

# “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 сутностей. 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. Окрім 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 заплутати 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 сутностей 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 сутностей не має лідера. Наприклад: три “Vampire” проти однієї “Werewolf” та однієї “The Alpha”, або навпаки — це не має значення, бо ніхто не знає свою сутність заздалегідь. Перемішайте відібрані карти та в закриту роздайте кожному гравцю. Ніхто не повинен підглядати чужу сутність 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 сутностей інших, що робить гру трохи складнішою та довшою.

5. Всі гравці повинні ознайомитися та запам’ятати свою сутність і не дозволяти іншим підглядати її до кінця гри.
6. Оскільки карти вождів “Dracula” та “The Alpha” мають додаткову перевагу на початку гри, яка полягає у можливості побачити сутності всіх інших гравців, події відбуваються наступним чином. Будь-хто з гравців оголошує наступні кроки, які всі виконують: усі гравці закривають очі, потім перевертають карту сутності, яку тримають у руці, з закритими очима. Після цього відкривають очі лише гравці, чії сутності — “Dracula” та “The Alpha”, і вивчають інших гравців кілька секунд, після чого закривають очі. Потім усі гравці повертають карти сутностей на початкову сторону, і нарешті всі відкривають очі. Більшість гравців не знає, хто є хто, окрім власників сутностей “Dracula” та “The Alpha”, що дає їм певну перевагу. За бажанням кожен гравець може переконувати інших щодо своєї сутності або сутностей суперників, може говорити правду або навмисно обманювати, але не має права відкривати свою сутність 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 немутуваними — у цьому допоможуть карти “Vaccine”, “Candle” та “Bite” (детальніше — в описах карт).

