



ПЛОСКИЙ МИР®

ВЕДЬМЫ

Игра «Ведьмы» основана на событиях, описанных в серии книг Терри Пратчетта «Плоский мир». В игре вам предстоит выступить в роли юной ведьмы-ученицы, такой как Тиффани Болит или Петулия Хрящик. Для того, чтобы вы усовершенствовали свое мастерство, вас отправляют в Ланкр – и учиться там, похоже, придется на практике. Быть ведьмой обычно означает решать проблемы других людей. Иногда вам нужно будет вылечить больного поросенка или вправить вывихнутую ногу. В других случаях придется отразить нашествие эльфов или разобраться с Зимовым. Все зависит от того, какой нынче день недели.

По сути это игра-приключение. В качестве ведьмы-ученицы вы будете ходить по игровому полю и пытаться решать проблемы, которые, в свою очередь, бывают двух типов – простые и сложные. Сначала лучше браться за простые проблемы, поскольку таким образом вы сможете увеличить количество карточек в своих руках, а это сделает вас сильнее. В определенный момент вы окажетесь в состоянии приняться за сложные проблемы. Способ решения проблем всегда одинаков: вы бросаете кубик и проверяете, удалось ли вам достичь необходимого результата. Вы можете повысить свои шансы на успех, используя головологию и магию (хотя применение последней требует крайней осторожности, иначе есть риск превратиться в «Черную Алиссию»). Карточки помогают вам преуспеть в решении проблем, а также предоставляют иные преимущества.

Решенные проблемы дают очки, а ведьма, набравшая к концу игры наибольшее количество очков, станет победительницей.

Игрокам следует также следить, чтобы не накапливались кризисные ситуации, поскольку в таком случае игра закончится слишком быстро, и все окажутся в проигрыше.

«Ведьмы» – это игра для 1-4 игроков, одна партия длится примерно 60 минут. Пусть вас не пугает количество страниц в книге правил. Сама игра не слишком сложна, однако ряд возможных ситуаций требуют детального объяснения – именно поэтому понадобились дополнительные страницы. Вы можете понять, как проходит игра, просмотрев Памятку. Вы можете обращаться к этим правилам, когда необходимо прояснить конкретное правило или ситуацию.

Уважаемые игроки! Использованные в игре имена персонажей и географические названия соответствуют авторскому оригиналу и принятому на территории РФ переводу произведений Терри Пратчетта. ООО «Звезда» не несет ответственности за содержание авторских материалов, а также любую возможность неверных толкований данных имен или названий пользователями игры.

Состав игры



4 фишки ведьм



4 ведьминских кубика



30 жетонов простых проблем



17 жетонов сложных проблем



1 Памятка



4 карты ведьм-учениц



1 жетон невидимости



1 жетон «лечение больной свиньи»



1 жетон магии



55 игровых карточек



16 жетонов «хихиканья»



12 жетонов кризиса



12 жетонов «Черная Алиссия»

Игровое поле



Начало игры

Переверните жетоны сложных проблем (фиолетовые) лицом вниз и перемешайте. Не открывая их положите по одному жетону на каждую клетку игрового поля, помеченную фиолетовым квадратом (таких на поле пять).



Затем разложите жетоны сложных проблем по клеткам проблем, которые находятся в нижней части игрового поля. Количество жетонов, которое необходимо положить на каждую клетку, зависит от количества игроков и указано ниже. Обратите внимание что, некоторые клетки могут остаться пустыми.

Один игрок – 1, 1, 1, 0, 0, 0
 Два игрока – 1, 1, 2, 1, 1, 1
 Три игрока – 2, 2, 2, 2, 2, 2
 Четыре игрока – 2, 2, 2, 2, 2, 0

Теперь перемешайте жетоны простых проблем (зеленые) и разложите их лицом вниз на клетки игрового поля, помеченные зеленым квадратом (таких на поле десять). После этого откройте эти жетоны. Затем разложите жетоны простых проблем на клетки проблем в нижней части игрового поля, как указано далее:



Один игрок – 2, 2, 1, 0, 0, 0
 Два игрока – 2, 2, 1, 2, 1, 1
 Три игрока – 2, 2, 2, 2, 2, 2
 Четыре игрока – 4, 4, 4, 3, 3, 0

Переверните каждую стопку жетонов простых проблем лицом вверх. Все лишние жетоны уберите в коробку, не глядя на их содержимое. Обратите внимание что, все жетоны простых проблем лежат лицом вверх, а жетоны сложных проблем остаются закрытыми. Сложная проблема открывается только тогда, когда игрок посещает область, содержащую соответствующий жетон, либо играет особую карточку.



Пример: Это пример того, как должны выглядеть клетки проблем в игре для четырех игроков: по два жетона сложных проблем лицом вниз в первых пяти клетках, по четыре жетона простых проблем лицом вверх поверх первых трех стопок, и по три жетона простых проблем лицом вверх в следующих двух стопках. Шестая клетка проблем остается пустой.

Жетоны «хихиканья» будут доставаться игрокам в процессе игры в результате определенных обстоятельств, которые будут объяснены ниже. Количество жетонов «хихиканья» в игре зависит от количества игроков, как указано далее:

Один игрок – четыре жетона «хихиканья».
 Два игрока – восемь жетонов «хихиканья».
 Три игрока – двенадцать жетонов «хихиканья».
 Четыре игрока – шестнадцать жетонов «хихиканья».

Уберите лишние жетоны «хихиканья» обратно в коробку.

Жетоны кризиса и Черной Алиссии положите возле игрового поля.

Теперь определите, кто будет первым выбирать персонажа – ведьму-ученицу. Каждый игрок бросает по четыре ведьминских кубика. Тот, у кого выпал наибольший результат, будет выбирать персонажа первым. Обратите внимание, что символ «хихиканья» на каждом кубике имеет значение «ноль». Если несколько игроков выбросили одинаковый наивысший результат, перебросьте кубики. После того, как первый игрок выбрал персонажа, выбор делает игрок, сидящий слева, затем тот, кто сидит еще левее – пока все игроки не получат по персонажу.





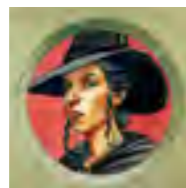
Теперь каждый игрок берет себе фишку ведьмы, совпадающую по цвету с фоном портрета на карточке его ведьмы.

На карточке, которую вы выбрали, указано, за какую ведьму вы будете играть в этой игре. Всего имеются четыре героини, у каждой из которой есть особая способность, как описано далее:

Тиффани Болит начинает игру с жетоном невидимости. Вы можете использовать его один раз за игру, чтобы получить преимущества невидимости. Эта способность описана более подробно в конце этой книги правил, в главе, описывающей эффекты карточек.



Аннаграмма Ястребец начинает игру с жетоном магии и жетоном «хихиканья» (который берется из общего числа жетонов, доступных для этой игры). Магию можно использовать так же, как и карточку с символом магии на ней, т.е. вы получаете один жетон «хихиканья» при использовании. Вы можете использовать этот жетон только один раз.



Петулия Хрящик начинает игру с жетоном «лечение больной свиньи». Вы можете использовать его один раз за игру, чтобы автоматически решить проблему, связанную с больной свиньей.



Димити Хаббаб делает первый ход в начале игры.



Наконец, перемешайте карточки и раздайте по три каждому игроку. Положите оставшиеся карточки возле игрового поля. Один игрок должен взять на себя обязанность следить за этой колодой, чтобы не забывать вытягивать по одной карточке в начале хода. Неплохая идея – выбрать кого-то ответственного и с хорошей памятью.



Если Димити Хаббаб в игре не участвует, тогда первым ходит тот, кто последним выбирал себе героиню.

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке каждый игрок ставит свою фишку на пустую клетку на игровом поле (нельзя ставить фишку на клетку, содержащую жетон проблемы). Вы можете начинать игру на клетке, на которой уже стоит другая ведьма.

Карточки

Каждая карточка содержит три или четыре типа информации, но при разыгрывании карточки можно воспользоваться только одним из них. Существуют следующие типы:

Символ

На каждой карточке указан один из следующих символов: «магия», «головология» или «метла». Магия и головология используются при решении проблем. Метлы нужны для того, чтобы быстро перемещаться по игровому полю.



Преимущество

На каждой карточке описано преимущество, которое она дает. Вы можете сыграть карточку для получения этого преимущества в любой момент своего хода, и это не считается действием. Таким образом, количество преимуществ,

которыми можно воспользоваться, в течение хода, не ограничено.

Сила трех

Если вы играете одновременно три карточки, помеченные фразой «Сила трех» (причем на каждой карточке нарисованы разные персонажи) вы можете автоматически решить любую проблему.

Область

В начале хода каждого игрока открывается одна карточка из колоды, после чего в область, указанную в нижней части этой карточки, нужно положить жетон проблемы.

Ход игры

Теперь вы готовы к тому, чтобы начать играть. Игроки ходят по очереди, ход передается по часовой стрелке. Ход состоит из следующих фаз:

1. Выкладывание жетона проблемы.
2. Передвижение ведьмы – вы можете сделать это действие дважды.
3. Добор карточек – столько, сколько требуется, чтобы у вас на руке оказалось максимально возможное количество карточек.

После окончания последней фазы ход переходит к следующему игроку. Игра продолжается, пока не будет выполнено одно из условий окончания игры. Игра завершается, когда все жетоны проблем были разложены по областям игрового поля, либо когда на поле требуется положить жетон кризиса, а свободных жетонов уже нет, либо когда на игровом поле лежат лицом вверх три жетона проблем с эльфами.

1. Выкладывание жетона проблемы



Ответственный за колоду игрок берет одну карточку и смотрит, в какую область нужно

положить следующий жетон проблемы. Возьмите верхний жетон из самой левой стопки и положите его в указанную область.

Если в этой области уже лежит жетон проблемы, положите в эту область жетон кризиса, поверх находящегося там жетона. Если там уже есть жетон кризиса, класть еще один не нужно, т.е. на одном жетоне проблемы может лежать только один жетон кризиса. Новый жетон проблемы все же нужно разместить на игровом поле – но поскольку место было занято, придется найти другое; для этого возьмите из колоды еще одну карточку, найдите указанную на ней локацию и положите жетон проблемы туда (а если и эта локация занята – положите туда жетон кризиса; а если и жетон там уже есть – тяните новую карточку...). Повторяйте этот процесс столько раз, сколько понадобится – таким образом, может случиться такое, что на поле появится сразу несколько жетонов кризиса.

Когда вы кладете жетон в Ланкрский замок или город Ланкр, его необходимо разместить на пустой клетке, если это возможно (обратите внимание что, эти локации имеют несколько клеток для размещения жетонов проблем). Если это невозможно, тогда активный игрок решает, на какой из жетонов положить жетон кризиса, прежде чем будет вытянута следующая карточка. Если одна или более клеток в замке или городе заняты ведьмами, класть жетон кризиса не надо, просто вытяните следующую карточку.

Если возникает ситуация, когда вы должны положить на поле жетон кризиса, но ни одного свободного не осталось, игра немедленно завершается – при этом, никто не становится победителем.





Пример: *Лиля назначена ответственной за колоду. Сейчас начало хода Оли. Лиля тянет карточку, чтобы определить, куда нужно положить следующий жетон проблемы (это жетон простой проблемы «Перелом»). На карточке указано «Домте». Поскольку в Домте уже лежит жетон проблемы, туда кладется жетон кризиса. Теперь Лиля тянет другую карточку. На ней написано «Бритвенное Лезвие» – и там пусто. Таким образом, жетон «Перелом» кладется именно туда.*

Жетон проблемы нельзя положить в область, где находится одна или несколько ведьм. В таком случае нужно вытянуть другую карточку. Фактически, карточки тянутся до тех пор, пока не найдется подходящая область для того, чтобы разместить жетон.

Когда вы кладете в какую-либо область жетон сложной проблемы, он должен оставаться закрытым.

Игра закончится в тот ход, когда последний жетон проблемы будет размещен на поле.

2. Передвижение ведьмы

Теперь вы можете передвинуть вашу ведьму. Ее можно передвинуть два раза за ход. Вы должны расценивать каждое передвижение как отдельное действие. Передвигаться можно двумя способами: пешком и на метле. Вы можете также отказаться от передвижения и остаться на месте.

Передвижение пешком



Если вы решаете идти пешком, вы можете пройти до двух соседних областей (т.е. областей, связанных между собой дорогой). Вы не можете проходить сквозь области, в которых есть жетон проблемы или другая ведьма. Как только вы вошли в подобную область, вы обязаны там остановиться, а затем попытаться решить проблему или отправиться на чаепитие – в зависимости от ситуации. Невидимость позволяет вам проходить через подобные области, не задерживаясь в них. Обратите внимание что, город Ланкр и Ланкрский замок связаны между собой дорогой.

Метла

Если вы хотите путешествовать на метле, вы должны сбросить одну карточку с символом метлы. Тогда вы можете переместиться в любую область по вашему выбору. При перелете жетоны проблем и другие ведьмы не препятствуют вашему перемещению.



Области, содержащие несколько клеток

Если вы направляетесь в Ланкрский замок или город Ланкр, вы должны выбрать, в какую именно клетку этой области вы хотите попасть.



Обратите внимание что, в этом случае вы можете избегать клеток с жетонами проблем или ведьмами до тех пор, пока хотя бы одна клетка в этой области пуста. Таким образом, вы можете продолжать передвижение, если хотите.

Если вы уже находитесь в Ланкрском замке или городе Ланкр и хотите перейти в другую клетку в той же локации, это тоже считается действием передвижения.



Пример: *Тиффани Болит находится в Хижине Маграт. Она решает идти пешком, а это значит, что она сможет пройти через две области. Из области, в которой она сейчас находится, она может прийти до областей, отмеченных на рисунке красной галочкой. Она не может прийти до Верткого и Жесткого Местечка или Ланкрского провала, поскольку ей придется остановиться в Дурном Заду и разбираться с тамошней проблемой. Она может пройти через город Ланкр в Ланкрский замок, поскольку в городе имеются свободные клетки. Если бы все три клетки были заняты жетонами проблем, тогда ей пришлось бы остановиться и решить там одну из проблем.*

Вторичное действие

После того, как вы закончили передвижение, ваша ведьма должна выполнить одно действие в зависимости от ситуации, в которую она попала. Существует три возможных варианта:

Решение проблемы – это действие необходимо выполнить, если в области лежит жетон проблемы.

Чашепитие – это придется делать, если в области находится одна или более ведьм.

Ничего неделание – этим придется заняться, если ничего лучшего вы сделать не в состоянии.

Далее все эти действия описаны более подробно.

Решение проблемы

Если вы пришли в область/клетку, содержащую жетон проблемы, вы должны попытаться решить эту проблему.

Если перед вами сложная проблема, для начала откройте жетон, лежащий лицом вниз.

Способ решения простых и сложных проблем одинаков: нужно бросить ведьминские кубики.



У каждой проблемы есть уровень сложности, который указан в нижнем правом углу соответствующего жетона. Именно это число, либо выше, вы должны выбросить на кубиках.

Если на жетоне проблемы лежит жетон кризиса, уровень сложности повышается на 2, т.е. вам придется выбросить 9 или выше, чтобы излечить лихорадку, либо 25 или более, чтобы победить Лили Ветровоск.

Сначала вы бросаете два ведьминских кубика. Обратите внимание что, на каждом кубике есть символ «хихиканья». Он обозначает нулевой результат.

Теперь у вас есть выбор – убежать или продолжить решать проблему. Если вы хотите продолжить, вы можете сыграть карточки со своей руки для увеличения результата своего броска.



Каждая карточка, помеченная символом «головология», добавит «1» к вашему результату. Каждая карточка, помеченная символом «магия», добавит «2» к вашему результату, но вам придется взять по одному жетону «хихиканья» за каждую карточку магии, которую вы используете.



После этого вы бросаете два оставшихся ведьминских кубика. Сложите результаты бросков всех четырех кубиков и прибавьте очки, полученные благодаря использованным вами карточкам. После броска второй пары кубиков добавлять еще карточки в качестве «головологии» или «магии» нельзя. Однако вы вправе сыграть одну или более карточек, чтобы воспользоваться указанными на них преимуществами. Кроме того, вы прибавляете «1» за каждые два жетона сложных проблем, которые вам удалось решить ранее.

Если получившееся в результате число равно или превышает уровень сложности, указанный на жетоне проблемы (который в случае наличия жетона кризиса увеличивается на два), значит, вам удалось решить проблему. Если результат меньше, чем уровень сложности жетона, у вас ничего не вышло.

Если вы выбросили достаточное число на первой паре кубиков, вы все равно должны бросать вторую пару – ведь там может выпасть «хихиканье».

Успех!

Если вам удалось решить проблему, вы забираете жетон проблемы и кладете его на свою карточку ведьмы-ученицы. Если на жетоне лежал жетон кризиса, последний возвращается в общий резерв.

Вы можете держать на своей карточке до восьми жетонов простых проблем. Если вам удалось получить более восьми жетонов, лишние

вы складываете рядом. Вы получите очки за эти лишние жетоны в конце игры, но они не окажут влияния на количество карточек в вашей руке.

Если вы преуспели в борьбе против Графа де Сорокулы, загляните в конец этой книги правил, чтобы узнать последствия этой победы.

Поражение!

Если вам не удалось решить проблему, простую или сложную, вы должны отступить из этой области И взять один жетон «хихиканья». Отступление – это передвижение в соседнюю область (в которую можно попасть пешком), в которой нет жетона проблемы ИЛИ другой ведьмы. Вы можете перейти в любую пустую область, если сбросите карточку, содержащую символ метлы. Вы также можете отступить на пустую клетку в той же области, если находитесь в городе Ланкр или Ланкрском замке. Если вам некуда отступить, не нарушив при этом указанные правила, в таком случае вы получаете один дополнительный жетон хихиканья и передвигаете вашу фишку в любую пустую область по вашему выбору (в этой области не должно быть другой ведьмы). Если вы провалили решение сложной проблемы, вы должны также уточнить, каковы последствия этого поражения. Все последствия описаны в конце этой книги правил.

Побег

Если после броска первой пары кубиков вы решили сбежать, вы должны передвинуться в соседнюю область, не содержащую жетона проблемы ИЛИ другую ведьму. Вы можете также убежать, воспользовавшись карточкой с символом метлы и переместившись в любую свободную область по вашему выбору. Если вы не можете передвинуться в подобную область, тогда сбежать не удастся, и вы должны продолжать попытку решения проблемы. Если вам удалось сбежать, то вам не засчитывается поражение, и (в случае со сложными проблемами) не грозят неприятные последствия такого поражения. Вы также можете убежать на свободную клетку той же области, если находитесь в городе Ланкр или Ланкрском замке.

Жетоны «хихиканья»

За каждый символ «хихиканья», который выпал на ваших кубиках в результате броска, вы должны взять по одному жетону «хихиканья». Если вы имеете возможность перебросить кубики (в результате эффекта от сыгранной карточки), игнорируйте все символы «хихиканья», выпавшие на кубиках до перебрасывания.



Если вы не можете взять жетон «хихиканья» из-за того, что они закончились в свободном доступе, вы берете жетон у игрока, у которого их больше всего. Если два или более игроков имеют одинаково большое количество жетонов, вы можете выбрать, у кого из них забрать жетон. Если наибольшее число жетонов у вас, тогда вместо дополнительного жетона вы должны взять жетон Черной Алиссии (каждый из них заберет у вас одно победное очко в конце игры).

Сила трех



Если вы играете три карточки, помеченные фразой «Сила трех», и на них нарисованы три разных персонажа, вы автоматически решаете любую проблему. Вы можете использовать эти карточки в любой момент процесса решения проблемы, в том числе после броска всех четырех кубиков. Агнесса Нитт

и Пердита Х считаются разными персонажами. Решение проблемы таким образом считается равноценным решению проблемы путем броска кубиков.

Что бы ни случилось во время вашего хода, карточки, которые вы сыграли, должны уйти в колоду сброса.

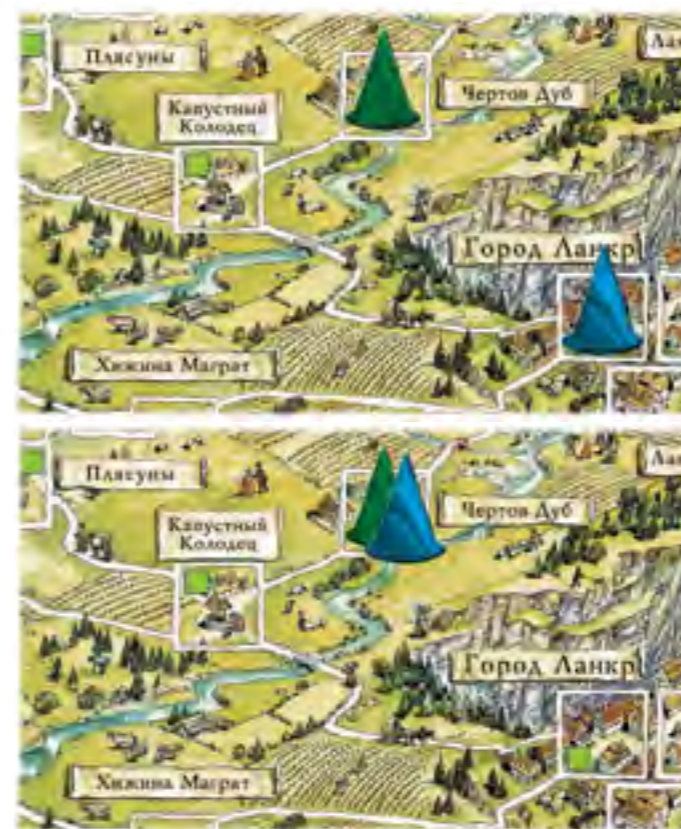


Пример: Аннаграмма решила отправиться в Домоть. Там она открывает жетон сложной проблемы. Это оказался «Роитель». Теперь она бросает два ведьминских кубика. Выпало «хихиканье» и «5». К счастью, у нее есть карточка «Игорь и Охвосток», которая дает ей возможность перебросить один или оба кубика. Она решает перебросить кубик, на котором выпало «хихиканье» – в результате она получает «4». Обратите внимание что, в этом случае она не должна брать жетон «хихиканья». Теперь Аннаграмма должна решить, хочет ли она остаться или убежать. Она решила остаться и теперь думает, какие карточки хочет задействовать. Она применит две карточки с символами «головология»

и одну карточку с символом «магия». Она также хочет задействовать жетон магии, который есть у нее с начала игры. У Аннаграммы также есть два жетона сложных проблем, с которыми ей удалось разобраться ранее. Таким образом, на данный момент ее общий результат равен 16. Поскольку на жетоне проблемы лежит жетон кризиса, на оставшихся двух кубиках ей нужно будет выбросить 8. У нее выпадает «2» и «4» - и этого недостаточно. К счастью, ее последняя карточка – это Нак Мак Фигли, который позволяет ей добавить «2» к своему результату. Обратите внимание что, хотя она не может в этот момент играть карточку в качестве «головологии» или «магии», она может играть карточки, чтобы воспользоваться их преимуществами. Ее общий результат теперь равен 24, т.е. она достигла того числа, которое ей требовалось. Роитель побежден. Аннаграмма забирает жетон и кладет его на свою карту. Жетон кризиса возвращается в кучку жетонов, лежащую возле игрового поля. Поскольку Аннаграмма дважды воспользовалась магией, она должна взять два жетона «хихиканья». Все карточки, которые она использовала, уходят в сброс. Она должна также отложить свой жетон магии, поскольку он может быть использован только один раз за игру.

Чаепитие

Если вы пришли в область, в которой находятся одна или более ведьм, вы должны остановиться там и выпить с ними чаю – таков этикет. Вы сбрасываете до трех жетонов «хихиканья», а каждый другой игрок, находящийся в той же области, сбрасывает до двух жетонов (если может). Вы можете не уходить из этой локации и пить чай до тех пор, пока остается хотя бы одна другая ведьма.



Пример: У Тиффани Болит уже многовато жетонов «хихиканья», целых шесть, и ей это не нравится. Она переходит в Чертов Дуб и встречается там с Петулией Хрящик. Теперь они должны устроить чаепитие. Тиффани возвращает три жетона «хихиканья» в общий резерв. У Петулии есть только один жетон, поэтому она может убрать только его. Если Тиффани желает избавиться от трех оставшихся у нее жетонов, она может воспользоваться своим вторым действием, чтобы устроить повторное чаепитие – несмотря на то, что реально она никуда не двигалась.

Ничего неделание

К счастью, это действие не требует объяснений.

3. Добор карточек



Теперь вы добываете карточки в руку, чтобы в результате у вас в руке оказалось максимально возможное их количество. В начале игры вы можете держать в руке до трех карточек. Это количество увеличивается в зависимости от количества заработанных вами жетонов простых проблем. За каждые два жетона простых проблем количество карточек, которые вы можете держать в руке, повышается на одну, т.е. если у вас есть четыре жетона простых проблем, размер вашей руки равен пяти. Вы ни при каких обстоятельствах не можете добывать в руку более семи карточек – сколько бы жетонов простых проблем вы ни получили. Если вдруг случилось так, что в вашей руке на этом этапе больше карточек, чем надо, вы сохраняете эти карточки, но не берете новых. Если колода закончилась, возьмите колоду сброса, перемешайте ее и оставьте в качестве новой колоды.



Окончание игры

Игра заканчивается немедленно в том случае, если вы должны положить жетон кризиса, но в общем резерве нет ни одного, либо в конце хода игрока на поле имеется три или более открытых эльфийских жетона (включая Эльфийскую Королеву, Короля и Ланкина-эльфа). В обоих этих случаях все игроки автоматически проигрывают.

В ином случае игра завершается после того, как на поле был выложен последний жетон проблемы, и активный игрок завершил свой ход. Теперь игроки подсчитывают очки, указанные на жетонах проблем, которые они собрали. Победные очки указаны на каждом жетоне в шестиугольнике.

Каждый жетон Черной Алиссии дает своему владельцу штраф в одно победное очко.

Победителем становится игрок, набравший в результате наибольшее количество очков. Если два игрока имеют одинаковое количество очков, побеждает тот, у кого меньше жетонов «хихиканья» и Черной Алиссии (в сумме). Если и здесь у игроков равенство, побеждает игрок, у которого больше всего очков за сложные проблемы. Если и здесь равенство, побеждает игрок, имеющий жетон проблемы с наибольшим уровнем сложности.



Пример:
Аннаграмма заканчивает игру с этими жетонами проблем. Ее финальный результат равен 22 очкам.



Описание карточек

У каждой карточки есть преимущество, описанное в тексте, который находится в нижней части карточки. В течение своего хода вы можете играть сколько угодно карточек для того, чтобы воспользоваться их преимуществами. Вы можете разыграть карточку для получения преимущества в любой момент своего хода.

Пример: Допустим, вы только что бросили вторую пару кубиков, но не набрали достаточно, чтобы решить проблему. Если у вас есть карточка с преимуществом «трансмутация» или «дополнительные карточки», вы можете теперь сыграть ее, в надежде получить карточку, которая поможет вам преуспеть – например, карточку, которая позволит перебросить кубики или даст бонус +2/4, которую вы затем сможете немедленно сыграть.

Бонус +2/4 к общему результату броска – Вы можете сыграть эту карточку после того, как бросили все кубики, чтобы увеличить свой общий результат. Некоторые карточки действуют только против определенных врагов.

Одолжение – Вы можете посмотреть два жетона сложных проблем, лежащих закрытую на игровом поле. После просмотра положите их обратно на место лицом вниз.

Смерть – Вы можете сыграть эту карточку, чтобы автоматически разрешить проблему «Смерть». Вы можете сыграть эту карточку, даже если вы уже пытались решить эту проблему другим путем, НО тогда вы сохраняете все жетоны «хихиканья», полученные в результате этой попытки.

Побег – Вы можете сыграть эту карточку, если вам не удалось решить проблему. Она помогает вам убежать – таким же образом, как если бы вы сделали это после броска первых двух кубиков. Обратите внимание что, если вы убежали, то не считается, будто вы «провалили» решение проблемы, т.е. никаких последствий от неудачи не последует. Если вы не можете перейти в соседнюю пустую область, вы можете передвинуться в любую пустую область на игровом поле.

Дополнительные карточки – Сыграйте эту карточку и возьмите две карточки. При этом можно превысить максимальное количество карточек, которые вы можете иметь на руках. Некоторые карточки также заставят вас взять жетон «хихиканья».

Дополнительное передвижение – Вы дополнительно можете пройти через две области, когда двигаетесь.

Помощь – Уберите один жетон кризиса с жетона проблемы по своему выбору.

Невидимость – Это преимущество позволяет вам проходить через области, не связываясь с имеющимися там проблемами или не останавливаясь на чаепитие с другими ведьмами. Если при этом вы проходите через область, содержащую жетон сложной проблемы, вы можете посмотреть его. Вы можете выбрать: остановиться и попытаться решить проблему, либо продолжить движение. Если вы выбрали продолжение движения, положите жетон обратно лицом вниз. Вы можете продолжать движение, только если вы не прошли положенное количество областей, либо у вас осталось еще одно неиспользованное действие передвижения (вы должны в таком случае использовать его). Жетон невидимости, который в начале игры есть у Тиффани Болит, работает точно таким же образом. Вы можете перелететь в какую-либо область, используя метлу – как первое действие, посмотреть на Жетон, используя невидимость, и затем уйти оттуда в качестве второго действия, если хотите. Вы вправе решить, хотите ли вы использовать невидимость, после того, как посмотрите жетон проблемы.

Обратите внимание что, если вы начинаете в городе Ланкр, либо Ланкрском замке, вы можете использовать это преимущество, чтобы подсмотреть жетон сложной проблемы, а затем, если хотите, продолжить движение через две области или перелететь на метле.



Пример: Тиффани хотела бы дойти до больной овцы, проблема с которой уже достигла кризиса. Она переходит в Чертов Дуб. Здесь она смотрит жетон и выясняет, что там сидит Лили Ветровоск. В данный момент Тиффани не хочет сталкиваться с Лили, поэтому она играет карточку с преимуществом «Невидимость» и продолжает движение, завершая его в Рыбьих Ручьях. Если бы ее первое передвижение закончилось в Чертовом Дубе, она все равно могла бы воспользоваться невидимостью, поскольку до Рыбьих Ручьев она могла дойти, используя свое второе передвижение.

Переброс – Вы можете сыграть эту карточку после того, как вы бросили пару кубиков. Вы можете перебросить один или оба кубика. Обратите внимание что, если вы перебрасываете кубик, на котором выпал символ «хихиканья», вы можете проигнорировать первоначальный результат, т.е. вы получаете жетоны «хихиканья» только в соответствии с финальным результатом броска. Вы можете перебросить только ту пару кубиков, которую только что бросали, поэтому после того, как вы бросили вторую пару кубиков, вы не можете перебрасывать первую.

Самоанализ – Уберите до двух своих жетонов «хихиканья» обратно в общий резерв.

Запутка – Переверните любой жетон сложной проблемы лицом вверх. Теперь самое время проверить, не находится ли на поле три открытых жетона с эльфами.

Больная свинья – Вы можете сыграть эту карточку, чтобы автоматически преуспеть в решении проблемы «Больная свинья». Вы можете сыграть эту карточку, даже если вы уже пытались решить эту проблему

другим путем, НО вы сохраняете все жетоны «хихиканья», полученные в процессе.

Больная овца – Вы можете сыграть эту карточку, чтобы автоматически преуспеть в решении проблемы «Больная овца». Вы можете сыграть эту карточку, даже если вы уже пытались решить эту проблему другим путем, НО вы сохраняете все жетоны «хихиканья», полученные в процессе.

Трансмутация – Вы можете сбросить некоторые или все свои карточки и взять такое же количество карточек взамен, включая замену для этой карточки.

Последствия поражений

Если вы провалили решение сложной проблемы, помимо получения двух жетонов «хихиканья», вы, а также, возможно, и другие ведьмы, терпят описанные ниже последствия. Одно из перечисленных последствий срабатывает в случае успеха.

Лукавец

Все фишки ведьм переносятся в Подземелье. См. ниже параграф «Герцог Флем и Леди Флем», чтобы узнать, как выбираться из подземелья. Обратите внимание что, несмотря на то, что все ведьмы оказались вместе в подземелье, они не могут устроить чаепитие!



Королева эльфов, Король эльфов, Ланкин эльф и Эльфы

Если в конце вашего хода на игровом поле находится три или более открытых жетона с эльфами, игра немедленно завершается, и никто не выигрывает.



Герцог Флем и Леди Флем

Вы переносите фишку своей ведьмы в подземелье, и на этом ваш ход заканчивается. Вы можете сбежать из подземелья в начале своего следующего хода, сыграв любую карточку с символом метлы, либо карточку с преимуществом «Побег» или «Невидимость». Если вы не можете сыграть ни одну из этих карточек, вы пропускаете свое первое действие. В начале второго действия вы сбегаете автоматически. При побеге вы выбираете любую область на игровом поле и затем завершаете свой ход, как если бы передвинулись туда обычным образом.



Роитель

Вы получаете один жетон Черной Алиссии.



Граф де Сорокула, Влад де Сорокула, Лакримоза де Сорокула и граф Бела де Сорокула

Вы должны положить жетон кризиса на жетон проблемы. Обратите внимание, что вы должны это сделать, даже если на этом жетоне уже есть один или несколько жетонов кризиса. Это единственное исключение к обычным правилам, касающимся количества жетонов кризиса на жетоне проблем. Если на жетоне проблем лежит более одного жетона кризиса, каждый из них добавляет «2» к уровню сложности проблемы.



Лиля Ветровоск

Вы получаете один жетон Черной Алиссии.



Зимовой

Все игроки должны сбросить со своих карточек один жетон простой проблемы. Это последствие негативно влияет только на количество карточек в руке в момент, когда нужно будет взять карточки. При подсчете очков сброшенные жетоны учитываются.



Последствие успеха

Граф Бела де Сорокула

Если вы победили Графа Белу, все остальные открытые жетоны «Сорокула» (Граф, Влад и Лакримоза) немедленно убираются с игрового поля. Если какие-то из этих жетонов появятся в игре позже, они останутся на поле.

Кооперативная игра и игра в одиночку

Если вы хотите сыграть кооперативную версию игры, или играете в одиночку, в этом случае все ведьмы либо вместе выигрывают, либо совместно проигрывают. Для такой игры вам нужно внести несколько изменений в подготовку к игре.

При игре в одиночку у вас в игре должно быть четыре жетона «хихиканья», четыре жетона Черной Алиссии и десять жетонов кризиса. В одиночной игре вы можете прибыть в Хижину Матушки Ветровоск и в качестве действия сбросить два жетона «хихиканья» (но только в том случае, если там нет жетона проблемы).

При игре вдвоем в игре должно быть шесть жетонов «хихиканья», пять жетонов Черной Алиссии и девять жетонов кризиса.

При игре втроем в игре должно быть девять жетонов «хихиканья», шесть жетонов

Черной Алиссии и восемь жетонов кризиса.

При игре четвером в игре должно быть двенадцать жетонов «хихиканья», семь жетонов Черной Алиссии и семь жетонов кризиса.

Если вы должны взять жетон Черной Алиссии, но в свободном доступе нет ни одного, игра заканчивается и все проигрывают.

Если в кооперативной игре участвует от двух до четырех игроков, и игра завершается из-за того, что все жетоны проблем оказались на поле. Ведьмы выигрывают игру, если при этом на поле находится менее четырех сложных проблем. Если таких жетонов четыре или больше, все игроки проигрывают.

Если вы играете в одиночку, ваша цель – набрать как можно больше победных очков. Если вам удалось набрать от 30 до 40 очков, можете считать, что вы получили лицензию в качестве ведьмы. Если вы набрали более 40 очков, вы завершили обучение с отличием.

Если вам не удалось набрать хотя бы 30 очков, вы обречены продолжать жизнь в качестве простой жены фермера.

Все остальные правила остаются в силе.

Правила для экспертов

Если вы сыграли в игру уже несколько раз и хотите усложнить ее, внесите следующие изменения в правила:

Начинайте игру с 8 жетонами кризиса.

Теперь на каждый жетон проблемы можно класть более одного жетона кризиса.

Вы также можете разыграть более сложный вариант кооперативной игры, добавив правило о возможности класть на каждый жетон проблем более одного жетона кризиса.

Автор игры: Мартин Уоллас

Художники: Питер Денис, Йан Митчелл, под руководством «The Discworld Emporium»

Графический дизайн: «Solid Colour».

Игру тестировали: Саймон Брейсгирдл, Энди Огден, Крис Бут, Пэт Харкин, Геофф Браун, Сью Андердаун, Джон Уэбли, Стюарт Пиллинг, Джерри Элсмор, Тим Кокитт, Гай Кокитт, Оливер Кокитт, Эндрю Смит, Дэниел Смит, Дон Одди, Грахам Эванс, Элизабет Эванс, Хивер Эванс, Бретт Варбуртон Даниэлла Кларк, Кристэл Хьюит, Кандасе Варбуртон, Каспар Уэйк, Максвелл Морган, Амирия и Робин Бэйн, Луиза МакКалли, Катерина Боаг, Натан Грандж, Дэвид Джордж и многие, многие замечательные люди из «Beyond Monopoly», «the Variable Magers», «Hogswatch», «the Irish Discworld Convention», «the UK Discworld Convention»,

«Nullus Anxietus V» и «Boardgames by the Beach».

Мы благодарим Терри Праггетта, Бернарда Пирсона, Изабель Пирсон, Йана Митчелла, Реба Войса, Колина Смита, Роба Вилкинса, Сандру Вилкинс, Роберта Флака, Джейсона Энтони и Эндрю Рэби.

© Terry Pratchett 2013.

Discworld is a registered trademark belonging to Terry Pratchett.

THE WITCHES is an official DISCWORLD® board game and as such is protected by a worldwide copyright.

