вас осушить вампира. Если это происходит, вы совершаете диابلери (см. стр. 11).

ВАЖНО: Вы не можете добровольно терять, разыгрывать или сбрасывать кровь, чтобы войти в ярость.

6. КОНЕЦ РАУНДА

Когда фаза развязки разыграна во всех локациях, если это не конец третьего раунда, следуйте процедуре, описанной ниже, чтобы подготовиться к новому раунду:

- Сбросьте всю размещенную кровь со всех локаций в банк
- Каждый игрок забирает все свои карты клана в руку
- Если у игрока есть перевернутые жетоны диابلери, он восстанавливает их (поворачивает на лицевую сторону)

Если закончился третий раунд, переходите к концу игры (см. на следующей странице).

«Попроси, как положено, и я добуду
именно то, что тебе нужно»
- Бронуин



КОНЕЦ ИГРЫ

В конце третьего раунда игра завершается.

Подсчитайте влияние ☹️, которое вы получили за карты союзников и осушенные карты помощников и жертв, добавьте количество ваших жетонов влияния ☹️ и отнимите по 1 влиянию ☹️ за каждый жетон диابلери в вашем запасе.

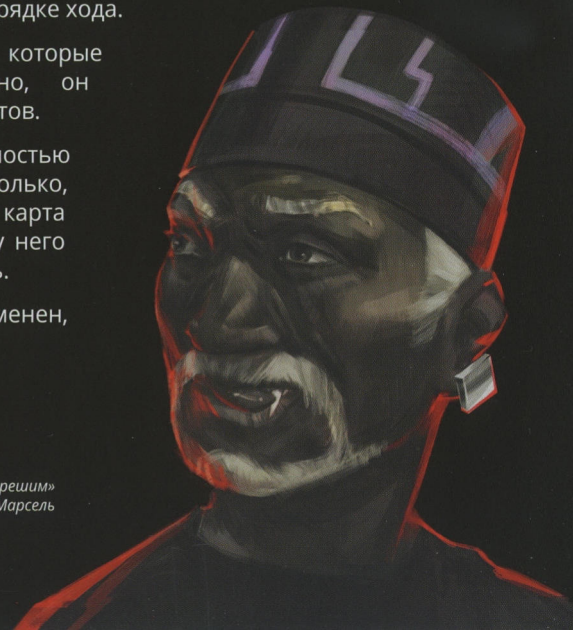
Игрок с наибольшим количеством влияния ☹️ объявляется победителем! В случае, если претендентов несколько, среди них побеждает тот, у кого больше крови 🩸. Если и крови у них одинаковое количество, побеждает тот игрок, который находится ближе к маркеру амбиций (в порядке хода).

СПОРНЫЕ ПРАВИЛА

Вся эта игра – про нарушение правил. И поэтому многие карты будут противоречить правилам и друг другу! Вот как решаются такие моменты:

- Текст на картах имеет приоритет над текстом правил.
- Если вы не можете решить, какая карта (например, с одинаковым символом) разыгрывается раньше, они разыгрываются в порядке хода (то есть начиная с игрока с маркером амбиций и далее по часовой стрелке).
- Помните, что ничьи разыгрываются в порядке хода.
- Если у одного игрока несколько карт, которые должны разыгрываться одновременно, он выбирает порядок применения их эффектов.
- Если эффект не может быть полностью применен на цель, примените его настолько, насколько это возможно. Например, если карта говорит украсть 3 крови 🩸 у игрока, а у него всего 2 крови 🩸, вы крадете всю, что есть.
- Если эффект не может быть применен, игнорируйте его.

«Я буду говорить за тебя, и мы все решим»
- Марсель



РЕЖИМЫ ИГРЫ

Этот раздел правил содержит правила для игры вдвоем (см. ниже). Также здесь вы найдете более продвинутые правила, которые позволят сделать игру более интересной для опытных игроков. Мы рекомендуем использовать их только после того, как вы несколько раз сыграете по базовым правилам.

Вы можете использовать один режим, несколько или все сразу в одной партии.

Игра вдвоем

Этот режим позволяет играть в «Вампиры: Маскарад – Вендетта» вдвоем. Правила мало отличаются от стандартной игры, но есть несколько исключений:

- ТОЛЬКО В ПЕРВОМ РАУНДЕ в фазу усиления руки вы должны взять три верхние карты из колоды клана вместо двух и добавить две из них, а не одну, в руку. Таким образом, в вашей руке в первом раунде будет четыре карты: «Охота», «Готовность» и еще две карты.
- Количество ходов в фазе планирования для каждого раунда указано в таблице:

РАУНД	КОЛИЧЕСТВО ХОДОВ В ФАЗЕ ПЛАНИРОВАНИЯ
1	3
2	4
3	5

«Такое существование может стать настоящим блаженством – если ты захочешь, конечно»
- Порша



КАРТЫ ЛОКАЦИЙ

Карты локаций добавляют специальный эффект к каждой локации. Чтобы играть с этим режимом, при подготовке к игре положите по одной случайной карте локаций на каждую локацию, кроме Убежища Принца, на котором и так есть специальный эффект.

В ходе игры вы будете применять эффекты карт локаций в соответствии с их текстом. Эти эффекты делают награду за победу в локациях более значимой или добавляют штрафы.



КАРТЫ РЕЛИКВИЙ

Реликвии – мощные предметы, которые вы можете использовать для получения преимущества. Чтобы играть с этим режимом, при подготовке к игре вскройте на одну карту реликвий больше, чем количество игроков, и выложите их в центре стола в открытую. После того, как каждый игрок выбрал себе клан, начиная с последнего игрока и далее против часовой стрелки, каждый игрок выбирает себе одну карту реликвии и кладет ее перед собой. Лишние карты реликвий уберите в коробку, они вам не понадобятся.

Карты реликвий очень мощные, но использовать их можно только один раз за игру, так что делайте это с умом. На каждой карте реликвии описаны правила ее использования. После использования реликвии переверните ее карту, чтобы не забыть, что она использована.

Также ваша карта реликвии принесет вам указанное на ней количество влияния 🗳 в конце игры, независимо от того, использовали вы ее или нет.



КОМАНДНЫЙ РЕЖИМ (ТОЛЬКО ДЛЯ 4 ИЛИ 6 ИГРОКОВ)

Этот режим позволяет игрокам объединяться в команды (поэтому играть можно только четвером или шестером).

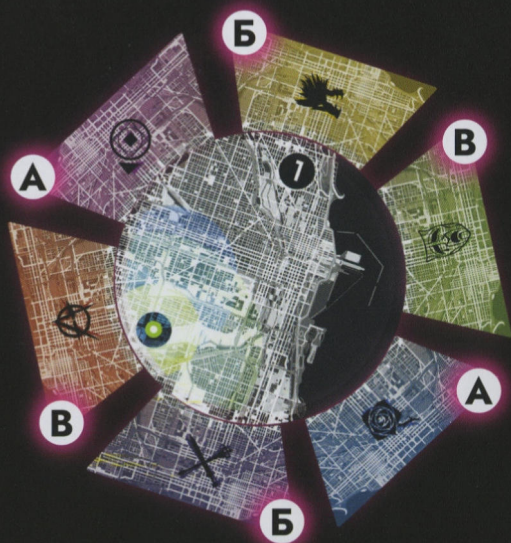
Чтобы играть в этом режиме, проведите подготовку к игре, как обычно. Если вы играете шестером, выложите столько же локаций, сколько для игры пятером. Мы рекомендуем поделить на команды по два человека до выбора кланов.

Вы и ваш сокомандник должны разместить свои тайлы позиции друг напротив друга в каждой локации. Расположение этих тайлов также определяет последовательность хода: сначала ходит один игрок команды А, один команды Б, один команды В, а затем в таком же порядке ходят вторые игроки из каждой команды.

Игра проходит по обычным правилам со следующими изменениями:

- Каждый раз, когда вы разыгрываете карту, которая нацелена на «оппонентов» и/или «соперников», вы сами выбираете, можно ли использовать эффект против вашего сокомандника (сами решите, что вам выгоднее). Однако, если вы вводите вашего сокомандника в ярость, вы не получаете влияние ☹.
- При определении победителя в конфликте каждый член команды считается отдельно: старайтесь занять первое и второе место в локации.

В конце игры команда с наибольшим количеством влияния ☹ (сложите влияние, полученное обоими членами команды) объявляется победителем. В случае равенства побеждает та команда, у которой больше крови 🩸 (объедините кровь обоих членов команды). Если и крови одинаково много, то побеждает та команда, игрок которой находится ближе к маркеру амбиций (в порядке хода).



В этом примере Тореадор и Тремер в команде А, Гангрел и Вентру в команде Б, Бруха и Носферату в команде В.



МИР ТЬМЫ

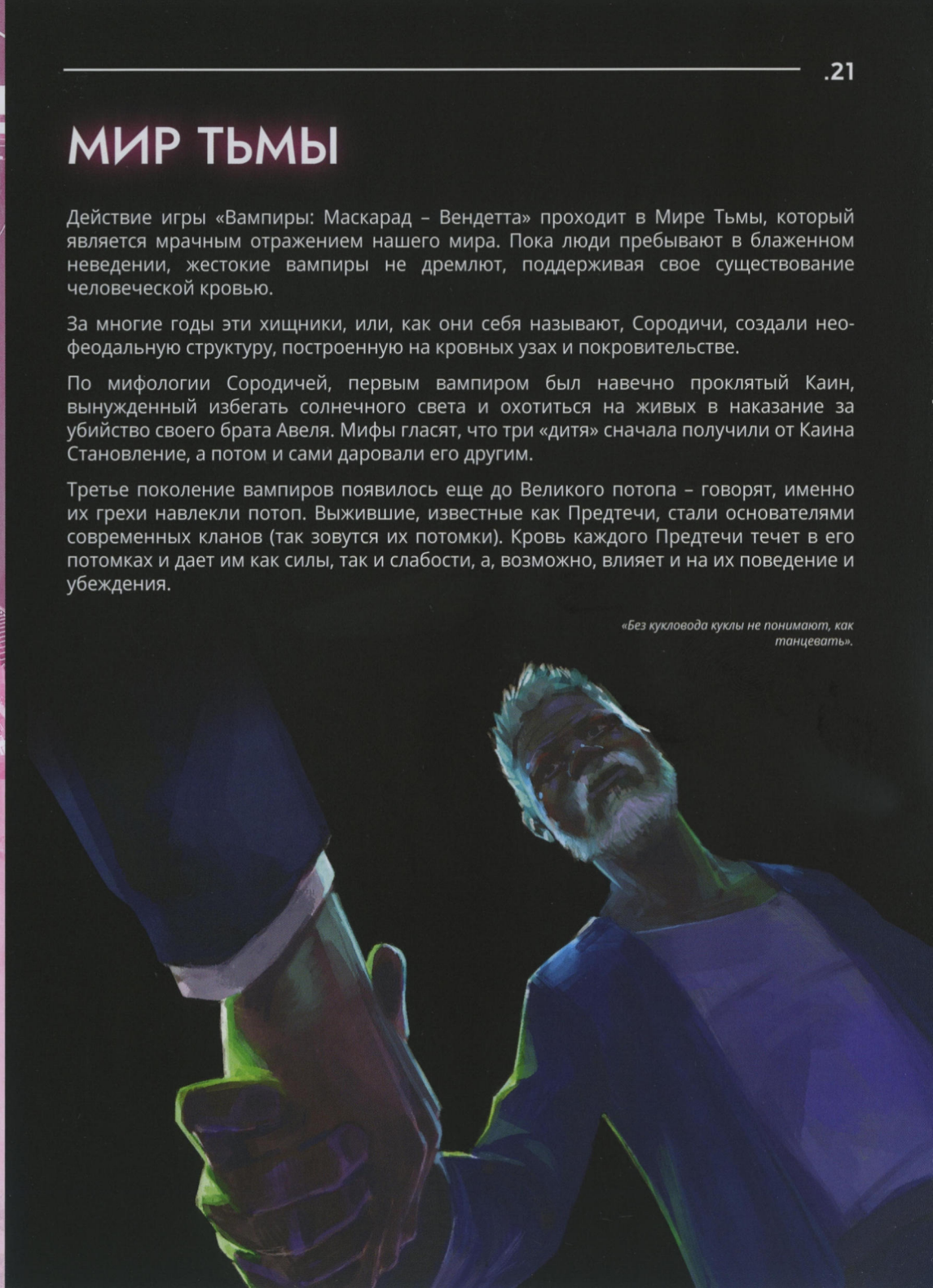
Действие игры «Вампиры: Маскарад – Вендетта» проходит в Море Тьмы, который является мрачным отражением нашего мира. Пока люди пребывают в блаженном неведении, жестокие вампиры не дремлют, поддерживая свое существование человеческой кровью.

За многие годы эти хищники, или, как они себя называют, Сородичи, создали неофеодальную структуру, построенную на кровных узах и покровительстве.

По мифологии Сородичей, первым вампиром был навечно проклятый Каин, вынужденный избегать солнечного света и охотиться на живых в наказание за убийство своего брата Авеля. Мифы гласят, что три «дитя» сначала получили от Каина Становление, а потом и сами даровали его другим.

Третье поколение вампиров появилось еще до Великого потопа – говорят, именно их грехи навлекли потоп. Выжившие, известные как Предтечи, стали основателями современных кланов (так зовутся их потомки). Кровь каждого Предтечи течет в его потомках и дает им как силы, так и слабости, а, возможно, влияет и на их поведение и убеждения.

«Без кукловода куклы не понимают, как танцевать».



В эту игру вошли семь кланов, каждый из них представлен колодой клана. Силы и дисциплины, типичные для клана, представлены картами.

Стиль игры каждой колодой отражает особенности клана.

БРУХА – восстающие против власти и борющиеся с тиранией. Они симпатизируют идеям революции и контркультуры. Бруха ищут союзников среди тех, кто не согласен с традициями и защищает униженных и жертв несправедливости. В этой игре клан Бруха представлен Джэйлой Паркер, молодой бунтаркой. Основными особенностями колоды Бруха стали большая сила и высокий урон. Ввергайте ваших оппонентов в ярость, чтобы получать дополнительное влияние.



ГАНГРЕЛ – дикие чужеземцы, в которых Зверь сроднился с вампиром. Они легко пересекают границы между видами, нациями и доменами с грацией идеальных хищников. Они принадлежат дикой природе, а она принадлежит им. В этой игре клан Гангрел представляет Клейтон Джонс, неопрятный бывший алкоголик, ныне нашедший умиротворение в общении с существами дикой природы. Колода Гангрел использует способности клана изменять форму, манипулировать кровью и увеличивать силу.



МАЛКАВИАНЕ – вампиры, чье безумие скрывает и одновременно отражает истину. Малкавиане заявляют, что они связаны общим сознанием. Они ищут людей с «особым даром», чтобы пополнить свои ряды. В игре клан представлен Солом Турманом, большим фанатом Чикаго Кабс. Его мирный нрав перемежается вспышками жестокости. Колода Малкавиан удивляет оппонентов непредсказуемыми и странными, но мощными эффектами.



НОСФЕРАТУ прячут свои обезображенные тела в темноте и выскидывают чужие секреты. Они самые гуманные из всех Сородичей и носят свое проклятье снаружи, а не внутри. В этой игре клан представляет Йеонги, полная решимости женщина, которую не останавливают ее изувеченное лицо и протезированная рука. Колода Носферату полна хитрых стратегий, таких как возможность отступить посреди конфликта или даже использование карт дважды за раунд.





Клан **ТОРЕАДОР** ищет вдохновения в искусстве, романтике и жестокости своего неживого существования. Клан стал пристанищем для величайших деятелей искусств, но их пристрастие к красоте и невинности привело к тому, что многие члены клана – пустышки в красивой обертке. В игре клан Тореедор представлен Уинстоном Девиллем, профессиональной топ-моделью средних лет. Колода клана Тореедор использует своих союзников, чтобы сделать свои карты еще сильнее.



ТРЕМЕРЫ исследуют тайны крови, чтобы питать ей свои колдовские силы. Они считают своим преимуществом знания о том, как менять мир, имея доступ к правильной крови и владея древними артефактами. Клан Тремер представляет Аджит Тальвар, изучающий оккультные искусства, чтобы стать «магом по найму». Колода клана Тремер подталкивает вас разыгрывать кровь, чтобы обрести феноменальную силу, и заставляет играть на грани ярости.



ВЕНТРУ – эти вампиры следят за соблюдением Маскарада теми, кого считают более низкими существами. Они уже давно являются лидерами Камарильи – заняв больше позиций во власти, чем любой другой клан, они не хотят их сдавать. Вентру представляет София Альварес, жесткий руководитель бизнеса с великолепными дипломатическими навыками и политической смекалкой. Колода Вентру заставляет оппонентов подчиниться или заплатить за неподчинение!



Большинство кланов, доступных в игре, формально входят в Камарилью – самую влиятельную организацию Сороричей в истории. Ее целью называют сохранение Маскарада – хитрой вуали обмана, скрывающей Сороричей от взгляда смертных.

Города Камарильи управляются подобно феодальным, даже несмотря на то, что собрания власть имущих больше похожи на собрания криминального картеля в конференц-зале. Иерархия возведена в абсолют, и на ее вершине находится Принц – существо или выдающееся, или достаточно хитрое, чтобы его считали неоспоримым лидером домена.

СЛОВАРЬ

Есть некоторые термины, которые встречаются на картах кланов и с которыми вам следует ознакомиться:

ПОЗИЦИЯ – это тайл позиции игрока рядом с локацией: на него размещаются карты клана игрока и кровь. Все компоненты на тайле позиции считаются принадлежащими игроку, даже если они фактически ему не принадлежат (например, если карты или кровь были перемещены каким-либо эффектом).

РОЗЫГРЫШ КАРТ – когда эффект отсылает к «розыгрышу» карты, имеется в виду само действие размещения карты в локацию. Когда карта разыграна, она становится «размещенной».

РАЗМЕЩЕННАЯ КАРТА – размещенная карта находится на позиции игрока. Она может быть целью эффектов других карт кланов (иногда и своего эффекта). Применяя эффекты, нацеленные на размещенные карты в конкретной локации, неважно, куда изначально была размещена карта, важно, где она находится в данный момент.

РАЗЫГРАТЬ – когда вы разыгрываете карту клана в локацию, вы можете также разместить до 3 крови из своего запаса на ту же позицию (см. стр. 9). Эта кровь становится размещенной и может стать целью эффектов карт кланов.

РАЗМЕЩЕННАЯ – каждая размещенная кровь добавляет 1 к вашей силе в этой локации (см. стр. 9). На вашей позиции в локации может быть только кровь (без карт), но вы все равно можете принимать участие в конфликте.

ПОЛУЧИТЕ / – возьмите указанное количество крови / влияния из банка и добавьте в свой запас.

ПОТРАТЬТЕ – сбросьте указанное количество крови из своего запаса в банк, чтобы оплатить стоимость эффекта. Важно: вы никогда не можете потратить последнюю кровь из своего запаса, то есть не можете добровольно впасть в ярость (см. стр. 16).

ПОТЕРЯЙТЕ / – сбросьте указанное количество крови / влияния из вашего запаса в банк в результате применения эффекта. Важно: если вы теряете всю свою кровь, вы впадаете в ярость (см. стр. 16).

УКРАДИТЕ – возьмите указанное количество крови из запаса целевого игрока и переместите ее в свой запас. Важно: последнюю кровь из запаса оппонента красть можно. Если это происходит, он впадает в ярость (см. стр. 16).

СИЛА – на каждой карте клана указана ее сила. Сила может меняться различными эффектами самой карты и/или других карт. Когда карта отсылает к «указанной силе» другой карты, имеется в виду число, напечатанное на самой карте, до применения любых модификаторов.

ВЗАКРЫТУЮ / В ОТКРЫТУЮ – размещенные карты могут находиться на позиции взакрытую или в открытую. Если карта размещена взакрытую, ни один ее эффект не действует и она считается картой с силой 0 (если иное не указано на другой карте).

СОПЕРНИК – оппонент, у которого есть размещенная карта и/или кровь в той же локации, где находится карта, указывающая на него. Оппоненты, у которых нет размещенных карт и/или крови в этой локации, потому что они ничего не разыгрывали или отступили (см. стр. 12), не считаются соперниками в этой локации.

	ПОБЕДИТЕЛЬ	2 ^й	3 ^й
РАУНД 1	СОЮЗНИК + *	ЖЕРТВА +	
РАУНД 2	СОЮЗНИК + *	ЖЕРТВА +	
РАУНД 3	СОЮЗНИК + *	ЖЕРТВА +	

* Игрок, выигравший в конфликте в Убежище Принца, получает 1 дополнительное влияние. Кроме этого, после того, как игрок забирает карту помощника, он также забирает себе маркер амбиций и сразу же становится первым игроком.

СОЗДАТЕЛИ

Разработка игры: Чарли Кливленд, Бруно Фаидутти
Оформление: Мартин Моттет
Разработка: Лоренцо Сильва, Хьялмар Хаш, Флавио Мортарино
Менеджер проекта: Пьетро Риги Рива
Менеджер продукта: Флавио Мортарино
Художественный директор: Лоренцо Сильва
Графический дизайн: Ноа Вассалли, Рита Оттолини
Правила: Алессандро Пра, Флавио Мортарино, Чарли Кливленд
Редакторы: Вильям Ниблинг, Алессандро Пра
Тестирование: Паскаль Фачини, Фердинанд Амбросио, Джованни Бернардис, Федерико Латини, Паоло Андригетто и другие!

ЛИЦЕНЗИЯ PARADOX

Бизнес-девелопер: Матс Карлоф

БРЕНД-МЕНЕДЖМЕНТ МИРА ТЪМЫ

Художественный директор: Томас Арферт
Бренд-менеджер по маркетингу: Джейсон Карл
Бренд-менеджер: Шон Грини
Шеф-редактор: Карим Муаммар
Работа с сообществом: Мартина Зик

РУССКАЯ ВЕРСИЯ

Руководитель проекта: Андре Авар
Перевод, верстка, редактура: Geek Media