

ПРАВИЛА ИГРЫ

Голодные Ведьмочки

ВНИМАНИЕ! Мелкий шрифт. Для прочтения правил может понадобиться взрослый игрок.

Ваша приятельница-ведьмочка позвала вас в гости и обещала угостить вкуснейшими лакомствами: паучками, лягушками, мухоморами...

Вот бы наесться до отвала её великолепной стряпнён!

Но будьте бдительны: в котле есть еда, которую вы на дух не переносите. Чуть попробуете на зубок — и на носу тут же вскочит противная бородавка! А если конфуз повторится, да не раз — придётся спешно покинуть вечеринку...

КОМПОНЕНТЫ

4 двухсторонних
планшета ведьмочек



Простой уровень

Сложный уровень

3 карточки свечей



Зажжённая
сторона

Незажённая
сторона



Лицо

Рубашка

20 жетонов бородавок
5 × 4 вида

1 игровое поле
+ 4 ограничителя



2 пары
игровых очков



68 карточек еды

Бульон × 8, червяки × 10,
глаза × 10, мухоморы × 10,
лягушки × 10, паучки × 10,
мандрaгoры × 10



2 волшебные
ложки

28 жетонов соли
+ 56 стикеров



Если вы играете впервые, подго-
товьте жетоны соли: наклейте
специальные стикеры с обеих
сторон металлических дисков.

5+
2-4
игрока
15
мин.



3



2



5



1



8



7



4



6



6

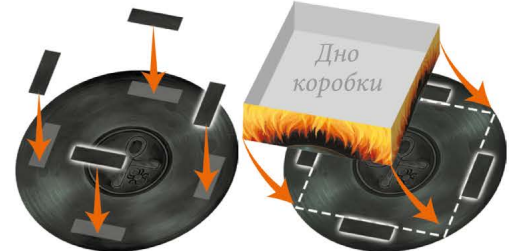
ЦЕЛЬ ИГРЫ

До конца игры съесть как можно больше подходящей еды, получив как можно меньше бородавок!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Соберите котёл. Для этого установите дно коробки на круглое игровое поле между 4 ограничителями, как показано на рисунке справа. Потом переверните всю конструкцию так, чтобы коробка оказалась вверх дном, и поставьте на столе в досягаемости всех игроков.
- 2 Положите по 1 жетону соли в каждое углубление котла.
- 3 Достаньте из колоды карточек еды 3 глаза, 3 лягушки, 3 мандрагоры, 3 мухомора, 3 паука, 3 червяка, а также 2 карточки бульона (всего 20 карточек). Разбросайте их по котлу.
- 4 Перемешайте оставшиеся карточки еды, разделите на равные 2 стопки по 24 карточки и положите их на стол по разные стороны от котла.
- 5 Перемешайте жетоны бородавок лицом вниз и сложите их рядом с котлом.
- 6 Каждый игрок берёт себе 1 планшет ведьмочки и кладёт его перед собой стороной с закрытым (простой уровень) или открытым (сложный уровень) ртом ведьмочки на выбор. Если игроки хотят ещё сильнее усложнить игру, то могут с самого начала положить по 1 жетону бородавки на свои планшеты (см. раздел «Бородавки» на стр. 5).

Если вы играете впервые, приклейте специальные ограничители в 4 отмеченных местах на обратной стороне игрового поля.



Обратная сторона игрового поля

Примечание: мы рекомендуем начать с простого уровня игры и усложнять правила постепенно!

- 7 Самый старший участник становится Огненной ведьмой! Если эта роль досталась вам, возьмите 3 карточки свечей и положите их перед собой незажжённой стороной вверх. Затем возьмите красную волшебную ложку с изображением свечи и зажгите первую свечу (переверните 1 карточку свечи зажжённой стороной вверх).
- 8 Игрок слева от Огненной ведьмы берёт фиолетовую волшебную ложку с изображением паука.



Внимательно рассмотрите свой планшет! Запомните: еда в **красных** зачёркнутых кружках слева на планшете для вас вредная.

Еда в **зелёных** кружках справа на планшете — съедобная. У всех игроков эти предпочтения разные.



ХОД ИГРЫ

В ходе игры вы будете по очереди объединяться в пары для **поединков** и соревноваться в том, кто достанет из котла больше подходящей еды. По команде шарьте ложками в котле и вытаскивайте притянутые к волшебной ложке карточки еды. За одну игру каждый игрок может принять участие в таком поединке **до 6 раз**.

Подсчёт поединков в ходе игры ведёт **Огненная ведьма** при помощи карточек свечей и красной волшебной ложки, которую игроки передают по часовой стрелке после каждого поединка.

Каждый раз, когда красная волшебная ложка снова оказывается у Огненной ведьмы, этот игрок должен потушить старую свечу и зажечь новую, если возможно (сбросить в коробку карточку свечи, лежащую перед ним зажжённой стороной вверх, и перевернуть одну из оставшихся у него карточек свечей на зажжённую сторону).



Как только Огненная ведьма тушит последнюю, третью свечу, игра сразу заканчивается. Конец игры также наступает вскоре после того, как на планшете одного или нескольких игроков набралось **10 карточек еды** и/или **5 бородавок**. В этих случаях игра продолжается до того момента, когда первый игрок потушит горящую свечу (см. «Конец игры» на стр. 5).

ПОЕДИНОК

Поединок состоит из двух фаз: **соревнования** и **угощения**.

ФАЗА 1. СОРЕВНОВАНИЕ

Игроки, которые взяли себе по волшебной ложке, готовятся к соревнованию! Перед началом соревнования положите свою волшебную ложку рядом на стол и возьмите из любой стопки 2 карточки еды. Если у вас уже есть бородавки, вспомните, какие у них эффекты (см. раздел «Бородавки» на стр. 5).

КОГДА ОБА ИГРОКА ГОТОВЫ К СОРЕВНОВАНИЮ, КАЖДЫЙ ИЗ НИХ ДОЛЖЕН КАК МОЖНО БЫСТРЕЕ ВЫПОЛНИТЬ СЛЕДУЮЩИЕ 3 ШАГА:

- 1** Хором посчитайте: «Раз, два, ТРИ!» — и на счёт «три» **бросьте обе карточки еды по одной в котёл, как маленькие летающие тарелки**. Если вы не попали в котёл, выберите карточку и бросьте снова.
- 2** **Схватите волшебную ложку и поднесите её ближе к приглянувшимся вам карточкам**. При необходимости можете аккуратно переместить подальше ненужные карточки и подгрести к себе нужные. Жетон соли прилипнет к волшебной ложке вместе с карточками еды!

ЗАПОМНИТЕ: вы можете прилепить карточки еды из котла к своей ложке всего **1 раз** за соревнование. Не переворачивайте ложку, чтобы прилепить больше карточек еды к её обратной стороне. Даже если к вашей ложке прилип только жетон соли, на этом придётся закончить поиски и перейти к следующему шагу.

- 3** **Достаньте ложку вместе с карточками из котла**. Если вы закончили раньше соперника, начните обратный отсчёт: «Три, два, один, ВСЁ!» К концу отсчёта ваш соперник должен закончить поиски и тоже вытащить ложку из котла.

Когда оба игрока достали ложки из котла, фаза соревнования заканчивается.

Если какие-то карточки еды во время соревнования случайно выпали из котла, а не прилипли к ложкам, бросьте их обратно в котёл.



ОСТОРОЖНО! ГОРЯЧО!

Не трогайте котёл голыми руками, а карточки еды всегда бросайте в него издалека, чтобы не обжечься!



На стр. 6 вы найдёте полезные советы!

ФАЗА 2. УГОЩЕНИЕ

Когда соревнование окончено, игроки должны проверить, какую еду они набрали. Сделайте это строго в определённом порядке:

1. НЕ ПОПАЛАСЬ ЛИ ВАМ ВРЕДНАЯ ЕДА?

Проверьте, есть ли на карточках, которые вы забрали из котла, еда, обведённая красным и зачёркнутая на вашем планшете. Если да, **за каждую карточку с вредной едой возьмите по 1 бородавке**. Бородавки разместите в любом из отмеченных 5 мест для бородавок на планшете картинкой вверх (см. раздел «Бородавки» на стр. 5). Карточки с вредной едой бросьте обратно в котёл.

2. НЕ СЛИШКОМ ЛИ МНОГО ВЫ ПЫТАЕТЕСЬ СЪЕСТЬ?

Посчитайте оставшиеся карточки. Если их больше 4, бросьте обратно в котёл все карточки, кроме одной (со съедобной едой).

3. НЕ ПОПАЛСЯ ЛИ ВАМ БУЛЬОН?

Если вы достали из котла одну или несколько карточек бульона, бросьте их обратно в котёл. (О пользе бульона см. раздел «Лечение» на стр. 5.)

После проверки у вас должно остаться **4 или меньше карточек съедобной для вас еды**. Угощайтесь — разместите их на своём планшете в отмеченных местах!

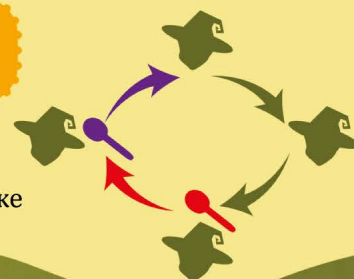


Примечание: 10 карточек еды на планшете — максимальное количество.

В конце игры вы можете случайно поймать «лишнюю» съедобную еду, сверх максимума. Эти карточки не учитываются при подсчёте очков, так что бросьте их обратно в котёл.

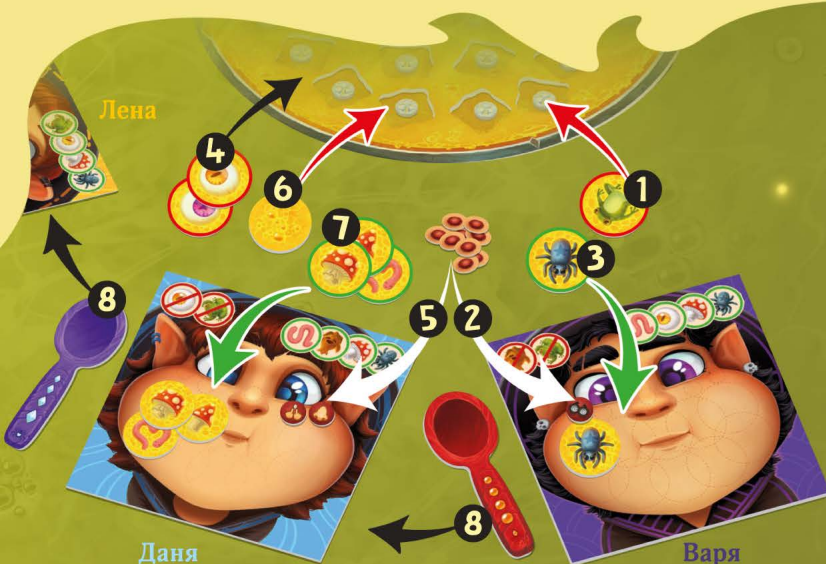
Снимите с волшебной ложки жетон соли и отложите его в сброс. Не кладите жетоны соли обратно в котёл!

Примечание: если в котле не осталось ни одного жетона соли, продолжайте игру по тем же правилам, только в начале каждого поединка, на этапе подготовки к соревнованию, подкладывайте в котёл по 2 жетона соли из сброса.



Когда итоги соревнования подведены, фаза угощения заканчивается.

Когда обе фазы выполнены, каждый участник поединка передаёт свою ложку строго следующему игроку по часовой стрелке (таким образом, игрок, который в текущем поединке использовал фиолетовую волшебную ложку, получит от соперника красную). После этого текущий поединок заканчивается, и начинается следующий, по тем же правилам.



ПРИМЕР: Варя и её сосед слева Дания только что закончили соревнование и приступают к угощению.

На карточках еды, которые поймала Варя, — 1 лягушка и 1 паучок. Ей вредно есть лягушек и мандрагоры. Варя выбрасывает карточку лягушки в котёл 1 и кладёт на свой планшет одну бородавку 2. Паучков ей можно, поэтому карточку паучка она кладёт на свой планшет 3.

На карточках Дани — 2 глаза, 2 мухомора, 1 червячок и 1 бульон. Ему вредно есть лягушек и глаза. Дания выбрасывает 2 карточки глаз в котёл 4 и кладёт на свой планшет 2 бородавки 5. У него осталось 4 карточки — как раз максимальное возможное количество. Дания выбрасывает в котёл карточку бульона 6, а оставшиеся 3 карточки еды кладёт на свой планшет 7.

После этого Варя передаёт красную ложку Дание, а Дания фиолетовую ложку — Лене, сидящей слева от него 8. Следующий поединок пройдёт между Данией и Леной.

БОРОДАВКИ

Игроки получают 1 случайную бородавку за каждую карточку с вредной едой, которую достают из котла во время поединка.
5 бородавок — максимальное количество, больше получить нельзя.



ЭФФЕКТЫ БОРОДАВОК

У каждой бородавки есть эффект — дополнительное правило, которое со следующего вашего поединка начнёт усложнять вам игру. Картинка на лицевой стороне жетона бородавки подскажет, какой из 4 эффектов достался вам:



Во время соревнования, после того, как вы бросите карточки еды в котёл, остановитесь и громко произнесите фразу: **«ВЫСОКОУВАЖАЕМЫЕ ВЕДЬМЫ, ВКУСИТЕ ВОНЮЧЕГО ВАРЕВА!»**. Затем вы можете переходить к следующему шагу.



Во время соревнования ищите еду в котле, держа ложку двумя указательными пальцами, как девочка на картинке выше.



Наденьте игровые очки перед соревнованием и ищите нужную еду, пытаясь разглядеть котёл сквозь небольшие отверстия.



Во время соревнования приставьте ложку к кончику носа, как мальчик на картинке выше, и таким образом ищите еду в котле.

Примечание: если вы по каким-то причинам не можете выполнить действие, как описано в правилах, упростите его, как будет удобно, или вытяните другую бородавку.

Если вы накопили несколько бородавок с разными эффектами, то вам придётся выполнять все указанные действия одновременно. Но если у вас несколько бородавок с одинаковыми эффектами, выполняйте указанные действия только один раз.

ПРИМЕР: Даня, который получил 2 бородавки в поединке, описанном на стр. 4, в своём следующем соревновании будет держать ложку указательными пальцами, а также держать её у носа (👉👃). Варя перед своим следующим соревнованием наденет игровые очки (👓).

ЛЕЧЕНИЕ

Представьте: вы получили 5-ю бородавку, а значит, конец игры наступит уже после того, как Огненная ведьма потушит горящую свечу! Наверное, тут вам очень захочется избавиться хотя бы от 1 бородавки, чтобы остаться в игре и поучаствовать в подсчёте очков (см. раздел «Конец игры» на стр. 6). А может быть, игра только началась, а сложный эффект бородавки уже серьёзно подрывает ваши шансы на победу...

Тут вам и пригодится бульон: он как раз помогает лечить бородавки! Чтобы избавиться от 1 бородавки, достаньте из котла 2 или больше карточек бульона (помимо других карточек еды, если получится) во время любого соревнования. Затем, перед началом угощения, снимите со своего планшета 1 любую бородавку и верните её в общий запас лицом вниз.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, как только Огненная ведьма тушит свечу, если **выполнено хотя бы одно** из условий:

- 1 У Огненной ведьмы больше **не осталось свечей**, которые можно было бы зажечь.
- 2 Один из игроков ранее положил **5-ю бородавку** на свой планшет.
- 3 Один из игроков ранее собрал на своём планшете **10 карточек еды**.

После этого можно переходить к подсчёту очков!

Внимание! В подсчёте очков могут поучаствовать только игроки, у которых 4 или меньше бородавок на момент конца игры.

Победителем становится тот игрок, который собрал на своём планшете больше всех карточек еды!

В случае ничьей побеждает тот игрок, у которого меньше бородавок. Если ничья сохраняется, игроки делят победу.

СОВЕТЫ

- ✦ Во время соревнования вам не нужно выполнять шаги одновременно с соперником. Как только вы закончили один шаг — скорее приступайте к следующему, даже если ваш соперник почему-то задерживается!
- ✦ Старайтесь держать ложку вертикально над котлом и перемешивайте карточки еды очень аккуратно. Иначе соль может прилипнуть к ложке раньше времени!
- ✦ Старайтесь набирать как можно меньше соли: иначе к концу игры вам будет сложнее найти её в котле и прилепить карточки еды к ложке.
- ✦ Достав ложку из котла, не считайте слишком быстро. Дайте отстающему сопернику около 3 секунд на завершение поисков.
- ✦ Ведьмам, которые носят очки на постоянной основе, мы рекомендуем снять их, прежде чем надеть картонные игровые очки. Чем плотнее вы застегнёте картонные очки на голове, тем легче будет увидеть что-нибудь сквозь небольшие отверстия в них!

Автор игры: Карло А. Росси
Иллюстрации: Анна Жилина
Руководитель редакции: Анастасия Дурова
Редактор проекта: Анастасия Филонова
Корректор: Анастасия Губанова
Вёрстка: Анна Медведева
Технолог: Кристина Балакирова

Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр? Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов! Подробности на сайте www.lifestyleltd.ru/authors

Лицензировано с разрешения Red Cat Games. © 2025 Все права защищены.