

The background is a dark, moody illustration of a forest. The trees are gnarled and leafless, with a purple and brown color palette. In the center, a group of five hooded figures stands in a circle, looking towards a bright, glowing fire or light source in the distance. The overall atmosphere is mysterious and Halloween-themed.

октябрьская
НОСЧЬ

Правила игры

Введение

Скоро луна будет полной — нужно внимательно глядеть по сторонам, вдруг мелькнет в толпе человек-волк или появится сам граф Дракула? Хотя, возможно, все обойдется сладостями в обмен на равновесие этого мира.

Разгадайте тайны и хитрости, погони и ритуалы, древняя магия и битва за судьбу мира. Дух соперничества за судьбу всего живого. Отправьтесь в захватывающее дух приключение со своими друзьями, и кто знает, что будет в последнюю октябрьскую ночь.

Об игре

«Октябрьская ночь» – командная приключенческая игра для 3-5 участников от 12 лет и старше в жанре по мотивам повестей и рассказов Говарда Ф. Лавкрафта, Роджера Желязны, Стокера и других популярных писателей.



Состав игры

Игровое поле



Правила



4 листа игроков и фишки



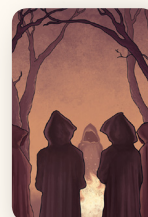
30 карт контактов



16 карты тайн



5 карт ролей



30 жетонов врагов



30 карт активов



30 жетонов здоровья



30 жетонов опыта



12 жетонов улики



Подготовка к игре

Перед началом партии выполните следующие действия в указанном порядке.

1. Разместите игровое поле

Разверните игровое поле и поместите его посередине стола, чтобы все игроки могли до него дотянуться.

2. Выберете и разместите персонажей

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок выбирает одного персонажа, берет его лист, а затем ставит его фишку на игровое поле в локацию, указанную на обороте листа.

3. Получите стартовое имущество, здоровье и опыт

Каждый персонаж получает столько жетонов здоровья и опыта, сколько указано на лицевой стороне его листа. Эти жетоны размещаются рядом с листом персонажа.

Затем персонаж получает стартовое имущество в открытую, указанное на лицевой стороне его листа. Он берет себе соответствующие карты активов и ингредиентов.

Ингредиенты необходимы для проведения ритуала и в прохождении контактов. Также ингредиенты служат валютой при обмене и в помощи при использовании способностей. Активы нужны для защиты или для нападения и в прохождении контактов.

Базовые характеристики

У каждого игрока есть основные характеристики, которые они используют.

1. **Здоровье:** самая важная характеристика. Если здоровье упадет до 0, то игрок выходит из игры. В начале здоровья всех игроков — 6. Оно не может быть больше 10. Игрок повышает здоровье отдыхом, ингредиентами или активом.

2. **Опыт:** показывает магическую и физическую силу. Начальный опыт всех игроков — 1. В начале игры игрок может использовать 1 способность. А следующую способность может приобретать, тратя 4 опыта. В начале каждой недели игрок получает 4 жетона опыта.

Если опыт упадет до 0, то игрок выходит из игры. Игрок повышает значение опыта выполняя контакты, задания и может снижать опыт других игроков во время боя. Также он может тратить опыт во время ритуала, чтобы помочь своей стороне победить.

Навыки

Их значения можно повышать с помощью жетонов улучшений:

1. **Сила:** способность сокрушить противника в прямом противостоянии.
2. **Магия:** способность работать с ингредиентами и использовать мистические силы.
3. **Общение:** способность разбираться с навалившимися делами.

4. Выберите сторону

В Игре участвуют две стороны: вершители (те, кто стремится вернуть Древних Богов в наш мир) и хранители (те, кто против возвращения Древних) и есть избранный (тот, кто может в ходе игры примкнуть к одной из двух сторон)

В зависимости от числа игроков, в колоде игроков должны остаться следующие карты:

3 игрока — 1 вершитель, 1 хранитель и 1 избранный.

4 игрока — 2 вершителя и 2 хранителя.

5 игроков — 2 вершителя, 2 хранителя и 1 избранный.

В начале игры каждый игрок должен вытянуть из этой колоды себе карту и никому не открывать до ритуала.

5 Создайте пул врагов

Сложите все жетоны врагов в темный мешочек (в примере подготовки этот этап не показан). Затем потрясите мешочек, чтобы перемешать жетоны.

Перетасуйте карты контактов тремя отдельными колодами: боевые, поисковые и личные. Положите эти колоды рубашками вверх.

Перетасуйте карты активов, ингредиентов и положите в резерв.

Цель игры

«Октябрьская ночь» – командная приключенческая игра для 3-5 участников. Игроки делятся на две стороны – вершители и хранители. Первые хотят впустить в наш мир Древних Богов, а вторые против их возвращения. В игре побеждает либо одна сторона, либо все проигрывают. Конечная цель игроков – разгадать тайны ритуала, чтобы вернуть Древних или защитить мир.

Кроме того, игроки столкнутся с множеством бедствий и опасностей, которые появляются по мере приближения ритуала. Они могут представляться в виде монстров или недовольных жителей города. Помимо этого, игроки должны в течении месяца пройти общие и личные контакты и разгадать все тайны.

Финальное противостояние между игроками состоится в особом месте, расположение которого нужно вычислить.

Ход игры

Подготовка к ритуалу разбита на 5 недель. Всего в неделе 7 дней и после последнего жетон дня перемещается в первый день, а жетон недели перемещается на следующую позицию.

В начале каждой недели каждый игрок получает 4 жетона опыта.

1 неделя – все присматриваются друг к другу, заручаются помощью и выходят на контакты, собирают ингредиенты. На этой неделе никто не может вступить в смертельную схватку.

2 неделя – плетутся интриги.

3 неделя – время активных действий.

4 неделя – идут сильные схватки.

5 неделя – почти все карты открыты, персонажи готовы к ритуалу. Избранный в начале последней недели вскрывается и открыто объявляет на чьей он стороне выступает.

Ритуал. Пришло время собраться у костра и начать финальное противостояние.

Фазы игры

Каждая партия недели длится некоторое количество игровых дней или раундов. Раунд состоит из двух фаз, которые разыгрываются в следующем порядке:

1. Фаза действий: игроки совершают действия, перемещаются по игровому полю и готовятся к будущим приключениям.
2. Фаза контактов: игроки вступают в контакт в текущей локации, чтобы найти улики и нужные предметы, сразиться с врагами.

1. Фаза действий

В течении этой фазы каждый игрок может выполнить только 1 действие и не чаще, чем через день. Например, игрок не может каждый день подряд только лечиться. Он может отдохнуть, совершить обмен, отдохнуть.

В этой фазе доступны следующие действия (их детальное описание вы найдете ниже):

- ◇ Отдых;
- ◇ Лечение другого игрока;
- ◇ Обмен;
- ◇ Приобретение активов;
- ◇ Путешествие;
- ◇ Вступить в бой;
- ◇ Спутать планы.

Отдых

Игрок восстанавливает 1 здоровье.

Игрок не может отдыхать, если в одной локации с ним находится враг (монстр или другой противник).

Лечение другого игрока

Игрок может восстановить 1 здоровье другому участнику, если они находятся на одной локации.

Игрок не может лечить другого, если в одной локации с ними находится враг (монстр или другой противник).

Обмен

Игрок (за свой счет действия) может обменяться имуществом (активами, ингредиентами) с другим игроком, который находится в одной локации с ним.

Спутать планы

Когда кто-то из игроков делает ход, все игроки, которые находятся не дальше 3-х локаций, могут спутать планы или помешать во время проверки. Для этого каждый игрок, который хочет вмешаться, выкидывает 1 ингредиент или актив с руки и кидают кубик по очереди. Самый слабый результат накладывается на игрока, против которого выступали.

Приобретение активов

Если игрок находится в городе, то он может получить активы из резерва. Для этого он проходит проверку навыка общения и берет из резерва активы на свой выбор. После покупки карты, слоты заменяются новыми из колоды активов.



Карта актива

Игрок не может приобретать активы, если в одной локации с ним находится враг.

Путешествие

Игрок перемещает свою фишку на любую соседнюю локацию.

Условные знаки разных локаций приведены на игровом поле. Локацией может быть лес, город или заброшенное здание.

Вступить в бой

Если игрок находится в одной локации с другим участником, то он может напасть и далее вступить в бой с ним.

Как выглядит бой:

Нападающий и жертва проходят проверки на магию или на силу – у кого выше.

Можно использовать боевые активы, их сила суммируется с силой игрока.

Можно позвать союзника, если он находится в той же локации.

Стороны суммируют силу или магию своего персонажа, своих союзников и боевых предметов у себя и у союзников. У кого значение выше, тот и победил. Если силы равны, то побеждает жертва нападения.

Правила боя:

- ◇ Если вы или вам объявили бой, то отменить его уже нельзя.
- ◇ Этот ход нельзя сделать на 1 неделе.
- ◇ Если вы дрались как союзник, это считается действием, и вы пропускаете свой ход, если еще не сходили.
- ◇ Во время боя нельзя обмениваться предметами.

Все, кто учувствовал в бою, теряют по 1 жетону здоровья и опыта, а проигравший герой и его союзники – по 2 жетона здоровья и опыта. Если победил нападающий, то он делает то, что хотел: забирает предметы на свой выбор (не больше 3 карт) и улику. Победила жертва – она сохраняет все свои предметы.

Если игрок теряет последние жетоны здоровья, то он погибает и все его предметы забирает противоположная сторона и распределяет между собой. Если в бою погибают и нападающий, и жертва, то их предметы забирают их союзники.

На этом бой заканчивается.

Использовать способность

Каждый игрок может раз в неделю использовать способность в любой момент игры. Эти действия описаны на листе персонажа.

В начале игры игрок может выбрать 1 способность и после уже за 4 опыта приобрести еще одну способность.

2. Фаза контактов

В течение этой фазы каждый игрок вступает **в один контакт**. Для этого он читает небольшой текст на карте, где описана суть контакта. Все игроки вступают в контакт по очереди.

«Вступить в контакт» – выполнить задание, например, найти ключ города, или победить упыря.

Всего видов контактов 3 – боевой, поисковый, личный. Первые 2 контакта направлены на решение общих проблем и задач, связанных с ритуалом Древних, а личный контакт – сбор необходимых предметов лично для игрока, его подготовленность к ритуалу.

Каждая из таких карт состоит из трёх абзацев. Вступая в контакт, игрок сначала выполняет то, что написано в верхней части карты, а затем в зависимости от результата переходит к среднему и нижнему абзацу.

Выбор боевых и поисковых контактов происходит так:

Первый игрок выбирает поисковый, следующий берет боевой, далее – личный и т.д. Вне зависимости от количества игроков.

За каждый выполненный поисковый или боевой контакт игроки получают 1 улику. Улики представляют собой информацию о тайне ритуала Древних.

Когда наберётся 4 улики, то игроки открывают 1 карту тайны. Чтобы узнать место ритуала нужно отгадать 4 тайны.

Поисковый контакт

Игрок тянет карту из колоды поисковых контактов. На ней указано 3 локации в трех разделах. Игрок в любом порядке посещает локации, выполняет то, что там сказано, и сбрасывает карту. Например, на карте

контакта указано что нужно прийти на локацию 9 и отыскать реликт. Игрок в фазу действий перемещается на нужную локацию и в фазе контакта проходит проверку и берет из колоды нужную карту.

Проверка магии, силы или общения

Игрок проходит проверку характеристики, указанной на карте ингредиента или врага.

За один выполненный контакт игрок получает 1 улику. За 4 улики можно взять тайну ритуала Древних и выложить перед всеми игроками.

Боевой контакт

Игрок тянет карту из колоды боевых контактов. На ней указано количество врагов, которое нужно взять из мешка и положить на нужную локацию. Игрок вступает в контакт с каждым врагом и по очереди, в любом порядке на свой выбор, их побеждает, чтобы убрать с игрового поля. За один выполненный контакт игрок получает 1 улику. За 4 улики можно взять тайну ритуала Древних и выложить перед всеми игроками.

Вступив в боевой контакт, игрок переворачивает жетон врага и читает текст на обороте. Затем, чтобы определить исход контакта, игрок проходит проверку, которая указана на жетоне.

Проверка магии, силы или общения

Игрок проходит проверку характеристики, указанной на жетоне врага. Если значение модификатора врага больше, чем значение у игрока, то участник теряет 1 здоровье.

Враг теряет столько здоровья, сколько успехов выпало. Если враг потерял все значения здоровья, то он побежден и возвращается в пул.

Если игрок не победил врага, тот остается в локации. Враг теряет столько здоровья, сколько успехов выпало. Если враг потерял все значения здоровья, то он побежден.

Личный контакт

Если поисковый и боевой контакт выполняется ради общего успеха, то личный – для себя и своих союзников.

Игрок тянет карту из колоды личных контактов. На ней указано 3 локации в трех разделах. Игрок в любом порядке посещает локации, выполняет то, что там сказано, и сбрасывает карту. За всю игру можно пройти только один личный контакт. Все найденные предметы за выполнение контакта игрок оставляет у себя. Они ему помогут на ритуале. За один выполненный контакт игрок получает 3 опыта.

ТАЙНЫ

Когда игроки собрали 4 улики, они могут взять 1 тайну и выполнить ее. Нужно выполнить 4 тайны. Тайну выполняют по очереди.

Когда все тайны разгаданы, игроки получают информацию о месте ритуала. Для этого вытяните из пула врагов жетон, его локация и будет местом проведения ритуала.

Если игроки не успели разгадать тайны, то игра заканчивается.

Избранные в начале последней недели вскрываются и открыто объявляют на чьей они стороне выступают. Если избранных несколько, то они обязаны присоединиться к разным командам.

К ритуалу подпускаются игроки, у которых значение опыта больше или равно 8. Если у игрока нет 8 опыта, то он проигрывает и выбывает.

Ритуал Древних

31 октября все выжившие собираются в месте ритуала и разводят костёр, вокруг которого располагаются кругом герои, нашедшие место ритуала: на одной половине — вершители, на другой — хранители. Герои бросают в костёр заранее приготовленные материалы и магические снадобья, а также используют свои активы. Этой ночью Игра завершится!

Все игроки должны успеть прийти в нужную локацию. Если игрок находится в пределах 1 или 2-х локаций, то его сила будет вдвое меньше. Игрок, который находится дальше всех остальных, выбывает из игры.

Ритуал происходит следующим образом.

- ◇ Каждый игрок суммирует показатель своих ингредиентов и опыта.
- ◇ Каждая сторона суммирует все числа.
- ◇ У кого значение выше, тот и победил.
- ◇ При равном количестве побеждают хранители.

В любой момент ритуала одна из сторон может нарушить правила и начать смертельную схватку, в которой будут участвовать все игроки.

Смертельная схватка

Проходит почти как обычный бой. В него не могут вступать игроки, которые находятся в другой локации.

Как выглядит смертельная схватка:

- ◇ Нападающий и жертва проходят проверки на магию или на силу – у кого выше.
- ◇ Можно использовать боевые активы, их сила суммируется с силой игрока. Во время боя нельзя обмениваться предметами.

Стороны суммируют силу или магию своих игроков, и боевых предметов. У кого значение выше, тот и победил. Если силы равны, то побеждают вершители.

И игра заканчивается!

Другие правила

Проверки

Многие игровые ситуации требуют от игрока пройти проверку – бросить 2 кубика d6. Выпавшее число прибавляется к показателю навыка, учитывая все модификаторы, которые увеличивают или уменьшают это значение.

Также если выпадает успех («5» или «6») хоть на одном кубике, то проверка считается успешной. Если выпало «4», то проверка считается проваленной.

Затем, в зависимости от успеха или провала проверки, сыщик выполняет соответствующие инструкции.

Создатели игры

Автор игры: Курмакаева Эльмира

Художник: Курмакаева Эльмира

Дизайнер: Курмакаева Эльмира

Редактор: Курмакаева Эльмира

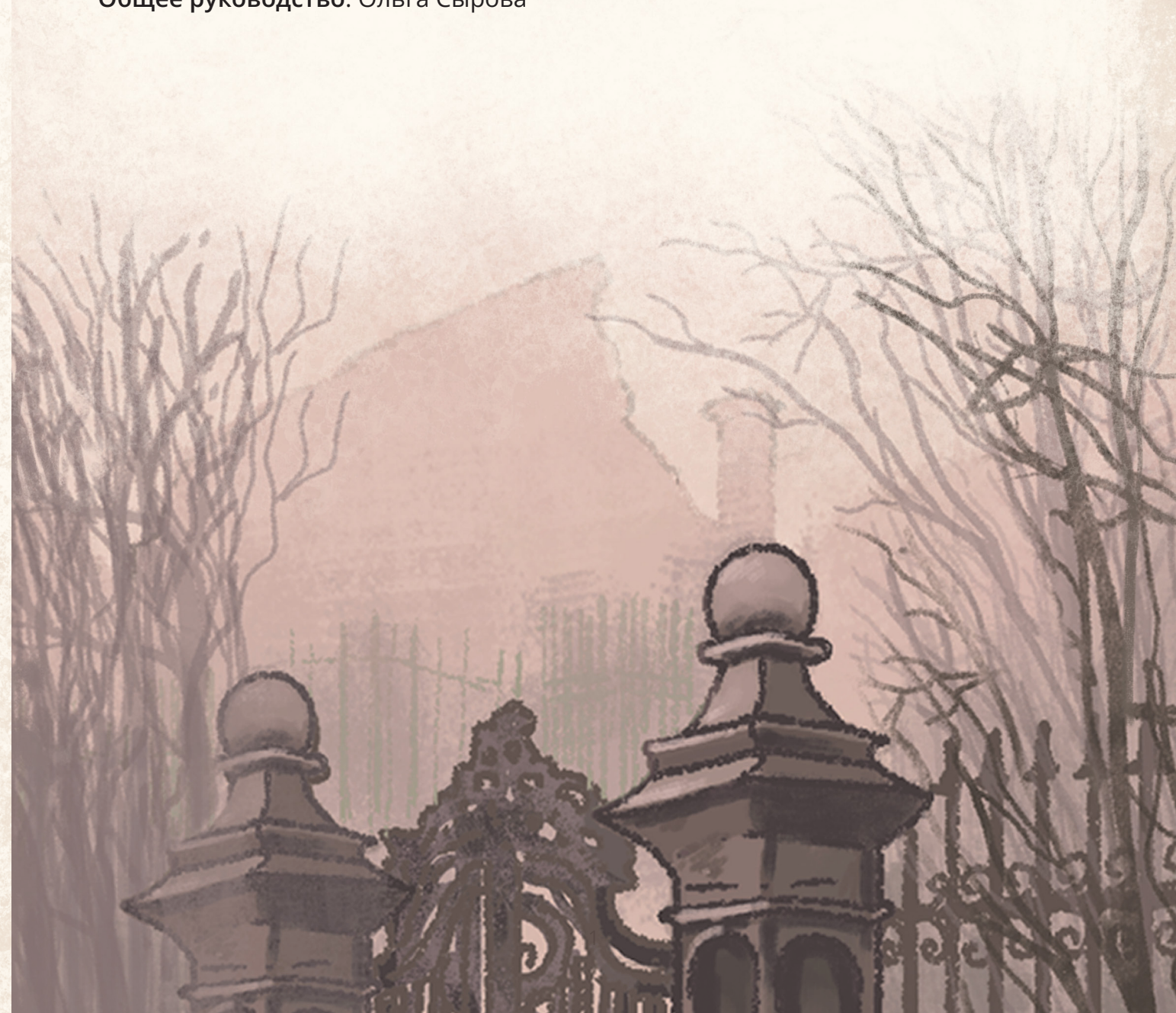
Общее руководство: Ольга Сырова

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры, без разрешения правообладателя запрещены.

Версия правил 1.3

Если остались вопросы по правилам?
Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту kurmaakaeva@yandex.ru или в социальную сеть Вконтакте <https://vk.com/elmirakurm>



октябрьская
НОСЧЬ

Правила игры

