

"Bloodwood"



12+



5-12



30-60 min

ПРАВИЛА ГРИ:

Знайомство:

Гра "Bloodwood" переносить вас у містичний ліс загадкових подій, де триває безкінечна боротьба за виживання безсмертних сущностей. Це командна гра, розрахована на 5-12 гравців — чим більше, тим цікавіше та складніше визначити, хто друг, а хто ворог. Вам доведеться грати за одну з двох команд, у яких протистоять безсмертні створіння — вампіри та вовкулаки. У грі немає класичного вбивства, коли гравець вибуває назавжди, але все ж можна завдавати неповоротної шкоди, зменшуючи шанси команди суперника на перемогу. Okрім зловісних подій, що відбуваються вночі, та підсилень, які можна отримати вдень, "Bloodwood" — це не лише гра на везіння, де все залежить від карт, що потраплять вам на руку. Це гра на аналітичні здібності: визначати, хто ваш союзник, а хто суперник, а також на ораторські навички, щоб запутати ворогів. Адже ніхто не забороняє обговорювати та переконувати інших гравців грати на вашу користь.

Мета гри:

Переможець отримує все, програвший — нічого. Єдиний спосіб завершити гру — знищити команду суперника та вчасно про це заявити. Але й тут існує ризик помилки, яка може стати фатальною та повністю змінити команду переможців. Детальніше про це — далі в правилах.

Підготовка до гри:

1. Розділіть карти ночі та дня в окремі колоди та перемішайте їх. Це загальні ігрові колоди, звідки гравці добиратимуть карти. Якщо карти в будь-якій колоді закінчуються, перемішайте карти з відбою та покладіть їх під низ залишку колоди, поповнюючи її. Зіграні карти кладуться у колоду відбою у відкриту, поруч із колодами дня та ночі.

2. Роздайте кожному гравцеві карту ДНК. Скільки гравців — стільки й карт. На початку гри всі карти повинні показувати "Purity".

3. Покладіть карту фази на видноті біля колод дня та ночі. Гра розпочинається з фази "День".

4. Відберіть карти сущостей відповідно до кількості гравців. Основне — рівний поділ команд. Наприклад, для 6 гравців команди будуть 3 vs 3, при цьому кожна команда має лідера: у вампірів — "Dracula", у перевертнів — "The Alpha". Тобто для 6 гравців відберіть дві карти "Vampire" та одну "Dracula", та дві карти "Werewolf" та одну "The Alpha" для іншої команди. Якщо кількість гравців непарна, команда з більшою кількістю сущостей не має лідера. Наприклад: три "Vampire" проти однієї "Werewolf" та однієї "The Alpha", або навпаки — це не має значення, бо ніхто не знає свою сущість заздалегідь. Перемішайте відіbrane карти та в закриту роздайте кожному гравцю. Ніхто не повинен підглядати чужу сущість до кінця гри.

Можливий варіант гри без "Dracula" та "The Alpha" за бажанням і при рівній кількості гравців. У цьому випадку жоден гравець не знає сущностей інших, що робить гру трохи складнішою та довшою.

5. Всі гравці повинні ознайомитися та запам'ятати свою сущість і не дозволяти іншим підглядати її до кінця гри.

6. Оскільки карти вожаків "Dracula" та "The Alpha" мають додаткову перевагу на початку гри, яка полягає у можливості побачити сущності всіх інших гравців, події відбуваються наступним чином. Будь-хто з гравців оголошує наступні кроки, які всі виконують: усі гравці закривають очі, потім перевертають карту сущності, яку тримають у руці, з закритими очима. Після цього відкривають очі лише гравці, чиї сущності — "Dracula" та "The Alpha", і вивчають інших гравців кілька секунд, після чого закривають очі. Потім усі гравці повертають карти сущностей на початкову сторону, і нарешті всі відкривають очі. Більшість гравців не знає, хто є хто, окрім власників сущностей "Dracula" та "The Alpha", що дає їм певну перевагу. За бажанням кожен гравець може переконувати інших щодо своєї сущності або сущностей суперників, може говорити правду або навмисно обманювати, але не має права відкривати свою сущість будь-кому з гравців.

7. Роздайте кожному гравцеві по 2 карти ночі та 2 карти дня (загалом 4 карти). Це максимальна кількість карт, яку гравець може мати на початку свого ходу.

8. Будь-яким зручним способом визначте, хто ходитиме першим. Гру можна розпочинати.

Ціль гри:

Визначити, хто з гравців ваш союзник, а хто ворог, допоможуть карти "Blood Test" та "Confession". Будь-якими способами необхідно зробити так, щоб усі гравці команди суперників мутували — у цьому допоможуть карти "Bite" та "Curse Mark". Союзники ж повинні залишатися немутованими — у цьому допоможуть карти "Vaccine", "Candle" та "Bite" (детальніше — в описах карт).

Початок ходу:

Починається відлік фази, яка триватиме, поки всі гравці по колу не зроблять свій хід. Оскільки гра починається з активної фази дня, а у гравця на руках 2 карти дня та 2 карти ночі, він може зіграти лише одну з карт дня. За бажанням гравець у своїй хід може взагалі не грати карту, а скинути будь-яку карту з руки у відбій — незалежно від того, карта це дня чи ночі. Якщо на початок ходу у гравця немає карт відповідної фази або карт взагалі, він не може ходити і переходить до завершення ходу (деталі — далі).

Кінець ходу:

Гравець добирає з колоди стільки карт, щоб у нього на руках було 4 карти, але не більше, за винятком випадків, коли карта, яку він зіграв, блокує цю дію. З якої колоди — дня чи ночі — добирати карти, вирішує сам гравець. Це впливає на його наступний хід, тому потрібно аналізувати хід гри та думати наперед. Обмежень щодо співвідношення карт дня і ночі на руках немає: може бути 2:2, 3:1, 4:0. Головне правило — наприкінці ходу у гравця не більше 4 карт. Наступним ходить гравець зліва; стартовий напрямок черговості — за годинниковою стрілкою.

Зміна фази:

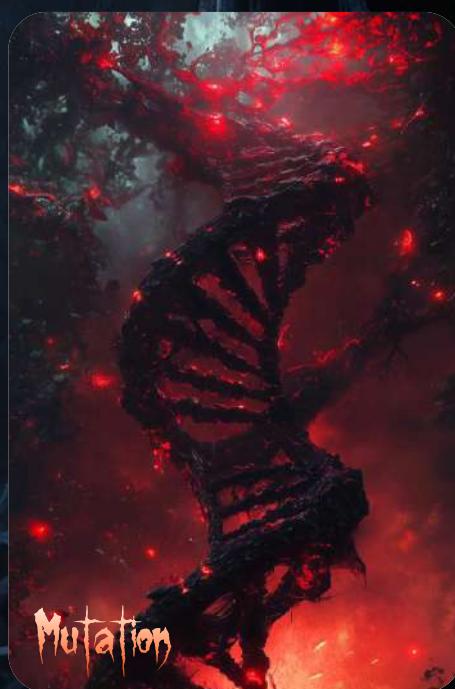
Як тільки останній гравець у колі зробив свій хід (тобто гравець, що сидить поруч із тим, від кого починалася фаза), фаза змінюється на протилежну, і наступний гравець повинен грати карти, які відповідають цій фазі. Якщо у нього немає таких карт, він скидає будь-яку карту на власний розсуд та добирає до 4 карт з колоди. Його хід завершується. Існують карти, які можуть впливати на хід фази, змінювати її та обнулювати відлік: це карта “Eclipse”, яка змінює активну фазу на протилежну та обнуляє відлік фази, і карта “Time Loop”, яка змінює напрямок черговості ходу гравців і також обнуляє відлік фази (детальніше — в описах карт).

Кінець гри:

Це доволі відповідальний момент. Будь-хто з немутованих гравців може заявити про завершення гри, і ця дія незворотна. Але ще нічого не вирішено. Гравець повинен правильно вказати на кожного гравця з команди суперника, і всі вони мають бути мутовані. Якщо гравець помилився хоча б в одному випадку, він та вся його команда програють, навіть якщо до цього були у виграній позиції. Можлива ситуація, коли всі гравці однієї команди мутовані, але жоден з суперників не знає про це або не впевнений у всіх ролях — гра триває доти, поки хтось не наважиться ризикнути і зупинити її. Якщо всі гравці у грі мутовані, крім одного, лише він може зупиняти гру, але йому ще потрібно правильно назвати ворогів для перемоги.



Purity



Mutation

Карта фази (1 карта). Повинна бути на видноті всіх гравців. Вона позначає поточну фазу — “День” або “Ніч” — і перевертается щоразу при зміні фази. Кожна фаза триває рівно стільки ходів, скільки гравців у грі. Коли всі гравці зробили свій хід, фаза змінюється на протилежну, і гравець, який починав попередню фазу, розпочинає нову. Винятком є карти “Eclipse” та “Time Loop”, які можуть миттєво змінити фазу та/або її відлік.

Карта ДНК (12 карт). Карта повинна бути відкритою для всіх гравців і розташовуватися поруч із картою сущності гравця. Вона позначає чистий стан або мутацію гравця і перевертается щоразу, коли на гравця грають карту “Bite”. На початку гри всі гравці кладуть карту стороною “Purity” дотори. Гравець із мутацією не може робити запит на завершення гри — це може зробити лише гравець із чистим станом.



Vampire



Dracula



Werewolf



The Alpha

“Vampire”

Грає в одній команді разом з іншими сутностями “Vampire” та “Dracula” проти сутностей “Werewolf” та “The Alpha”.

“Dracula”

Грає в одній команді разом з іншими сутностями “Vampire” проти сутностей “Werewolf” та “The Alpha”. На початку гри дізнається сутності всіх інших гравців.

“Werewolf”

Грає в одній команді разом з іншими сутностями “Werewolf” та “The Alpha” проти сутностей “Vampire” та “Dracula”.

“The Alpha”

Грає в одній команді разом з іншими сутностями “Werewolf” проти сутностей “Vampire” та “Dracula”. На початку гри дізнається сутності всіх інших гравців.



Карти сутності (12 карт)

“Vampire”, “Dracula”, “Werewolf”,
“The Alpha”



Карти ночі (68 карт)

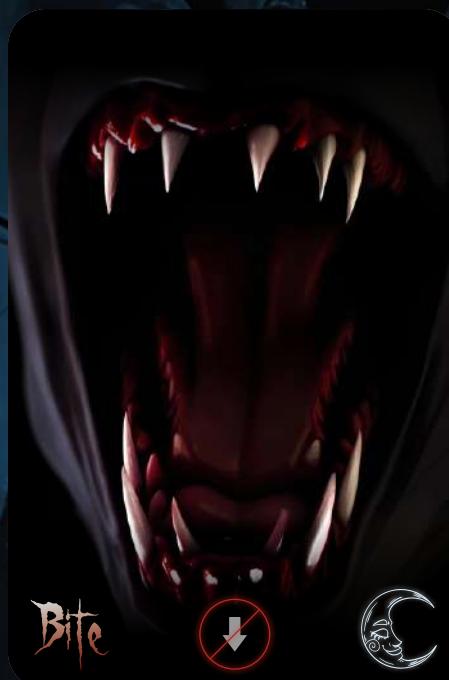
“Bite”, “Curse Mark”, “Chains”,
“Tranquilizer”, “Voodoo”,
“The Leshy”, “The Hunter”, “Mirror”,
“Eclipse”, “Time Loop”



Карти дня (68 карт)

“Vaccine”, “Candle”, “Keys”,
“Pandora’s Box”, “Thief”,
“Blood Test”, “Confession”, “Amulet”,
“Eclipse”, “Time Loop”

Карти ночі



“Bite”

Карту можна зіграти лише у фазу ночі. Вона мутує ДНК гравця. Якщо на гравця з мутуваним ДНК зіграти “Bite” ще раз — ДНК повертається у чистий стан. Обмежень щодо кількості “Bite” на одного гравця за фазу немає. Не можна зіграти на себе. Не можна зіграти на гравця, який вже назавжди проклятий. Кarta відразу йде у відбій. Гравець, який грає карту, завершує хід добиранням до 4 карт у руку.

Кількість карт у колоді ночі: 16
Ймовірність випадіння: 13.33%



“Curse Mark”

Карту можна зіграти лише у фазу ночі. Гравець, який отримує “Curse Mark”, ризикує назавжди мутувати.

Це стається, якщо протягом двох своїх ходів він не скине прокляття. Пропущений через “Tranquilizer” хід теж рахується. Позбутись карти можна двома способами: зіграти на проклятого “Candle”, тоді “Curse Mark” йде у відбій; або передати іншому гравцеві через “Bite”. Якщо

проклятий кусає когось чи його кусають, “Curse Mark” переходить іншому, і він отримує два ходи на звільнення. Хто не позбувся карти за два свої ходи — мутує без можливості відновитись, але лишається в грі. На нього більше не можна грати “Curse Mark”, “Bite” та “Vaccine”. Гравець ховає карту ДНК, щоб усім було зрозуміло, що він мутував назавжди. На одному гравці не може бути двох таких карт. Гравець, який грає карту, завершує хід добиранням до 4 карт у руку.

Кількість карт у колоді ночі: 8
Ймовірність випадіння: 6.67%



“Chains”

Карту можна зіграти лише у фазу ночі. Гравець, на якого її зіграли, тримає “Chains” поруч із картою сущності та ДНК на видноті, доки не скине її. Під дією “Chains” він не може використовувати карти ночі.

Скинути карту можна лише за допомогою “Keys”. На одному гравці не може бути двох таких карт. Гравець, який грає карту, завершує хід добиранням до 4 карт у руку.

Кількість карт у колоді ночі: 8
Ймовірність випадіння: 6.67%



“Tranquilizer”

Карту можна зіграти лише у фазу ночі. Гравець, на якого її зіграли, тримає “Tranquilizer” поруч із картою сущності та ДНК на видноті, доки не настане його хід. У свій хід

він його пропускає, скидає “Tranquilizer” у відбій і не добирає карти навіть якщо має менше 4. Якщо цей гравець є носієм “Curse Mark”, то пропущений хід рахується як змарніваний для позбавлення прокляття. На приспаного гравця можна грати будь-які карти — він не зможе захиститись навіть маючи “Amulet” чи “Mirror”. На одному гравці не може бути двох таких карт. Гравець, який грає карту, завершує хід добиранням до 4 карт у руку.

Кількість карт у колоді ночі: 8
Ймовірність випадіння: 6.67%

Карти ночі



“The Leshy”

Карту можна зіграти лише у фазу ночі. Гравець, на якого її зіграли, передає всі карти з руки гравцю, який зіграв “Voodoo”. Той обирає до 4 карт із власних та отриманих і залишає їх собі, решту повертає супернику. Карта одразу йде у відбій. Ніхто не добирає карти з колоди.

Кількість карт у колоді ночі: 8
Ймовірність випадіння: 6.67%

Кількість карт у колоді ночі: 4
Ймовірність випадіння: 3.33%



“The Hunter”

Карту можна зіграти лише у фазу ночі. Гравець, який її зіграє, скидає всі свої карти у відбій разом із “The Hunter”. Кожен інший гравець віддає йому по одній карті зі своєї руки. Потім він обирає до 4 карт із отриманих та залишає їх собі, решту скидає у відбій. Хід завершено.

Кількість карт у колоді ночі: 4
Ймовірність випадіння: 3.33%



“Mirror”

Карта захисту. Її можна зіграти лише як контрхід — не у свій хід, у відповідь на карту ночі суперника, який атакує саме вас. Не можна використати, щоб захистити іншого гравця. Вона не діє проти карт дня. Кarta суперника відзеркалюється на нього самого без можливості захиститись за допомогою “Amulet” чи “Mirror”. Карта одразу йде у відбій. Ніхто не добирає карти. Не можна застосувати проти “The Leshy” та “The Hunter”, адже вони не атакують безпосередньо конкретного гравця.

Кількість карт у колоді ночі: 8
Ймовірність випадіння: 6.67%

* Необов'язкове правило неуважності (за бажанням більшості гравців):

Якщо гравець намірено або ненамірено порушує правила — тобто грає карту не у свій хід, або карту, яка не відповідає поточній фазі чи суперечить будь-яким іншим правилам — будь-хто з гравців може на це вказати. У такому випадку порушник несе жорстке покарання: карта, яку він намагався зіграти, скидається у відбій, гравець не компенсує це добиранням карт з колоди та пропускає хід (якщо це був його хід).

Карти дня



"Vaccine"

Карту можна зіграти лише у фазу дня. Вона повертає ДНК гравця до чистого стану без мутації. Її можна застосувати й на іншого гравця. Не можна зіграти на того, хто вже назавжди проклятий. Карта одразу йде у відбій. Гравець, який її зіграв, завершує хід добиранням до 4 карт у руку.

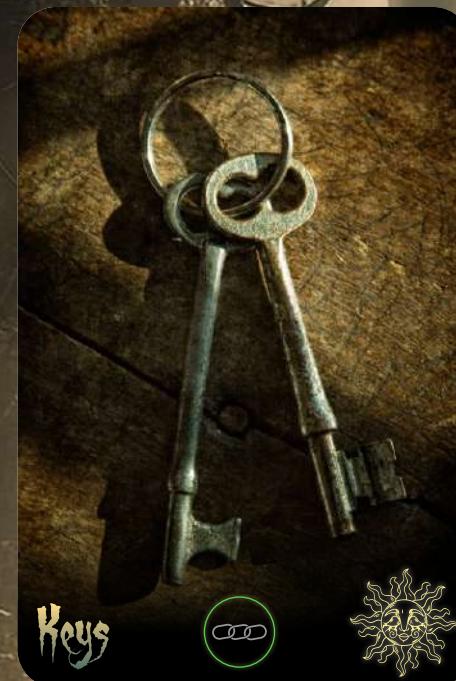
Кількість карт у колоді дня: 8
Ймовірність випадіння: 6.67%



"Candle"

Карту можна зіграти лише у фазу дня. Вона скасовує дію "Curse Mark" — обидві карти йдуть у відбій. Її можна застосувати й на іншого гравця. Гравець, який зіграв карту, завершує хід добиранням до 4 карт у руку.

Кількість карт у колоді дня: 8
Ймовірність випадіння: 6.67%



"Keys"

Карту можна зіграти лише у фазу дня. Вона скасовує дію "Chains" — обидві карти йдуть у відбій. Її можна застосувати й на іншого гравця. Гравець, який зіграв карту, завершує хід добиранням до 4 карт у руку.

Кількість карт у колоді дня: 8
Ймовірність випадіння: 6.67%



"Pandora's Box"

Карту можна зіграти лише у фазу дня. Гравець, який її зіграє на себе, скидає всі свої карти, включно з цією, у відбій і набирає 4 нові.

Якщо карту зіграно на іншого гравця, той скидає всі карти та набирає 4 нові, навіть якщо раніше не мав карт. Карта одразу йде у відбій. Гравець, який її зіграв, завершує хід добиранням до 4 карт у руку.

Кількість карт у колоді дня: 8
Ймовірність випадіння: 6.67%

* Необов'язкове правило повільності (за бажанням більшості гравців):

Якщо гравець надто довго думає (за схваленням більшості) або довше, ніж попередньо встановлений час на хід для кожного гравця, він пропускає свій хід.

Карти дня



* Необов'язкове правило перемоги (за бажанням більшості гравців):

Гравець, який успішно привів свою команду до перемоги у попередній грі, має право на свій розсуд розподілити ролі всіх гравців у наступній грі. Також він визначає, хто робить перший хід.

Особливі карти



"Eclipse"

Карту можна зіграти у будь-яку фазу. Вона миттєво змінює фазу дня на ніч або навпаки. Відлік нового ходу починається з гравця, який зіграв "Eclipse". Гравець добирає одну карту з колоди та робить додатковий хід. Не можна зіграти дві такі карти підряд. "Eclipse" може трапитися як серед карт дня, так і карт ночі.

Кількість карт у кожній колоді: 2
Ймовірність випадіння: 1.67%



"Time Loop"

Карту можна зіграти у будь-яку фазу. Вона миттєво змінює напрямок ходу на протилежний. Відлік фази починається з гравця, який зіграв "Time Loop". Гравець добирає одну карту з колоди та робить додатковий хід. Не можна зіграти дві такі карти підряд. "Time Loop" може трапитися як серед карт дня, так і карт ночі.

Кількість карт у кожній колоді: 2
Ймовірність випадіння: 1.67%

Кількість гравців: 5-12

Рекомендований вік гравців: 12+

Приблизний час гри: 30-60 хв

Компоненти: 1 правила гри; 1 карта фази; 12 карт ДНК; 12 карт сущностей; 68 карт дня; 68 карт ночі;

Загальна кількість карт: 161.

Автор гри: Макс Фармага, 2024-2025, Зроблено в Україні

© Усі права захищено

Умовні позначення

Додаткові символи які вказані біля назви карти - призначені, щоб спростити сприйняття карт, їх дій та обмежень.



Карта дня. Може трапитись лише у колоді дня. Можна зіграти карту лише у фазу дня.



Карта ночі. Може трапитись лише у колоді ночі. Можна зіграти карту лише у фазу ночі.



Особлива карта. Може трапитись як у колоді ночі так і у колоді дня. Можна зіграти у будь-яку фазу.



Карта захисту. Можна зіграти лише не у свій хід. Захищає лише від карт ночі.



Не можна зіграти карту на самого себе.



Гравець не може розігрувати карти ночі.



Повертає гравця до стану ДНК "Purity". Не можна зіграти на гравця який мутував назавжди після дії карти "Curse Mark".



Відміняє ефект карти "Curse Mark". Можна зіграти лише на носія катри "Curse Mark".



Відміняє ефект карти "Chains". Можна зіграти лише на носія катри "Chains".



Дає право потягнути з колоди одну карту та зіграти додатковий хід.

Онлайн правила гри:

Проскануй QR код на своєму смартфоні та перейди за посиланням на екрані:
m-farmaha.github.io/bloodwood/

