

# Верхом на метле



ПРАВИЛА ИГРЫ

## ОБЗОР ИГРЫ

Участники этой игры перевоплотятся в трудолюбивых ведьм, друидов, а также собирателей фруктов и кореньев. Меняя роли, вы будете варить могущественные зелья, а затем развозить их по всему волшебному королевству силами специально обученной службы метлодоставки. Каждый раунд вы и другие игроки выбираете 4 из 10 карт ролей. У каждой карты есть храброе и трусливое действие.

Храбрые действия приносят больше пользы, но их могут перехватить соперники. Трусливые действия куда более безопасны, но не так щедр на награду.

Какую тайную роль вы выберете? И какие роли выберут соперники? Кто окажется храбр, а кто труслив?

Победит тот, кто наберёт больше всего победных очков после 7 раундов.

## СОСТАВ ИГРЫ

Картонные компоненты для базовой игры:

- ▶ 24 дождевые тучи
- ▶ 24 волшебные палочки
- ▶ 2 памятки



Картонные компоненты для усложнённых вариантов игры:

- ▶ 15 амулетов
- ▶ 17 жетонов местности
- ▶ 8 грозовых туч



1 игровое поле (двустороннее)

60 зелий



10 ведьм



5 маркеров победных очков



60 карт:

- ▶ 5 наборов по 10 карт ролей
- ▶ 10 карт событий



Правила игры

Перед первой партией аккуратно отделите игровые компоненты от картонных листов.

Компоненты с фиолетовыми рамками не используются в базовой игре, они предназначены для усложнённых вариантов игры. После выдавливания разделите жетоны базовой игры и жетоны усложнённых вариантов игры по двум разным пакетам.



## ОБЗОР ИГРЫ

Каждый раунд выбирайте 4 из 10 карт ролей.

Решайте, какое действие выполнить: храброе или трусливое. Храбрые действия более рискованные, но и более выгодные.

В игре побеждает участник, набравший больше всего победных очков после 7-го раунда.

Если вы читаете правила впервые, не обращайте внимание на полужирный текст в правой части каждой страницы. Это своего рода памятка, позволяющая быстро найти нужное правило в процессе игры.

## ПОДГОТОВКА К БАЗОВОЙ ИГРЕ

Стороны игрового поля легко различить по цвету знамён двух замков: сторона с красными замками считается лицевой, с фиолетовыми — оборотной. Поместите игровое поле посередине стола лицевой стороной вверх.

Каждый игрок получает:

- ▶ 10 карт ролей с рубашкой одного цвета;



- ▶ 2 фишки ведьм того же цвета — они ставятся на 2 разные области с замками;
- ▶ 1 маркер победных очков (ПО) того же цвета — он кладётся на 10-е деление счётчика победных очков;
- ▶ 1 зелье каждого цвета;
- ▶ 1 или 2 волшебные палочки в зависимости от очередности хода. Первым игроком становится тот, кто последним смотрел фильм или читал книгу про ведьм. Он и его сосед справа (последний игрок) получают по 1 волшебной палочке. Все остальные игроки получают по 2 палочки.



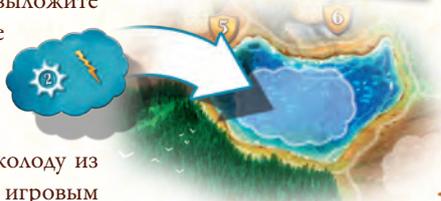
(В игре вдвоём каждый участник получает 1 волшебную палочку.)

Оставшиеся зелья и палочки (далее мы будем называть их ресурсами) кладутся в общий запас рядом с игровым полем.

Памятки положите между игроками. На одной стороне памятки кратко описан порядок хода, а на другой перечислено всё, что приносит победные очки в конце игры.



24 дождевые тучи (с белыми звёздочками на лицевой стороне) перемешайте и случайным образом выложите лицевой стороной вверх на соответствующие области игрового поля (на лицевой стороне поля 18 мест для туч, на обратной — 19). Лишние дождевые тучи уберите в коробку.



10 карт событий перемешайте. Составьте колоду из 7 случайных карт событий и положите рядом с игровым полем лицевой стороной вниз. Оставшиеся 3 верните в коробку, не подсматривая. Откройте верхнюю карту колоды событий: она будет действовать в первом из семи раундов игры.



Если в игре меньше 5 участников, перемешайте 10 карт ролей одного неиспользуемого цвета и положите их отдельной стопкой рядом с колодой событий. Это стопка заколдованных ролей.

### 2 ИГРОКА



В зависимости от числа игроков откройте несколько карт из стопки заколдованных ролей: 2 игрока ▶ 3 карты, 3 игрока ▶ 2 карты, 4 игрока ▶ 1 карта.

### 3 ИГРОКА



### 4 ИГРОКА



**Примечание:** число игроков + число открытых заколдованных карт всегда равно 5!

Остальные компоненты (жетоны местности, амулеты, грозные тучи) используются только в усложнённых вариантах игры (см. стр. 9).

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Разложите игровое поле лицевой стороной вверх.

Каждый игрок получает:

- 10 карт ролей
- 2 фишки ведьм (ставятся на замки)
- 1 маркер победных очков (кладётся на 10-е деление)
- 1 зелье каждого цвета
- 1 или 2 волшебные палочки

Оставшиеся ресурсы положите в общий запас.

Памятки положите между игроками.

Дождевые тучи случайным образом разложите на предназначенных для них местах игрового поля лицевой стороной вверх.

Из 10 карт событий составьте колоду из 7 карт, откройте верхнюю карту.

Если в игре меньше 5 участников, перемешайте и выложите рядом с колодой событий 10 карт ролей одного неиспользуемого цвета.

Если в игре 2, 3, 4 участника, откройте 3, 2, 1 карту соответственно.

## ХОД ИГРЫ

Игра длится 7 раундов. В начале раунда каждый игрок тайно выбирает 4 из 10 своих карт ролей. Затем игроки делают несколько ходов, соперничая друг с другом за действия на выбранных картах ролей. Раунд длится в среднем от 4 до 10 ходов и заканчивается, когда у игроков на руках не остаётся карт ролей. После этого начинается следующий раунд.

### ВЫБОР КАРТ РОЛЕЙ

В начале каждого раунда игроки одновременно и тайно выбирают 4 из 10 карт ролей, которые будут использовать в текущем раунде (*исключение: раунд с картой события «Плюс или минус?», см. на стр. 8*). Каждый игрок оставляет на руке 4 карты (не показывайте их соперникам!) и откладывает 6 других карт на стол лицевой стороной вниз (можно спрятать их под игровое поле) — в этом раунде они уже не понадобятся.

После того как все игроки выбрали карты...

### СОСТЯЗАНИЕ ЧАРОДЕЕВ ОБЪЯВЛЯЕТСЯ ОТКРЫТЫМ!

Первый игрок выкладывает перед собой лицевой стороной вверх одну из четырёх выбранных карт ролей и зачитывает вслух одно из двух её действий. *Например: «Я храбрый лесная ведьма. Скоро я перелечу в соседний лес... (и так далее)» или «Я трусливая лесная ведьма... (и так далее)».*

Если игрок зачитал верхнее, храброе действие (более рискованное, но и более полезное), он *претендует* на то, чтобы выполнить это действие. Он *не выполняет* это действие сразу же, поскольку остальные игроки, ещё не сделавшие ход, могут перехватить его. Игрок должен дождаться, когда сходят остальные.

Если игрок зачитывает нижнее, трусливое действие (менее рискованное, но и менее прибыльное), он сразу же выполняет это действие. (*Более подробно о ролях и действиях мы поговорим на стр. 6.*)

После первого игрока ход передаётся следующему участнику по часовой стрелке. Он *обязан* «ответить» на только что сыгранную карту роли:

1. Если у него на руке *нет* такой роли, ему нечем ответить и он просто говорит: «Следующий!» Ход передаётся следующему участнику по часовой стрелке.

2. Если у него на руке есть такая роль, он *обязан* выложить её перед собой, выбрав либо 2а, либо 2б.

2а. Игрок зачитывает верхнее действие («Я храбрый лесная ведьма...») и перехватывает храброе действие у игрока, выбравшего храброе действие ранее (если такой был). Предыдущий «храбрый» игрок больше не претендует на выполнение действия сыгранной им роли и ничего не получает от неё в текущем раунде (ни по храброму действию, ни по трусливому).

*Если ещё не все игроки сделали ход, то для нового претендента на выполнение храброго действия существует тот же риск, что оно будет перехвачено одним из следующих по порядку хода игроков.*

2б. Игрок зачитывает нижнее действие («Я трусливая лесная ведьма...») и сразу же его выполняет.

*Трусливое действие не такое прибыльное, как храброе, но его никто не может перехватить. В итоге за один раунд одно и то же трусливое действие могут выполнить несколько игроков по очереди.*

Игроки продолжают делать ходы по часовой стрелке, пока каждый не выложит по карте роли или не скажет: «Следующий». Затем последний, кто выбрал храброе действие, выполняет это действие.

(*Более подробно о ролях и действиях мы поговорим на стр. 6.*)

Этот участник становится новым первым игроком. Он выбирает одну из своих оставшихся карт ролей и выкладывает её перед собой лицевой стороной вверх, зачитывая либо её верхнее, либо нижнее действие (*например: «Я трусливая фея погоды...»*).

И так далее.

## ХОД ИГРЫ

Игра длится 7 раундов.  
В раунде 4–10 ходов.

Игроки одновременно и тайно выбирают 4 из 10 карт ролей.

Первый игрок разыгрывает 1 карту и зачитывает либо её храброе, либо трусливое действие.

Если игрок был «храбр», выполнение действия откладывается до тех пор, пока не сходят остальные.

Если игрок был «труслив», он сразу же выполняет действие.

Игроки по очереди «ответают» на сыгранную роль:

Если на руке игрока нет такой роли:

- он говорит: «Следующий!»

Если на руке игрока есть такая роль, он выкладывает её на стол и:

- либо зачитывает храброе действие, а затем ждёт, когда сходят остальные;
- либо зачитывает трусливое действие и сразу же его выполняет.

После того как все игроки «ответили» на сыгранную первым игроком роль, последний «храбрый» игрок выполняет храброе действие этой роли.

Затем он начинает новый ход этого раунда, разыгрывая новую карту роли и т. д.

**Пример.** Раунд начинает **Алексей**, он кладёт перед собой лесную фею и говорит: «Я трусливая лесная фея...»

После этого он перемещает одну из своих фишек на соседний лес. Следующим ходит **Борис**. У него на руке тоже есть лесная фея, поэтому он обязан её сыграть. Он говорит: «Я храбрый лесная фея...» Теперь он должен дождаться, пока не сходят три оставшихся игрока. На руке **Светланы** тоже есть лесная фея, поэтому она выкладывает её перед собой. **Светлана** совсем не прочь сорвать куш, поэтому она говорит: «Я храбрый лесная фея...» — этим она перехватывает действие у **Бориса**, которому лесная фея в текущем раунде уже ничем не поможет.

Далее ходят **Даниил** и **Елена**. Ни у кого из них нет на руке лесной феи, оба говорят: «Следующий!»

Ход закончен. **Светлана** оказывается последней, кто выбрал храбрый лесную ведьму, поэтому она перемещает одну из своих фишек в соседний лес, где доставляет фиолетовое зелье в фиолетовую башню и получает причитающиеся победные очки.

**Светлана** начинает следующий ход в этом раунде: она разыгрывает новую роль и говорит: «Я трусливый равнинный друид...» — этим она тут же доставляет зелье в незанятую лесную башню. На руке **Даниила** нет равнинного друида, поэтому он говорит: «Следующий!» И так далее.



## ДРУГИЕ ВАЖНЫЕ ПРАВИЛА

- Вы можете выбрать действие, даже если не можете или не хотите его выполнять. Аналогично вы можете не выполнять действие, даже если имеете все возможности сделать это (например, чтобы приберечь ресурсы для определённой роли или события). В отношении ведьм применяются следующие правила: храбрый ведьма может переместиться в соседнюю область и не доставлять зелье. Однако ведьма не может доставить зелье без перемещения. Ведьма может остаться на месте и ничего не делать.
- Последний «храбрый» игрок начинает следующий ход и разыгрывает новую карту роли с руки. Он обязан это сделать, даже если решил частично или полностью проигнорировать выполнение предыдущего действия.
- Если все игроки выбрали трусливое действие, новый ход начинает тот, кто был первым игроком на предыдущем ходу.
- Если у первого игрока не осталось карт ролей, новый ход начинает ближайший к нему по часовой стрелке игрок с картами на руке.
- Участники обязаны отвечать на сыгранную карту, если могут. Если какой-либо игрок выкладывает карту, которая уже была сыграна на одном из предыдущих ходов текущего раунда, ни одно из её действий не выполняется.
- Новые карты ролей выкладываются с небольшим смещением относительно уже сыгранных карт, чтобы каждый участник мог безошибочно определить, какие роли уже были сыграны и сколько карт осталось у игроков.
- **Самое главное правило розыгрыша роли:** если до вас ещё не дошёл ход, никаким образом не показывайте другим, есть у вас разыгранная роль или нет. Всегда ждите, когда до вас дойдёт очередь, и только после этого говорите: «Следующий!» или «Я — храбрый/трусливая...».
- В игре с 2–4 участниками используются закодированные карты. Выбирая карты ролей, всегда учитывайте открытые закодированные роли, поскольку игроки, выкладывающие закодированные роли, немедленно теряют 3 победных очка (независимо от того, храброе или трусливое действие они выбрали и в каком объёме его выполнили).

### Примечания:

- ▶ Из-за закодированных карт и определённых карт событий число победных очков игроков на счётчике ПО может стать отрицательным.
- ▶ Если у вас закончилась колода закодированных ролей, перемешайте все 10 карт и выложите их новой колодой.



Можно выбирать действия, которые нельзя выполнить.

Действия можно не выполнять.

Новый ход начинает последний «храбрый» игрок.

Если все игроки выбрали трусливое действие, новый ход начинает тот, кто начинал прошлый ход.

Если у первого игрока нет карт, новый ход начинает ближайший к нему игрок с картами по часовой стрелке.

Игроки обязаны отвечать на сыгранную карту, если могут!

Новые карты ролей кладутся на уже сыгранные карты со смещением, чтобы все видели сыгранные роли.

Всегда ждите наступления своего хода, прежде чем что-то сказать!

Розыгрыш закодированной роли отнимает 3 ПО!



## КОНЕЦ РАУНДА

Раунд заканчивается, когда ни у кого из игроков не остаётся карт на руках. Если карты остались только у одного участника, он продолжает играть один, пока не сыграет все карты.

Примените эффект текущей карты события, если он выполняется в конце раунда (см. главу «События» на стр. 8).

После этого начните новый раунд:

- Накройте карту события прошлого раунда новой картой из колоды.
- При игре с 2, 3 или 4 участниками накройте заколдованные карты ролей прошлого раунда новыми 3, 2 или 1 картой из колоды соответственно.
- Игроки вновь выбирают 4 из 10 ролей, а 6 оставшихся карт откладывают до конца раунда.
- Первый игрок первого хода нового раунда — последний «храбрый» игрок предыдущего раунда (или тот, кто был первым игроком на последнем ходу предыдущего раунда, если каждый выбрал трусливое действие).

## КОНЕЦ ИГРЫ

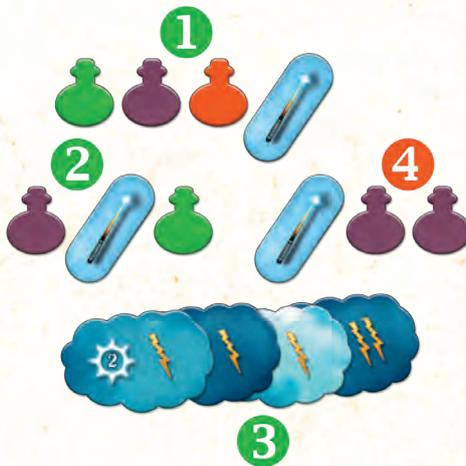
Игра заканчивается после 7-го раунда. Игроки получают победные очки за собранные молнии (см. оборот памятки) и оставшиеся ресурсы: 4 ПО за каждый набор из 4 *различных* ресурсов и 2 ПО за каждый набор из 3 *различных* ресурсов.

Игрок, набравший больше всего победных очков, побеждает. При ничьей побеждает претендент, у которого больше всего ресурсов. Если ничья не разрешается, в игре несколько победителей.

Закончив игру, участник получает:

4 (1) + 2 (2) + 19 (3) = 25 победных очков.

Три оставшихся ресурса (4) очки не приносят.



## РОЛИ

**Собиратели.** Собиратели помогают игрокам получать ресурсы. Ресурсы всегда кладутся перед игроками в открытую. Таким образом, каждый участник видит, какими ресурсами располагают соперники.

В зависимости от выбираемого действия, храброго или трусливого, собиратели приносят 1 или 3 ресурса.

*Примечание: запас зелий и волшебных палочек считается бесконечным. Если у вас закончились компоненты какого-либо типа, замените их чем-то ещё.*



**Ведьмы.** Ведьмы (как храбрые, так и трусливые) помогают игрокам перемещать фишки ведьм по игровому полю. Помимо этого, храбрые ведьмы могут доставлять зелья в башни, тем самым помогая зарабатывать победные очки.

**Друиды.** Друиды (как храбрые, так и трусливые) помогают игрокам доставлять зелья в башни и зарабатывать победные очки. Помимо этого, храбрые друиды приносят 3 дополнительных победных очка.



Раунд заканчивается после того, как разыграны все выбранные карты ролей (и выполнен эффект карты события).

Начните новый раунд:

- Откройте новое событие.
- Откройте новые заколдованные роли (если игроков 2–4).
- Каждый игрок снова выбирает 4 из 10 ролей.
- Последний «храбрый» игрок разыгрывает первую карту роли.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после 7 раундов.

Получите победные очки за собранные молнии и оставшиеся ресурсы.

В игре побеждает участник с наибольшим количеством ПО.

Храброе действие



Трусливое действие



Храброе действие



Трусливое действие



Храброе действие



Трусливое действие



## КАК ДОСТАВЛЯЮТ ЗЕЛЬЯ ВЕДЬМЫ

- Прежде всего игрок перемещает одну из своих фишек ведьм в соседнюю область, соответствующую сыгранной карте ведьмы. В этой области может быть сколько угодно других фишек, но не может быть туч (см. главу «Тучи» далее).
- Затем игрок берёт одно из своих зелий и доставляет его в незанятую круглую башню в области, куда переместилась фишка зелья. Цвет зелья должен соответствовать цвету башни. Если подходящей по цвету незанятой башни нет, игрок не может доставить зелье.

*Если стрелка направлена к башне, зелье кладётся на неё — после этого башня считается занятой и в неё нельзя доставлять зелья.*



- Наконец игрок начисляет себе столько победных очков, сколько указано на башне. Если на башне изображены ещё и 1–2 волшебные палочки, игрок берёт их себе из общего запаса. Теперь башня считается занятой, в неё больше нельзя доставлять зелья.

Вместо круглой башни игрок может доставить зелье в квадратную (если такая есть в области). В этом случае зелье не кладётся на башню, а сбрасывается в *общий запас*. Доставлять зелья в квадратные башни можно сколько угодно раз за игру, они *всегда* остаются незанятыми. Доставив зелье в квадратную башню, игрок тут же начисляет себе указанное на башне количество победных очков. В ходе розыгрыша одной роли каждый игрок может доставить в квадратную башню не более *одного* зелья.

*Если стрелка направлена от башни, зелье сбрасывается в общий запас. Доставлять зелья в квадратные башни можно несколько раз за игру, такие башни не становятся занятыми.*



## КАК ДОСТАВЛЯЮТ ЗЕЛЬЯ ДРУИДЫ

Друиды (храбрые и трусливые) доставляют зелья точно так же, как и ведьмы, только без перемещения фишек. Чтобы друид мог доставить зелье в башню, хотя бы одна фишка ведьмы игрока должна уже находиться в области, где находится нужная башня.

Выполнив действие храброго друида, игрок получает ещё 3 победных очка в дополнение к ПО, указанным на башне. Эти дополнительные 3 ПО даются игроку только после доставки зелья, то есть просто быть храбрым друидом недостаточно.



*Местоположение башни определяется по области, в которой находится её основание. На рисунке слева изображены 4 башни. Левая фиолетовая башня находится одновременно в лесу, на холмах и на лугу (в неё можно доставить множество зелий, каждый раз получая 4 ПО). Центральная фиолетовая башня находится на холмах и на лугу (в неё можно доставить только одно зелье, получив 6 ПО). Верхняя оранжевая башня находится на холмах (в неё можно доставить одно зелье, получив 5 ПО). Нижняя фиолетовая башня находится на лугу (в неё можно доставить одно зелье, получив 3 ПО и 1 волшебную палочку).*

## КАК РАССЕЯТЬ ТУЧУ

Игроки не могут перемещать фишки ведьм в области воды или суши (или через них), если там есть один или несколько жетонов туч. Избавиться от жетонов туч — рассеивать их — игрокам помогает *фея погоды*. Обратите внимание, что молнии на рассеянных (взятых с поля) тучах приносят в конце игры победные очки (см. *оборот памятки*).



Чтобы рассеять тучу, должны выполняться следующие условия:

- Игроку нужно выложить карту феи погоды и зачитать её трусливое действие. Либо зачитать храброе действие и оказаться последним в ряду «храбрецов».
- Хотя бы одна фишка ведьмы этого игрока должна находиться в области, соседней с тучей, которую он собирается рассеять.
- Игроку нужно сбросить в общий запас столько волшебных палочек, сколько указано на звёздочке жетона тучи.

Игрок кладёт рассеянную тучу перед собой (она должна оставаться на виду у других игроков).

Выполнив храброе действие феи погоды, игрок дополнительно получает 3 победных очка. *Эти дополнительные 3 ПО даются игроку, только если он рассеял тучу. То есть просто быть храброй феей погоды недостаточно.*

Доставка зелья ведьмой:

- Переместите фишку в соседнюю область, соответствующую сыгранной карте ведьмы.
- Выложите зелье на башню того же цвета, что и зелье.
- Получите указанное число ПО и, возможно, 1–2 волшебные палочки.

В занятые башни зелья доставлять нельзя.

Квадратные башни всегда не заняты, в них всегда можно доставить зелье (оно уходит в общий запас).

Доставка зелья друидом:

- Если фишка игрока находится в соответствующей области, доставьте зелье в башню (если круглая, положите на башню; если квадратная, уберите в запас).
- Продвиньте маркер победных очков на 3 деления вперёд дополнительно, если выполнили храброе действие.

Чтобы рассеять тучу:

- Выложите фею погоды. Выполните её трусливое действие или окажитесь последним, кто выбрал её храброе действие.
- Хотя бы 1 ваша фишка должна быть в области по соседству с тучей.
- Сбросьте указанное число палочек в общий запас.
- Возьмите тучу (положите её перед собой лицевой стороной вверх).
- Получите +3 ПО, если выполнили храброе действие феи погоды.

## СОБЫТИЯ

В игре 10 различных событий. Каждый раунд открывается новое событие.  
Из 10 событий, входящих в состав игры, одно действует до выбора ролей, три — во время раунда, шесть — в конце раунда.  
Ниже приводим несколько уточнений по картам событий:

### «ПЛЮС ИЛИ МИНУС»

Все игроки (втайне друг от друга) выбирают 1–5 карт ролей, затем одновременно показывают друг другу, сколько карт они выбрали, теряя или получая соответствующее число победных очков (сколько именно, указано на карте события). Далее раунд проходит по обычным правилам.

### «ЧЁРНЫЙ РЫНОК» И «ПОДПОЛЬНОЕ ЗЕЛЬЕВАРЕНИЕ»

Игрок выбирает между выполнением действия и событием всякий раз, когда выбирает трусливое действие сыгранной роли.

### «ОПАСНЫЕ МЕСТА»

*Пример.* Фишки *Даниила* находятся в двух лесах. Он теряет 2 победных очка.  
Фишки *Елены* находятся на лугу и в лесу. Она теряет 4 победных очка.



### «БЕЗОПАСНЫЕ МЕСТА»

*Пример.* Фишки *Даниила* находятся на холмах и в горах. Он не получает и не теряет очков.  
Фишки *Елены* находятся на лугу и в лесу. Она получает 2 победных очка.



### «ТВЁРДАЯ РУКА»

Сначала каждый игрок объявляет, сколько ресурсов у него есть. Затем все игроки зажимают в кулаках желаемое число ресурсов и протягивают кулаки над столом. Игроки одновременно разжимают кулаки и сравнивают количество ресурсов.



### «С ПУСТЫМИ РУКАМИ»

Игроки не сбрасывают ресурсы.

### «ЗА РАБОТУ!»

Каждый игрок может сбросить только один набор ресурсов.

### «ОБЪЕДИНЁННЫЕ УСИЛИЯ»

Обе фишки игрока должны находиться в областях одного типа, необязательно в одной и той же области.



## СОБЫТИЯ

Эффекты карт событий действуют перед раундом, во время или после него.



## ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Описанные ниже варианты можно подключать к игре как по отдельности, так и в любых комбинациях.

В игру добавятся новые компоненты: грозовые тучи (с голубой звездочкой на лицевой стороне), жетоны местности, амулеты, а также обратная сторона игрового поля.

### ГРОЗОВЫЕ ТУЧИ



С грозовыми тучами можно играть на любой из сторон игрового поля. Перед началом игры смешайте вместе грозовые и дождевые тучи. Как обычно, разложите по одному случайному жетону на предназначенные для них места поля, а оставшиеся жетоны уберите в коробку.

При желании можете заранее убрать некоторые дождевые тучи, чтобы увеличить вероятность появления грозовых туч.

До тех пор пока эта туча остаётся на поле, игрок, доставляющий зелье фишкой ведьмы, которая находится *по соседству* с этой тучей, получает 2 дополнительных победных очка. Если доставляющая зелье фишка соседствует сразу с 2 такими тучами, игрок получает 4 дополнительных победных очка. Это единственная грозовая туча, которая действует не *один раз* — в момент своего *рассеивания*, а постоянно, *пока находится на игровом поле*.



**Пример.** Фишка **Елены** находится в области, соседней с двумя подобными тучами. Выполнив действие храброго друида и доставив зелье в башню, приносящую 2 ПО и 1 волшебную палочку, она получает:  $2 + 2 + 2 + 3 = 9$  победных очков + 1 палочку.



Игрок, рассеявший эту тучу, может *немедленно* переместить одну *любую* свою фишку в *любую* соседнюю область (как если бы выложил соответствующую трусливую ведьму).

Игрок, рассеявший эту тучу, может *немедленно* доставить зелье *любой* своей фишкой (как если бы выложил соответствующего трусливого друида).

Игрок, рассеявший эту тучу, *немедленно* получает указанное число победных очков, но только *если* у него имеется указанное число зелий определённого цвета (то есть не менее 3 оранжевых, 4 зелёных или 4 фиолетовых зелий соответственно).

Эти зелья *не* сбрасываются в общий запас, а остаются у игрока.

Если у игрока нет указанного минимального числа зелий на момент рассеивания тучи, он по-прежнему получает жетон тучи, но не начисляет себе победные очки за зелья.



### ГРОЗОВЫЕ ТУЧИ

Перед началом игры смешайте грозовые и дождевые тучи и, как обычно, случайным образом разложите по игровому полю.

Эта туча приносит +2 ПО владельцу фишки, доставившей зелье в соседней области.

Переместите одну свою фишку в любую соседнюю область.

Доставьте одно любое зелье.

Получите указанное число победных очков, если у вас есть зелья указанного типа и количества.

## ГОРНЫЕ ЖЕТОНЫ И АМУЛЕТЫ



Горные жетоны и амулеты *можно* использовать на лицевой стороне игрового поля и *обязательно нужно* использовать на обратной. На некоторых *горных областях* игрового поля предусмотрены особые места для горных жетонов. Перед началом игры перемешайте 5 горных жетонов и случайным образом положите по 1 жетону на каждое из 3 предназначенных для них мест. Если жетон накрывает башню, она перестаёт действовать. Оставшиеся 2 горных жетона верните в коробку.

Рядом с каждым горным жетоном игроки кладут 1 амулет своего цвета.

Когда игрок перемещает свою фишку ведьмы в одну из таких горных областей, он — *в любой последовательности* — делает следующее:

- Берёт амулет своего цвета из горной области, в которую переместился, и кладёт его перед собой так, чтобы он был хорошо виден всем игрокам. В конце игры амулеты приносят победные очки: 1 амулет — 4 ПО, 2 амулета — 9 ПО, все 3 амулета — 15 ПО (см. оборот памятки).
- *Полностью* выполняет эффект горного жетона (см. ниже), *не* убирая его с игрового поля. Если игрок не хочет воспользоваться жетоном, то уже не сможет сделать это позже. Эффект жетона срабатывает для игрока только один раз (*что отмечается взятым из горной области амулетом*).
- Если игрок выполняет действие храброй горной ведьмы, то может доставить здесь зелье.

Изображения на жетонах означают следующее:



Игрок берёт из общего запаса 1 зелье каждого цвета. *Если игрок выполняет действие храброй горной ведьмы, одно из этих трёх новых зелий можно сразу же доставить.*



Игрок берёт из общего запаса 2 волшебные палочки.



Игрок доставляет любое зелье одной *любой* своей фишкой (как если бы выложил соответствующего трусливого друида). *Примечание: не запрещается доставлять зелье в квадратную башню.*



Игрок может сделать до 2 перемещений одной из своих фишек или 1 перемещение каждой своей фишкой (как если бы выложил соответствующих трусливых ведьм).



Игрок может рассеять любой жетон тучи, находящийся по соседству с *любой* его фишкой (как если бы выложил трусливую фею погоды).

## ЛЕСНЫЕ ЖЕТОНЫ



Лесные жетоны *обязательно нужно* использовать при игре на обратной стороне поля. На некоторых *лесных областях* игрового поля для этих жетонов предусмотрены особые места. Перед началом игры перемешайте 6 лесных жетонов и случайным образом положите по 1 жетону на каждое из 4 предназначенных для них мест. Оставшиеся 2 лесных жетона верните в коробку.

Когда игрок перемещает свою фишку ведьмы в одну из таких лесных областей, он берёт лесной жетон с игрового поля и кладёт его перед собой лицевой стороной вверх так, чтобы он был хорошо виден всем игрокам.

## ГОРНЫЕ ЖЕТОНЫ

Горные жетоны можно использовать на лицевой стороне поля и нужно использовать на обратной.

Выложите 3 случайных горных жетона лицевой стороной вверх на предназначенные для них места в горных областях. В те же области кладётся по 1 амулету каждого игрока.

Игрок, перемещающий фишку в одну из таких горных областей:

- берёт свой амулет. В конце игры 1, 2, 3 амулета приносят 4, 9, 15 ПО соответственно;
- выполняет эффект горного жетона (по желанию);
- может доставить зелье, если выбрал храброй горную ведьму.

+1 зелье каждого цвета.

+2 волшебные палочки.

Доставка 1 зелья.

2 передвижения (2 раза одной фишкой или по 1 разу каждой фишкой).

1 рассеянная туча.

## ЛЕСНЫЕ ЖЕТОНЫ

Лесные жетоны обязательно используются при игре на обратной стороне поля.

Выложите 4 случайных лесных жетона лицевой стороной вверх на предназначенные для них места в лесных областях.

В один из *последующих* ходов игрок может один раз воспользоваться этим жетоном, а затем сбросить его (жетон кладётся рядом с игровым полем лицевой стороной вниз). Во время розыгрыша одной роли игрок может использовать не более *одного* лесного жетона. В начале раунда игрок может использовать не более одного лесного жетона «+1 карта».

Изображения на жетонах означают следующее:

Игрок, выбравший трусливое действие и использующий такой жетон, может выполнить соответствующее храброе действие, однако формально он всё равно останется игроком с трусливым действием. *Иными словами, игрок не перехватывает храброе действие у последнего «храброго» игрока и не становится первым игроком на следующем ходу.*

*Если в игре находится событие «Храброе сердце», первый игрок не может отказаться от храброго действия при помощи этого жетона.*

Игрок, использующий этот жетон в начале раунда, может взять на руку 1 дополнительную карту роли.

*Этот жетон можно использовать в том числе и тогда в игре находится событие «Плюс или минус?» — даже после того, как игроки покажут, сколько карт они оставили на руке. Дополнительная карта при подсчёте победных очков за это событие не учитывается.*

Игрок, выбравший трусливое действие и использующий этот жетон, получает 5 победных очков вместо выполнения действия.

*Если этот жетон используется в момент, когда в игре находится событие «Чёрный рынок» или «Подпольное зельеварение», игрок по-прежнему получает только 5 победных очков (а не ещё +3 ПО или любой ресурс).*



## ХОЛМОВЫЕ ЖЕТОНЫ



Холмовые жетоны *обязательно* нужно использовать при игре на обратной стороне поля. На некоторых *холмовых областях* игрового поля для этих жетонов предусмотрены особые места. Перед началом игры перемешайте 6 холмовых жетонов и случайным образом положите по 1 жетону на каждое из 4 предназначенных для них мест. Оставшиеся 2 холмовых жетона верните в коробку.

Изображения на жетонах означают следующее:

На метле игрока, переместившего фишку ведьмы в одну из таких холмовых областей, включается турбо-режим, и фишка *немедленно* переносится на один из двух указанных на холмовом жетоне каменных кругов. Если игрок выполняет действие храброй холмовой ведьмы, то может доставить зелье в новой области.

*Примечание: возможна ситуация, когда до каменного круга Б будет нельзя долететь или когда вы не сможете покинуть остров после того, как прилетите туда. Нет никакой возможности покинуть остров с каменным кругом Г.*

В этой области турбо-режим не включается. Вместо этого игрок, выполняющий действие храброй холмовой ведьмы, может доставить 1 оранжевое зелье прямо в общий запас и получить за это 7 ПО, как если бы нарисованная на жетоне башня находилась на игровом поле (см. стр. 7). Такую же доставку можно сделать, выполняя действие скального друида.



Игрок, первым переместивший фишку в один из таких лесов, берёт себе лесной жетон.

Выбрав трусливое действие, выполняйте храброе.

+1 карта на руку.

+5 ПО вместо выполнения трусливого действия.

## ХОЛМОВЫЕ ЖЕТОНЫ

Холмовые жетоны *обязательно* используются при игре на обратной стороне поля.

Выложите 4 случайных холмовых жетона лицевой стороной вверх на предназначенные для них места в холмовых областях.

Немедленно переместите фишку на один из двух указанных каменных кругов (и можете доставить 1 зелье, если выбрали храброю холмовую ведьму).

Доставьте 1 оранжевое зелье за 7 ПО (в общий запас).



## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчики: Андреас Пеликан и Александер Пфистер

Авторы и издатель благодарят всех, кто помогал тестировать игру. Наибольший вклад внесли Петер Хофбауэр, Вольфганг Лехнер, Деннис Раппель, Харальд Шацль, Вальтер Шранц и Юлиан Штайндорфер, а также игровые группы из г. Бад-Айблинга, Бёдефельда, Грассау, Оберхофа, Ройтте, Зигсдорфа и Вены.

© 2014 Andreas Pelikan & Alexander Pfister

© 2015 Ravensburger Spieleverlag



## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Выпускающий редактор: Александр Киселев

Переводчик: Александр Петрунин

Редактор: Валентин Матюша

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2015 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

[www.hobbyworld.ru](http://www.hobbyworld.ru)



Играть интересно

