

Charlec

ann & seb



Братство Волка

Игра

*«В 1764 году зверь пришёл на наши земли и завладел ими.
Год спустя его слава распространилась за пределы одной провинции,
и стало казаться, что ни один смертный не сможет противостоять чудовищу.
Под его натиском Жеводан постепенно погружался во тьму».*

Томас Апшье.

Братство волка, 2001. Реж. Кристоф Ган.

Введение

В начале лета 1764 года становится известно о первых нападениях свирепого хищника, произошедших в Жеводане. В качестве жертв он выбирает только детей и женщин.

Выжившие рассказывают о звере невиданного размера, по телосложению напоминающем гончую; гигантского волка или даже оленя. Кажется, что за зверем – если только то не были происки самого Дьявола – стоит человек: убитые обезглавлены, а их одежда снята и сложена рядом. Месяц за месяцем, жертва за жертвой ужас укореняется в графстве Жеводан.

Облавы и поиски ни к чему не приводят. Тема обретает политическую значимость, ведь король Франции должен обеспечивать безопасность своих подданных. Он отправляет из Версаля своих лучших охотников, чтобы остановить то, что прозвали Жеводанским зверем. Епископ Менде и молодой маркиз Д'Аншье также участвуют в преследовании, но всё напрасно.

Только в июне 1767 года Жану Шастелю, местному егерю, удаётся застрелить во время ожесточённой схватки очень крупного волка. Нападения Зверя прекращаются, и Жан Шастель становится героем Жеводана.

За три года Зверь унёс более сотни жизней.

Однако личность хозяина Зверя остаётся тайной. Упоминается несколько имён, в том числе имя графа де Моранжа, недавно вернувшегося из Африки и придерживавшегося сомнительных взглядов. Другой след тянется за бродягой, чужеземцем, чей путь в Жеводан странным образом совпал с жертвами зверя. И третий вариант, казавшийся правдоподобным в эпоху, когда религия стояла во главе угла, – Зверем мог руководить только сам Дьявол.

Двести пятьдесят лет спустя все эти неразгаданные тайны, а также мрачные пейзажи Жеводана по-прежнему превращают Зверя в мифическое животное, символ ужаса и тьмы...

Цель игры

«Братство волка» – это асимметричная игра, в которой один игрок, берущий на себя роль Жеводанского зверя, противостоит одному или нескольким игрокам, получившим роль охотников. Место действия – провинция Лангедок (современный Лозер), Франция XVIII века.

Чтобы победить, Зверь должен настичь не менее 25 жертв до конца игры (12 раундов).

Охотникам для победы необходимо предотвратить это ИЛИ раскрыть истинную сущность Зверя.

Ход игры

Партия игры в «Братство волка» состоит из сменяющих друг друга сезонов.

Каждый сезон соответствует одному игровому раунду.

Игра длится максимум 12 игровых раундов, то есть – три года игрового времени.

Она стартует в начале лета 1764 года (первый раунд) и заканчивается не позднее весны 1767-го (двенадцатый раунд).

Состав игры



1 игровое поле



1 фигурка Зверя



30 карт деревень



5 карт сущностей Зверя



5 двусторонних фишек следов (след/сущность)



1 фишка Бродяги



25 фишек крови (жертвы Зверя)



1 планшет Зверя



4 планшета охотников



24 карты сезонов (по 6 карт каждого сезона)



5 карт с памяткой



4 фигурки охотников



6 чёрных фигурок драгунов



6 белых фигурок крестьян



1 жёлтая фигурка Жака Портфе

Игровое поле

Поле состоит из нескольких зон.

Слева расположены **ячейки сезонов** 1. В начале каждого раунда вы берёте **одну карту сезона** 2 и помещаете её в соответствующую ячейку.

Каждая ячейка сезона в начале игры содержит три отряда. Отряды бывают двух типов: **драгуны** (чёрные фигурки) и **крестьяне** (белые фигурки).

Справа расположены четыре ячейки (по одной на каждый сезон) для размещения **карт деревень** 3, которые содержат закрытую информацию о том, в какую локацию направится Зверь.

Слева от каждой такой ячейки находятся **круглые ячейки для фишек следов** 4, которые позволят охотникам выследить Зверя.

И, наконец, в центре поля изображена карта Жеводана со всеми деревнями (выделены красным и пронумерованы) и поселениями (выделены коричневым). Грандрё, Жаволь и Ле Мальзьё – это тоже деревни. Они отмечены отдельным символом, потому что игра может потребовать особых действий в этих локациях.

Расстояния в игре отсчитываются в лье. **Расстояние между двумя деревнями, двумя поселениями или между поселением и деревней всегда считается как одно лье.**

Епископ



Егерь



Маркиз



Жак Портфе



Посланник короля

Место для карты истинной сущности Зверя



Фишки следов и карты сущностей Зверя



Планшет Зверя



Фишки крови



Карты деревень



Подготовка к игре

Поместите игровое поле в центр стола.



Игрок, который возьмёт на себя роль Зверя, садится лицом к карте Жеводана, берёт планшет Зверя, фигурку Зверя, 5 фишек следов и фишку Бродяги, 30 карт деревень и 5 карт сущностей Зверя, а также 25 фишек крови.



Остальные игроки распределяют между собой планшеты охотников и соответствующие фишки охотников – епископа, егеря, маркиза и посланника короля. Вне зависимости от числа игроков все охотники должны быть в игре.

Разместите фигурки отрядов: по 3 фигурки драгунов на ячейки лета и весны, а также по 3 фигурки крестьян на ячейки осени и зимы.

Перемешайте по отдельности каждую стопку карт сезона и поместите эти стопки лицевой стороной вниз слева от поля рядом с соответствующими ячейками.



Начало игры

Первая жертва (Весна 1764)



1 Зверь выбирает одну карту сущности и кладёт её взакрытую в соответствующую ячейку в правом нижнем углу поля так, чтобы другие игроки не видели, что изображено на лицевой стороне. Это истинная сущность Зверя. Она останется лежать лицевой стороной вниз до самого конца партии.

Оставшиеся 4 карты сущностей кладутся лицевой стороной вниз рядом с планшетом Зверя.



2 Также втайне от других игроков Зверь выбирает одну карту стартовой деревни (Сен-Флур-1, Ланжеак-5, Шошай-11, Менде-24 или Юбак-29, они расположены по краям игрового поля и визуально отмечены пятнами крови) и кладёт её лицевой стороной вниз в ячейку весны, расположенную в правой части игрового поля. В этой деревне Жеводанский зверь начинает игру.

3 Посовещавшись друг с другом, охотники расставляют свои фигурки в любые деревни и поселения по своему выбору. Можно разместить нескольких охотников в одной деревне/поселении.



4 Зверь показывает деревню, через которую он вступает в игру, перевернув карту деревни, выбранную в п. 2, и размещает свою фигурку в соответствующей локации.

Карта деревни остаётся в ячейке весны на игровом поле. Зверь может вернуть её в свою колоду деревень только годом позже, в начале следующего сезона весны.



5 Если в выбранной деревне нет ни одного охотника, Зверь нападает и размещает фишку крови в этой деревне. Если в этой деревне есть хотя бы 1 фигурка охотника, нападение Зверя проходит без жертв.



Подготовка к игре закончена.
Наступает лето 1764 года, и вы начинаете партию.

Декорации расставлены, актёры собраны, и ужас вот-вот обрушится на графство Жеводан...

Ход игры

Каждый раунд игры состоит из 4 фаз, разыгрываемых по порядку следующим образом:

Фаза 1 – смена сезона	Фаза 2 – ход Зверя
Фаза 3 – ход охотников	Фаза 4 – нападение

Фаза 1 – смена сезона

Раскройте карту сезона



Охотники берут **верхнюю карту из колоды нового сезона** и кладут её лицевой стороной вверх в соответствующую ячейку сезона на игровом поле. Если в ячейке уже лежит карта сезона, новая карта кладётся поверх.

Примените эффекты раскрытой карты сезона во время фазы, указанной в верхней части этой карты.

Укрепление

Выведите на карту Жеводана новый отряд. Охотники берут 1 фигурку из ячейки текущего сезона и размещают её в деревне по своему выбору.

В одной деревне может находиться только 1 любой отряд.

Отряды нельзя размещать в поселениях.

После размещения фигурка отряда остаётся на игровом поле до конца игры.



Когда Зверь нападает на деревню, где находится фигурка драгунов, **нападение проходит без жертв.**



Когда Зверь нападает на деревню, где находится фигурка крестьян, он настигает **на 1 жертву меньше.**



Если охотники забывают вывести отряд на поле, он безвозвратно теряется.

Фаза 2 – ход Зверя

Заметьте следы



Зверь забирает фишку следов, которую он выложил двумя сезонами ранее. (Если сейчас зима, он забирает фишку, выложенную летом; если сейчас весна, он забирает фишку, выложенную осенью, и т. д.)

Таким образом, на игровом поле никогда не может быть одновременно больше 2 фишек следов.



Зверь возвращает себе карту деревни, разыгранную годом ранее в том же сезоне.

Иными словами, нельзя выкладывать одну карту деревни поверх другой.

Выберите, где Зверь нападёт в этот раз

Зверь может переместиться максимум на 4 лье и должен закончить перемещение в деревне. Он может проходить через поселения, но не может там остановиться. Зверь **обязан в каждом раунде пройти как минимум 1 лье.**

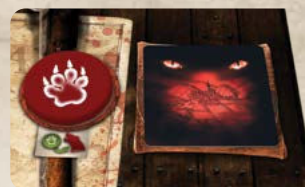


Таким образом, Зверь должен определить, какие деревни находятся на расстоянии 4 лье от его текущего местоположения, и выбрать одну из них. Он проверяет, есть ли в его колоде нужная карта деревни (если не указано обратного, Зверь не может нападать дважды на одну и ту же деревню за один год), после чего кладёт эту карту лицевой стороной вниз в ячейку текущего сезона в правой части игрового поля.

Присутствие охотников и отрядов влияет на количество жертв, но никак не влияет на передвижение Зверя. Зверь **может проходить через деревни, занятые любой фигуркой, или останавливаться в них.**

Оставьте новые следы

Зверь выбирает любую доступную ему фишку следов и кладёт её слева от только что выложенной карты деревни лицевой стороной вниз или вверх по своему выбору. Нельзя выбрать фишку, которая уже находится на поле, и фишку, которую забрали охотники.



Если фишка выложена лицевой стороной вниз (стороной с отпечатком лапы вверх): охотники не получают никакой информации о сущности, под которой действует Зверь, однако он не сможет применить её особую способность.



Если фишка выложена лицевой стороной вверх (с изображением сущности Зверя): это укажет охотникам сущность, под которой действует Зверь в этом ходу, однако он сможет применить особую способность этой сущности (см. далее).



Особые способности существ Зверя



Стая волков

Позволяет Зверю передвинуться дополнительно на 2 лье (максимум 6 лье).



Хищник

Позволяет Зверю настигнуть ещё одну жертву.



Граф

Зверь настигает жертв даже несмотря на присутствие драгунов.



Дьявол

Позволяет Зверю переместить одного охотника на одно лье.



Бродяга

Позволяет Зверю настигнуть ещё одну жертву, но только если тот находится на расстоянии не больше 3 лье от Овера (3).



Применение способности остаётся на усмотрение Зверя. Зверь может блефовать, чтобы вести охотников по ложному следу. Например, выложив фишку сущности графа лицевой стороной вверх, Зверь необязательно будет нападать на деревню, охраняемую драгунами.

Зверь может использовать фишку любой сущности независимо от того, какую карту истинной сущности он выбрал в начале игры.

Фаза 3 – ход охотников

Посоветовавшись между собой, охотники перемещают свои фигурки на 0, 1, 2 или 3 лье. Если охотник выбрал 3 лье, считается, что он перемещается верхом (см. ниже). Перемещения могут выполняться последовательно или одновременно. В отличие от Зверя, охотники могут остановиться в поселениях или вообще не двигаться с места. Они могут объединиться и встать в одной деревне или поселении, также они могут находиться в одной деревне вместе с отрядом.



Если охотник переместился на 1-2 лье или остался на месте, деревня, в которой находится его фигурка, считается **под защитой**: Зверь не может настичь в ней ни одной жертвы.



Перемещение верхом

Если охотник решает отправиться верхом, он может переместиться на 3 лье. В этом случае он не может применить **защиту**, так что при возможном нападении Зверя в этой деревне не обойдётся без жертв.

Фигурка охотника, который выбирает перемещение верхом, кладётся плашмя, как показано, и остаётся в таком положении до следующего хода.



Фаза 4 – нападение

Зверь нападает!

Зверь обозначает своё местонахождение, раскрывая карту деревни и перемещая свою фигурку по игровому полю.



Если Зверь ошибся и выложил карту деревни, до которой он не мог добраться, он не двигается с места и не настигает жертв. Карта деревни остаётся открытой, и охотники могут провести расследование в этой локации.

Количество жертв зависит от количества лье, пройденных Зверем за этот раунд, и **считается по следующей формуле**:

[5] – [количество пройденных лье]

(5 жертв минус одна за каждое лье, пройденное Зверем)

Эта формула может быть изменена некоторыми картами сезонов и некоторыми способностями существ Зверя (если фишка определённой сущности выложена лицевой стороной вверх).



Если в этой деревне присутствует стоящая фигурка охотника (которая не перемещалась верхом), **Зверь не настигает ни одной жертвы**.



Если в этой деревне присутствует фигурка отряда драгунов, **Зверь не настигает ни одной жертвы**.



Если в этой деревне присутствует фигурка отряда крестьян, **Зверь настигает на одну жертву меньше**.



Зверь помещает фишки крови по количеству жертв в деревню, которую он выбрал во время фазы 2.

Пример

Зверь начинает свой ход в Ланжеаке. Он может переместиться в Овер, Ла Бессер, Прадес, Сог, Шаналей, Рюин, Сен-Флур или Ле Малзье. Он выбирает Сог и кладёт карту этой деревни лицевой стороной вниз в соответствующую ячейку. Затем он выкладывает фишку следов, тоже лицевой стороной вниз. Во время фазы 4 (нападение) раскрывается выбранная им карта деревни. Итого: Зверь прошёл дистанцию в 3 лье. В этом случае он настигает 2 жертвы (5-3=2). Он размещает в Соге 2 фишки крови, чтобы обозначить это количество новых жертв.



Если бы в Соге стояла фигурка крестьян, Зверь настиг бы на одну жертву меньше (5-3-1=1).



Если бы Зверь выложил фишку хищника в открытую, тогда он настиг бы на 1 жертву больше, то есть 3 жертвы (5-3+1=3).



Если бы Зверь выложил фишку стаи волков в открытую и прошёл 5 или 6 лье с помощью его способности, он бы не смог настичь ни одной жертвы (5-5=0).



Охотники идут по следам!

Охотники могут попытаться в процессе расследования раскрыть истинную сущность Зверя, изучая следы, которые он оставил.

Расследование проводится в двух случаях:

Если Зверь находится в деревне, где находится фигурка охотника.

Если охотник находится в деревне, на которую Зверь совершил нападение в предыдущем сезоне.

Переверните фишку следов (если она лежит лицевой стороной вниз), которая лежит рядом с соответствующей картой деревни.

На планшете каждого охотника изображены 2 символа сущности Зверя. Если фишка следов, которую расследует охотник, соответствует одному из этих двух символов на его планшете, охотник забирает эту фишку себе. Иначе фишка остаётся лежать в своей ячейке на поле лицевой стороной вверх.

! Расследование нельзя провести, если карта деревни или фишка следов были убраны с поля согласно одному из эффектов карты сезона.

Итог расследования:

Если фишка следов осталась лежать на поле, то ничего не происходит: игра продолжается. Если же охотник забрал фишку следов себе, он пробует раскрыть сущность Зверя. Охотник спрашивает Зверя, является ли сущность, указанная на фишке, его истинной сущностью (напомним, что карта истинной сущности лежит закрытую в ячейке в правом нижнем углу игрового поля). Зверь обязан отвечать правдиво. Если охотник угадал истинную сущность Зверя, партия немедленно заканчивается победой охотников: сущность Зверя раскрыта, тайна Жеводана разрешена. В противном случае игра продолжается, а фишка следов остаётся у охотников.

Особый случай: если охотники забирают четвёртую фишку следов, у Зверя остаётся всего одна фишка следов и считается, что охотники в любом случае раскрыли сущность Зверя. Таким образом, они тут же выигрывают.



Внимание: чтобы раскрыть сущность бродяги (его символ есть на планшетах всех охотников), охотники должны распознать его следы дважды (в двух разных деревнях). После того как следы бродяги были распознаны первый раз, охотники забирают фишку бродяги (чёрную), а фишка следов остаётся лежать в ячейке на поле.

Если сущность Зверя не раскрыта, игра продолжается: сезон немедленно завершается. Переходите к следующему раунду и повторите все 4 фазы.

Конец игры

- Зверь немедленно побеждает, как только он настигает свою 25-ю жертву.
- Охотники немедленно побеждают, если они раскрыли истинную сущность Зверя или забрали 4-ю фишку следов.
- В конце 12-го раунда игра заканчивается в любом случае. Подсчитайте количество жертв и добавьте количество фишек следов, которые ещё не забрали охотники. Если получившееся число больше или равно 25, объявляется ничья. Если меньше, победа остаётся за охотниками.

Пример

Весной Зверь нападает на Жаволь.

Но маркиз предугадывает это и обеспечивает своё присутствие, чтобы организовать защиту деревни.

Зверь не настигает ни одной жертвы.



Маркиз проводит расследование и изучает следы, оставленные Зверем во время неудачного нападения. Он переворачивает фишку следов и обнаруживает изображение стаи волков. Маркиз не может распознать эти следы (на его планшете нет такого символа), так что фишка следов остаётся в ячейке, но он рассказывает об увиденном егерю.

На следующее лето следы ещё не успевают исчезнуть. Егерь решает ехать верхом в Жаволь. Пока Зверь охотится в Марвежоле, егерь проводит расследование в Жаволе и распознаёт следы стаи волков, забирая фишку следов себе.

Он спрашивает у Зверя:

- Это твоя истинная сущность?
- Нет! – отвечает Зверь.

Егерь обращается к другим охотникам:

«Я только что внимательно изучил следы, оставленные Зверем в Жаволе, и поверьте моему опыту, это ни в коем случае не волки. Стая клыкастых псин не могла совершить все эти ужасы. Правда кроется в другом месте. Мы должны продолжить поиски и вывести негодяя на чистую воду, но круг подозрений сужается...»

Автор игры: Шарлек Куронно

Иллюстраторы: ann & seb

Художественное оформление и графический дизайн: Бенджамин Трейлу

Разработка: Дидье Якобе и Тьерри Моранж

Бенджамин Трейлу благодарит К. М. Александра за то, что он предоставил в распоряжение свои невероятные кисти для картографии.

История не сохранила имён авторов двух гравюр того периода, использованных в этом буклете.



© Multivers 2023
1 rue des Empereurs - 28200
Châteaudun - France
www.jeuxmultivers.com

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

© 2023 ООО «Магеллан Производство».



Все права защищены.
Версия правил 1.0

И хватит читать мелкий шрифт — давайте играть!

Русское издание:

ООО «Магеллан Производство»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством:
Иван Попов

Директор издательского департамента:
Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор:
Юлия Колесникова

Переводчик: Анна Ахатова

Главный дизайнер-верстальщик:
Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик:
Сергей Пузиков

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.



Кто такой Жак Портфе?

Жаку было 13 лет, когда он и его друзья подверглись нападению Зверя. Полагаясь только на свою отвагу и не пытаясь убежать, Жак встретил Зверя лицом к лицу и не дал ему утащить одного из детей. Зверь убежал. Жака сочли героем, он дал детальное описание Зверя и получил награду от Людовика XV, который оплатил его образование.



Подробное описание карты «Туманы»:

- Карта деревни не раскрывается. Только Зверь знает, в какой деревне он находится, и выкладывает соответствующее количество жертв на оборот карты этой деревни.
- Фигурка Зверя убирается с поля. В следующем сезоне Зверь отсчитывает свой ход из своего текущего местоположения, которое остаётся неизвестным другим игрокам.
- Карта деревни раскрывается в фазе 4 нового сезона одновременно с нападением Зверя на следующую деревню (именно туда ставится фигурка Зверя). Переместите фишки крови с карты деревни в соответствующую деревню на поле. Теперь охотники могут провести в ней расследование, если они там находятся.

Несколько советов по тактике для охотников:

- Защищайте деревни, где Зверь может настичь больше всего жертв.
- Передвигайтесь как можно ближе к возможному расположению Зверя, чтобы заставить его бежать.
- Размещайте свои фигурки на расстоянии не более 3 лье от деревень, на которые, по вашему мнению, собирается напасть Зверь, чтобы вы могли провести расследование в следующем раунде.
- Просчитывайте действия на раунд вперёд.

Несколько советов по тактике для Зверя:

- Старайтесь увеличить количество жертв (передвигайтесь короткими перемещениями).
- Выбирайте для нападения самые неожиданные деревни.
- Ослабьте засаду вокруг своего местонахождения.
- Старайтесь не выкладывать фишку следов в непосредственной близости от охотника, который может распознать этот тип следов.
- Просчитывайте действия на раунд вперёд.

Вариант игры (для опытных игроков)

Спустя несколько партий, если вы захотите получить больше контроля над сменой сезонов, попробуйте следующий вариант игры.

Два сезона считаются благоприятными для охотников, два – для Зверя. Каждая сторона выбирает 6 карт сезона, которые будут разыграны в благоприятные для неё сезоны.



Сезоны, благоприятные для охотников: весна и лето.



Сезоны, благоприятные для Зверя: зима и осень.

Подготовка к игре

Перед началом партии подготовьте 6 карт для каждого сезона следующим образом:

Карты весны

- Охотники выбирают одну карту из стопки и берут её на руку.
- Оставшиеся карты передаются Зверю, он выбирает одну карту и отправляет её в сброс.
- Повторите, пока у охотников на руке не будет 3 карты. Карты, сброшенные Зверем, в игре не участвуют и убираются в коробку.

Карты лета: идентично картам весны.

Карты осени

- Зверь выбирает одну карту из стопки и берёт её на руку.
- Оставшиеся карты передаются охотникам, они выбирают одну карту и отправляют её в сброс.
- Повторите, пока у Зверя на руке не будет 3 карты. Карты, сброшенные охотниками, в игре не участвуют и убираются в коробку.

Карты зимы: идентично картам осени.

Ход игры

Каждая сторона имеет доступ к картам, собранным при подготовке к игре, и может их просматривать в любой момент.

В остальном игра проходит по обычным правилам, за исключением фазы 1: вместо раскрытия верхней карты сторона, для которой этот сезон считается благоприятным, **выбирает** карту сезона из подготовленных в начале игры.

