

Правила настольной игры «Ведьмы Блэкмора» Witches of Blackmore

Автор: Leo Colovini

Игра для 2-6 игроков от 8 лет

Перевод на русский язык: Наталья Тележкина для ООО «Игровед» ©

С давних пор в самой глубине леса, среди деревьев-исполинов и звериных тропинок прячется деревушка Блэкмор. Это место зовут своим домом несколько ведьм, чьи дни наполнены магией и волшебством. В самом центре деревни находится Ведьмино Колесо – колдовской инструмент невиданной силы. Но за все время не нашлось еще того, кто смог бы контролировать Колесо... до сегодняшнего дня.

Цель игры:

Старайтесь побеждать в состязаниях и контролировать Ведьмино Колесо так долго и так часто, насколько это возможно. Каждая победа в состязании приносит Магические Очки. Тот, кто наберет к концу игры наибольшее количество Магических Очков, выиграет и будет управлять Ведьминым Колесом до конца времен.

В состав игры входит:

- 1 игровое поле с Колесом Ведьм
- 54 карты шести цветов с нумерацией от 1 до 9

Подготовка к игре:

- Перемешайте все карты, затем раздайте каждому игроку в закрытую по 6 карт
- Сложите оставшиеся карты стопкой на столе рубашкой вверх
- Выберите одну из двух сторон Ведьмино Колеса и поместите его посередине стола. Если вы играете в первый раз, выберите сторону Колеса с числами, расположенными по убыванию от края Колеса к его центру.
- После раздачи карт игрокам переверните верхнюю карту колоды и поместите ее рядом с Колесом. Эта карта определяет козырной цвет в текущем раунде. Поверните Ведьмино Колесо так, чтобы номинал открытой вами карты совпадал с цифрой на Колесе.
- Выберите Первого игрока.

Ход игры:

Игра состоит из нескольких раундов или состязаний. В каждом раунде побеждает игрок, выложивший карту с наибольшим номиналом. В течение раунда Первый игрок выкладывает карту с руки, после чего то же самое делают остальные игроки друг за другом по часовой стрелке. Карта, выложенная Первым игроком, определяет *ведущий* цвет для этого состязания. Это может быть карта любого цвета. Остальные игроки также могут выложить карту любого

цвета: их карты могут совпадать по цвету с козырной, с картой Первого игрока или быть любого другого цвета. Все карты выкладываются на стол в открытую.

Победа в ведьмином состязании:

Победа достается игроку, выложившему козырную карту с наибольшим номиналом (см. **Ранжирование карт**). Если никто не сыграл козырные карты, победа присуждается игроку, выложившему карту *ведущего* в этом раунде цвета с наибольшим номиналом. Победитель состязания становится первым игроком в следующем раунде.

Ранжирование карт:

Ранжирование карт зависит от номинала текущей козырной карты и порядка чисел на видимой стороне Ведьминого Колеса. Состязание выигрывает карта с наивысшим номиналом козырного или *ведущего* цвета. Обратите внимание: на обратной стороне Ведьминого Колеса цифры будут идти в ином порядке, не по убыванию, а по возрастанию.

Пример:



Вот пример игры на 5 игроков с Ведьминым Колесом с убывающим порядком. Синяя Ведьма с силой 7 – козырная карта в этой партии, поэтому ранжирование карт будет следующим: 7-6-5-4-3-2-1-9-8, где 7 – самая сильная карта, а 8 – самая слабая.

Анна начинает игру, выкладывая Желтую Ведьму с номиналом 2, остальные продолжают так, как показано на иллюстрации. Самой сильной картой в этой игре должна быть Красная Ведьма с номиналом 7, но ее цвет не соответствует ни козырному, ни ведущему в этом раунде, поэтому она не может выиграть состязание. Победитель – Дэвид со своей Синей Ведьмой с номиналом 4. Эта карта козырная, и ее ранг выше, согласно Ведьмину Колесу, чем ранг карты Эммы (Синяя Ведьма с силой 9).

Если бы козырем в их игре был не синий, а, например, зеленый, победителем в состязании стал бы Брайан, выложивший карту наибольшего номинала и ведущего цвета.

Смена козыря:

Победитель может выбрать одну из карт, участвовавших в этом состязании, и поместить ее поверх карты-козыря, таким образом, он изменит как цвет, так и номинал козырной карты. Затем Колесо следует повернуть, чтобы номинал нового козыря снова совпадал с цифрой на Колесе.

Конец раунда:

В конце состязания положите участвовавшие в нем карты лицом вниз перед победителем. Игроки по часовой стрелке, начиная с победителя состязания, восстанавливают количество карт на руке, вытягивая по одной из колоды.

Если в конце раунда колода заканчивается, начинается финальная стадия игры. Если одному или нескольким игрокам при этом не хватает карт, они берут их из стопки козырей, при этом козырь на следующий раунд меняется! Во время финальной стадии игры игроки разыгрывают карты, но уже не восстанавливают их прежнее количество после состязания.

Подсчет очков

Игра заканчивается, когда все игроки выложат свою последнюю карту.

Игроки суммируют стоимость карт, которые они выиграли в состязаниях. Игрок, набравший максимальное количество Магических Очков, объявляется Победителем, и отныне и вовеки веков будет контролировать Ведьмино Колесо...