

Голод


ИГРА РИЧАРДА ГАРФИЛЛА

ВОНЗИТЬ КЛЫКИ



ПРАВИЛА ИГРЫ

Обзор игры

Дополнение «Голод: Вонзить клыки» предлагает голодным вампирам новые захватывающие возможности. Колода событий разнообразит игру на старте, а вампиры теперь смогут атаковать  и, таким образом, расправляться с новыми угрозами, улучшать свои охотничьи способности и нападать на других вампиров. Кто бы ни был враг, в него всегда можно вонзить клыки!

СОСТАВ ИГРЫ

36 стартовых карт



(по 6 для каждого вампира)

6 карт травм



(по 1 для каждого вампира)

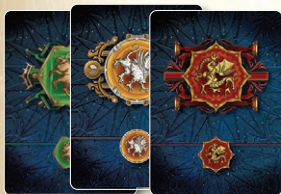
16 карт угроз



8 оборотней

8 охотников на вампиров

9 карт засады



48 карт ран



(по 8 для каждого вампира)

28 карт охоты



8 людей, 8 фамильяров и 12 способностей

6 жетонов наград



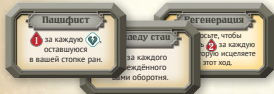
1 карта розы



36 карт событий



10 жетонов ритуалов



28 жетонов урона



15 долгов, 20 временных и 1 событие 15-го раунда

НОВАЯ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка к игре с дополнением отличается от базовой. Если это ваша первая партия, рекомендуем играть её без дополнения.

Если вы уже знакомы с игрой, внесите в подготовку изменения, указанные в таких рамках, как эта.

- 1 **Разместите игровое поле** выбранной стороной вверх. Справа от него положите планшет охоты, собрав его так, чтобы количество рядов на нём было на 1 больше числа игроков.
- 2 **Каждый игрок выбирает вампира** и берёт его планшет, стартовую колоду, фишку и жетон вампира, а затем помещает его фишку очков на деление «0» счётчика очков.



- 3 При игре с дополнением «Вонзить клыки» берите **стартовые колоды из этого дополнения, а не из базовой игры.**

- 4 Каждый игрок берёт 1 карту травмы, помещает её рядом со своим планшетом вампира и **кладёт на неё 8 карт ран своего цвета** лицом вверх.



- 5 **Перемешайте новые карты охоты с базовыми** (кроме карт роз) и положите получившуюся колоду рядом с полем охоты.

Подготовьте игровое поле

- 6 **Перемешайте жетоны наград из этого дополнения и базовой игры лицом вниз** и поместите по 1 жетону лицом вниз на каждый сундук. **Остальные жетоны наград положите рядом с полем, создав резерв.** Переверните жетоны, лежащие на открытых сундуках.
- 7 **Положите жетоны урона** рядом с полем.



8 Поместите 4 карты роз (включая розу-меч) лицом вверх на лабиринт.

9 Возьмите 3 карты с верха колоды охоты 5 и не глядя положите их лицом вниз на таверну.

10 Поместите фишку луны на первое деление счётчика раундов.

11 Подготовьте колоду событий.

1. Возьмите карту «15-й раунд».

2. Перемешайте все карты временных событий, возьмите 13 из них и положите лицом вниз на карту «15-й раунд», чтобы создать колоду событий. Остальные карты временных событий верните в коробку.

3. Перемешайте все карты долгих событий, возьмите 1 из них и положите лицом вверх на колоду событий. Это событие будет длиться всю игру. Остальные карты долгих событий верните в коробку.



12 Поместите жетоны замка на замок в зависимости от числа игроков:

2 игрока: 10, 6.

3 игрока: 10, 6, 4.

4 игрока: 10, 8, 6, 4.


5–6 игроков: 10, 8, 6, 4, 2.



☀️ **Подготовьте ритуалы**



Если в партии 2–4 игрока, верните в коробку ритуалы с обозначением «5+». Объедините ритуалы из этого дополнения с базовыми.

- 13 **Перемешайте ритуалы с бежевым фоном и поместите 2 случайных из них лицом вверх в области общих ритуалов.** Остальные ритуалы перемешайте вместе.
- 14 **Каждый игрок берёт 2 ритуала,** выбирает один, а другой возвращает в коробку, не показывая остальным игрокам.
- 15 **Поместите в каждый склеп указанное число ритуалов:** 6 в склеп в горах, по 5 в склепы в низине и по 4 в склепы в лесу. Остальные ритуалы не глядя сложите в резерв рядом с полем.

Важно: учитывайте, что при игре с дополнением в конце партии некоторые ритуалы могут приносить больше , поэтому вам стоит следить за соперниками.

☀️ **Подготовьтесь к первому раунду**

- 16 Каждый игрок **перемешивает свою колоду и берёт 3 карты.**
- 17 **Порядок хода в 1-м раунде зависит от скорости вампиров:** каждый игрок складывает значения скорости на своих 3 картах. Сначала ходят вампиры, чья скорость меньше. В случае равенства скорости между вампирами первым ходит тот, кто старше. Поместите свои фишки вампиров на замок, сложив стопкой в порядке хода с самым медленным вампиром наверху.

- 18 **Подготовьте поле охоты:** возьмите 2 карты из колоды охоты для каждого ряда и положите по одной карте лицом вверх в области столбцов  и .



- 19 **Подготовьте колоду угроз:** перемешайте вместе всех оборотней и охотников на вампиров и положите их стопкой лицом вниз рядом с колодой охоты.



- 20 **Возьмите по 1 карте засады каждого цвета (сбросьте зелёные карты, если играете вдвоём).** Добавьте к ним столько случайных карт засады, чтобы их суммарное число было равно числу рядов на поле охоты. Положите все эти карты засады ниже поля охоты лицом вверх. Если вы хорошо знакомы с игрой, можете повысить сложность, взяв больше красных карт, или понизить её, убрав один из цветов (зелёный).




НОВЫЕ ПОНЯТИЯ

Дополнение «Вонзить клыки» вводит в игру несколько новых понятий.

Значение атаки

Атака — новое понятие, которое позволяет вам побеждать угрозы, лучше охотиться и нападать на других вампиров.



Если в вашей игровой зоне есть одна или несколько карт с атакой, вы **складываете их значения, чтобы подсчитать своё значение атаки** . Вы делаете это тогда же, когда считаете свою скорость, — **на шаге 2 своего хода**.

ПРИМЕЧАНИЕ: вы не можете атаковать в замке ни угрозы, ни других вампиров, но можете атаковать угрозы на кладбище.

После перемещения вы можете атаковать одним из трёх способов:

1. **Победить одну или несколько угроз:** вы можете потратить сколько угодно атаки, чтобы нанести урон любой угрозе в своей игровой зоне (см. «Как победить угрозу?» на с. 12). Вы можете не делать этого и полностью или частично потратить атаку на охоту.

2. Охотиться до последнего: вы можете частично или полностью добавить оставшуюся атаку к своей скорости, чтобы лучше поохотиться. Это не даст вам дополнительной охоты, и вы можете это сделать, даже если у вас не осталось скорости. Например, если у вас **2** и **2**, вы можете переместиться за **2** и поохотиться за **2**, переместиться за **1** и поохотиться за **3** либо поохотиться за **4**.

Важно! Следующее правило заменяет правило выталкивания из базовой игры, применяющееся, когда вы заканчиваете ход на клетке с другим вампиром.

3. Атаковать другого вампира: если вы заканчиваете перемещение на клетке с другими вампирами, вы либо помещаете свою фишку на их фишки (как обычно), либо атакуете одного из них по своему выбору, потратив хотя бы **1**. Вы можете атаковать только одного вампира. Если вы делаете это:

- **вы можете вытолкнуть его на 1 клетку в любом направлении;**
- **он сбрасывает столько карт** из личной колоды, сколько атаки вы потратили, а **вы получаете 2** за каждого человека, сбрасываемого им.

Пример: Йоко Тияко тратит **3**, чтобы атаковать дону Герваси. Она решает вытолкнуть Герваси на соседнюю клетку, затем Герваси сбрасывает 3 верхних карты из своей колоды, открывая 2 людей. Йоко получает **4**.

Карты событий

Ночи в Карпатских горах стали пугающе другими. С картами событий игроки должны приспособливаться к постоянно меняющимся правилам и неожиданным происшествиям. Кроме того, 15 карт контролируют длительность партии.



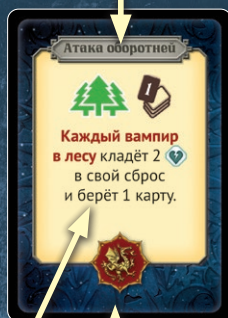
- **В начале игры** вы берёте случайную карту долгого события, которое изменяет всю партию и влияет на всех игроков. Следуйте указаниям этой карты **в течение всей игры**. Держите её лицом вверх рядом с игровым полем.
- **В начале каждого раунда, начиная со второго**, вы будете раскрывать по одной карте временного события и следовать её указаниям до конца раунда. Большинство карт событий добавляет угрозы.
- **Карта «15-й раунд»** всегда одна и та же. Если у кого-то есть зонтик от солнца, дающий дополнительный ход, в этот ход вы не берёте карту события.

Угрозы

Вампиры притягивают к себе оборотней и охотников на вампиров. Угрозы появляются в игре только по указаниям карт событий. Взяв карту события, посмотрите на цвет засады в её нижней части.

Структура карты события

Название



Эффект

Цвет засады

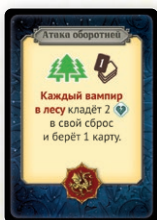


Если указан **0**, ночь выдалась тихой и в этом раунде угрозы не будет.

Если ниже поля охоты есть засада того же цвета, добавьте 1 угрозу. Если все такие засады уже заняты угрозами, новая угроза в этом раунде не появляется.

Чтобы добавить угрозу, игрок с наименьшим числом победных очков берёт верхнюю карту колоды угрозы. (В случае равенства очков карту берёт последний в порядке хода претендент.) Затем он помещает засаду, указанную на карте собы-

тия, справа от любого ряда на поле охоты и кладёт на неё взятую карту угрозы.



Пример: на событии указана . Красная засада доступна, а у вас меньше всего победных очков. Вы берёте 1 угрозу – это Парадокс Гилберт. Вы решаете добавить засаду во второй ряд, а затем кладёте на неё Парадокса Гилберта.

ОБОРОТЕНЬ В ЗАСАДЕ

Когда вы выкладываете на карту засады оборотня, он похищает всех людей из области столбца **1** своего ряда (если они есть): положите их под карту оборотня.

Когда при подготовке к следующему раунду (или в любой другой момент игры) в столбец **1** ряда с оборотнем кладётся человек, оборотень похищает его. Оборотни не похищают фамильяров и способности.



Как действуют угрозы?

Вы не можете атаковать угрозы, пока те находятся в засаде возле ряда поля охоты. У всех угроз есть эффект **защиты**; это значит, что они атакуют вас, когда вы получаете карту из их ряда во время охоты. Если вы сделали это, **поместите карту угрозы в свою игровую зону и верните засаду на её место ниже поля охоты. Эта засада снова доступна.**

Угрозы не запрещают вам брать карты из их рядов во время охоты, но атакуют вас, когда вы это делаете (включая дополнительную охоту от колодца, ритуала, карты или награды). Если вы охотитесь несколько раз и несколько рядов защищены угрозами, вы можете взять несколько угроз в один ход, но это может быть не лучшей идеей. Вы не можете взять угрозу с поля охоты никаким другим способом.

Угрозы — это **постоянные** карты, которые остаются в вашей игровой зоне, пока вы их не победите. **Вы не можете сбросить их при помощи эффекта.**

Структура карты угрозы

Значение атаки

Столько карт ран вы берёте, когда угроза атакует вас

Победные очки

Столько очков вы получаете, победив угрозу

Трофей

Вы получаете этот трофей, победив охотника на вампиров



Живучесть

Столько жетонов урона нужно, чтобы победить угрозу

Эффекты

Тип угрозы: оборотень



Тип угрозы: охотник на вампиров

☀ Когда угроза атакует?

🔴 КОГДА ВЫ ДОБАВЛЯЕТЕ УГРОЗУ В СВОЮ ИГРОВУЮ ЗОНУ

Когда вы получаете карту из ряда поля охоты, который защищает угроза, она немедленно атакует вас. Положите её в свою игровую зону и **добавьте в свой сброс столько** ⚡ из вашей стопки ран, **каково её значение атаки** (🔴).

Пример: вы охотитесь и получаете способность «Ночной громада», но её ряд защищает леди Хоук. Вы берёте карту способности и кладёте её в свой сброс. Затем вы помещаете леди Хоук в свою игровую зону и кладёте в сброс 2 ⚡ из своей стопки ран.




🔴 КАЖДЫЙ РАЗ, КОГДА ВЫ ДОЛЖНЫ ПЕРЕМЕШАТЬ СВОЮ КОЛОДУ



Перед тем как перемешать колоду по эффекту или потому, что она опустела, положите в свой сброс столько ⚡ из стопки ран, **какова сумма значений** 🔴 всех угроз в вашей игровой зоне.

ПРИМЕЧАНИЕ: если вы должны положить в сброс ⚡, но ваша стопка ран пуста, потеряйте 🔴 за каждую ⚡, которую не можете добавить.



Пример: вы должны перемешать свою колоду, но в вашей игровой зоне есть леди Хоук. Вы должны положить в свой сброс 2 ⚡, потому что её атака равна 2, а у вас осталась только 1 ⚡. Вы добавляете последнюю ⚡ в сброс и теряете 🔴. Затем вы перемешиваете колоду.


☀ Как победить угрозу?


В свой ход после перемещения, но перед охотой вы можете потратить сколько угодно атаки, чтобы нанести урон любой угрозе в вашей игровой зоне. Решите, сколько атаки вы хотите потратить на одну или несколько угроз, и положите 1 жетон урона за каждую потраченную  на эти угрозы. Вы не можете атаковать угрозу в тот же ход, в который она добавилась в вашу игровую зону.

Победив угрозу, немедленно получите  за неё и положите её в свою зону «Съедены». Вы не получаете дополнительные  от низины или леса. Также учтите, что охотники на вампиров в вашей игровой зоне не считаются людьми ни для каких игровых эффектов.

- **Если вы победили охотника** на вампиров, возьмите трофей, указанный на его карте (жетон награды или ритуала): возьмите 2 указанных жетона из резерва, выберите один и **изгоните** другой (см. с. 14).

ПРИМЕЧАНИЕ: вы не получаете  за жетон награды. Эти  включены в карту угрозы.


- **Если вы победили оборотня**, также съешьте всех людей, которых он похитил. В этом случае вы не применяете эффекты их карт и не получаете их . Они всё ещё считаются людьми своего типа для ритуалов и эффектов конца игры.



***Пример:** вы побеждаете Хьюго, похитившего 2 людей. Вы получаете $3 + 2 = 5$ и кладёте Хьюго и людей в свою зону «Съедены». В конце игры вы получите  по эффектам барона Кристиана и Элайджи.*



КОНЕЦ ИГРЫ





В конце партии добавьте к победному счёту очки от ритуалов и эффектов конца игры, как обычно.

ПРИМЕЧАНИЕ: из-за людей, которых похитили оборотни, и трофеев от охотников на вампиров некоторые ритуалы могут приносить больше . Следите за действиями соперников, если не хотите сюрпризов.

- Люди, которых вы съели, когда победили оборотня, учитываются при подсчёте очков в конце игры.
- Если в вашей игровой зоне есть непобеждённые угрозы на момент конца партии или возвращения в замок, они атакуют вас в последний раз и изгоняются (см. с. 14).
- Каждая  в вашей колоде, на руке, в зоне «Съедены» и сбросе отнимает у вас .












ПАМЯТКА ДОПОЛНЕНИЯ

  Атака (жетон награды): используйте, чтобы добавить  или  к своей атаке.

Атака: вы можете разделить свою атаку, чтобы победить угрозы, добавить её к своей скорости (но только при охоте) и/или атаковать другого вампира, если вы не в замке и не на кладбище.


Взятие нескольких карт (уточнение): вы должны полностью применить эффекты одной карты, прежде чем применять эффекты другой.

Пример: выложив «Вампирскую волю», вы можете сбросить 2 карты и взять 2 карты. Если первой картой вы взяли , вы не применяете её эффект, пока не закончите разыгрывать «Вампирскую волю». Вы не можете взять 1 карту по эффекту , сбросить её и взять ещё 1 карту по эффекту «Вампирской воли». Вы можете сбросить  по второму эффекту «Вампирской воли», но тогда вы не возьмёте карту по эффекту .


Герой: получив эту карту во время охоты, получите столько , какова ваша суммарная . Вы не должны тратить атаку на получение этих . *(Например, вы охотитесь и получаете героя, а ваше суммарное значение атаки равно . Вы получаете , даже если не тратили атаку на охоту.)*

Защита (только у угроз): угроза атакует первого вампира, получающего карту из её ряда, даже если это была бесплатная или дополнительная охота по эффекту, ритуалу или карте.




Зелье исцеления: используйте, чтобы исцелить все  в своей игровой зоне.




Изгнать: изгнанные карты и жетоны убираются в коробку и больше не участвуют в игре.

Исцелить: получив человека во время охоты, исцелите все раны в своей игровой зоне. Исцеляя , верните её из своей игровой зоны в свою стопку ран.

Лучшие друзья: получив эту карту во время охоты, бесплатно возьмите ещё одну карту того же типа на поле охоты. Эта карта может активировать эффект защиты угрозы.

Проныра: получив эту карту во время охоты, положите в свой сброс 1  из своей стопки ран.

Схрон: выберите 1 любую карту с руки и уберите её под карту с этим эффектом. Эффекты убранной карты больше не применяются. После того как вы достали карту из схрона, её эффекты вновь активируются. **Вы можете применить этот эффект только раз в ход, чтобы убрать карту в схрон или достать её.** Используйте этот эффект, чтобы избавиться от карты или сохранить её на потом (в конце игры карта достаётся из схрона).

Целитель: при получении целителя на охоте вы исцеляете все , выложенные в вашей игровой зоне (так как получили человека на охоте), а также получаете  за каждую из этих .



Ярость: если в вашей игровой зоне есть одна или несколько угроз и вы выкладываете карту с яростью, **возьмите 1 карту.**

Создатели игры

Автор игры: Ричард Гарфилд
Художники: Жослин Мийе, Семён Проскуряков,
Анастасия Квач
Ведущий разработчик: Гийом Жиль-Нав
Арт-директор: Игорь Полушин

Русское издание

Русское издание: ООО «Мир хобби»
Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Директор издательского департамента: Александр Киселев
Главный редактор: Валентин Матюша
Заместитель главного редактора: Александр Петрунин
Выпускающий редактор: Виталий Терехов
Переводчик: Мария Шульгина
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Сухойей
Дизайнеры-верстальщики: Мария Гребенникова,
Дарья Великсар
Корректор: Ольга Португалова
Лицензионный менеджер: Александр Ильин

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.
Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2026 ООО «Мир Хобби».
Все права защищены.
hobbyworld.ru
Версия правил 1.0

© 2026. Origames.
All rights reserved.



