

Черное Лесце

Филиппе Танимоке

— ПРАВИЛА ИГРЫ —

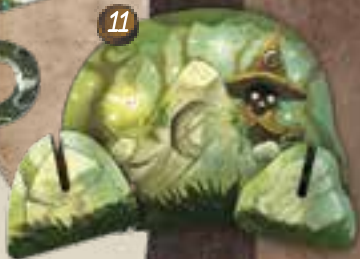
Вступление

Чернолесье — небольшая деревушка на краю леса, в которой живут ведьмы. С давних пор они селятся поблизости от зачарованной чащи, полной волшебных ингредиентов.

Но сегодня утром вся деревня в смятении! Случилось то, чего не происходило многие десятилетия! Колдовской совет Чернолесья решил принять в свои ряды нового члена — самую уважаемую и талантливую ведьму из всех. Вам предстоит доказать, что вы достойны быть в рядах лучших!

Состав игры

- 3 части игрового поля (деревня, лес и хижина Фагуса)
- 12 деревянных марионеток (по 3 каждого цвета)
- 4 карты-памятки
- 40 карт зелий
- 56 карт леса
- 18 карт заклинаний
- 30 монет номиналом «1»
- 20 монет номиналом «5»
- 10 жетонов Фагуса Бука
- Маркер первого игрока (котёл)
- Маркер раундов
- Маркер походов
- Правила



Чернолесье

Физическая настольная игра

ПРАВИЛА ИГРЫ

Цель игры

Чтобы быть избранным в Колдовской совет Чернолесья, вам нужно проявить себя в главном ремесле ведьм — зельеварении! В этом деле вам помогут зачарованные деревянные марионетки и свитки с заклинаниями, которыми с вами поделится деревенский волшебник в обмен на ваши зелья. Но будьте осторожны! Те, кого вы ещё вчера называли подругами, не моргнув глазом утащат у вас из-под носа самые ценные ингредиенты.

Игровой процесс



Во время игры ведьмы совершат 3 похода в лес, каждый из походов продлится 5 раундов. Номер текущего похода отмечается маркером походов на поле деревни.

Каждый раунд ведьмы отправляют марионеток в глубь леса в поисках ингредиентов, необходимых для приготовления зелий. Ведьмы используют в зельях четыре основных ингредиента: четырёхлистный клевер, грибы, лягушки и летучие мыши.



Для приготовления некоторых зелий понадобится два одинаковых ингредиента.



Описание карт



Карты леса

На картах леса изображены 1, 2 или 3 ингредиента

1 Ингредиент / 2 Цена



Карты заклинаний

1 Цена / 2 Эффект



Карты зелий (лицевая сторона)

1 Ведьма из Колдовского совета Чернолесья

2 Цвет зелья

3 Ингредиенты для приготовления зелья

4 Награда за приготовление зелья

5 Очки репутации



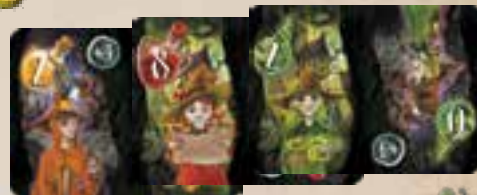
Карты зелий (рубашка)

Карты зелий можно использовать двумя способами, в зависимости от этого они переворачиваются и кладутся одной из сторон вверх.

(Дополнительные действия, с. 8)

1 После продажи зелья

2 После обмена на заклинание



Перевернутые карты зелий можно выложить в красивую картинку.

Подготовка к игре

- 1 Выложите три части поля в ряд в следующем порядке: деревня, лес, хижина Фагуса.
- 2 Положите счётчик походов на первое значение на поле деревни.
- 3 Разделите карты заклинаний по видам и положите стопки над участком деревни слева.
Количество карт заклинаний в каждой стопке на единицу меньше количества участвующих в игре ведьм (2 – по 1 карте, 3 – по 2, 4 – по 3).
- 4 Перемешайте карты зелий и положите 6 из них лицевой стороной над деревней справа от карт заклинаний.
- 5 Перемешайте карты леса и положите по 5 в каждый ряд, как это показано на рисунке.
Выложите 3 ряда при игре вдвоём; 4 ряда при игре троём; 5 рядов при игре четвером.
- 6 Поставьте маркер раундов на первый участок леса справа от деревни.
- 7 Положите оставшиеся карты, монеты и жетоны рядом с хижинкой Фагуса Бука.



(деревня)





8

Каждая ведьма берёт по 3 марионетки своего цвета и по 8 монет.



9

Ведьма, которая последней была в лесу, получает котёл. Она будет ходить первой.



(лес)

(хижина Фагуса)




Пора начинать игру!

Ход игры

Каждый из трёх походов в лес длится 5 раундов.
Раунд состоит из двух шагов:

 Исследование леса

 Возвращение в деревню

Когда все ведьмы выполняют шаг «Возвращение в деревню», начинается новый раунд.

Исследование леса

Для приготовления зелий ведьмам нужны особые ингредиенты. За ними они и посылают марионеток в лес. Начиная с обладательницы котла и далее по часовой стрелке, каждая ведьма выставляет по одной своей марионетке на карту леса. В каждом раунде ведьма может отправить в лес только одну марионетку. Если ведьма уже выставила всех своих марионеток, она ждёт начала следующего шага «Возвращение в деревню».

Ведьма может поставить марионетку на любую незанятую карту леса (на каждой карте может стоять только одна марионетка).

Следите за положением маркера походов!

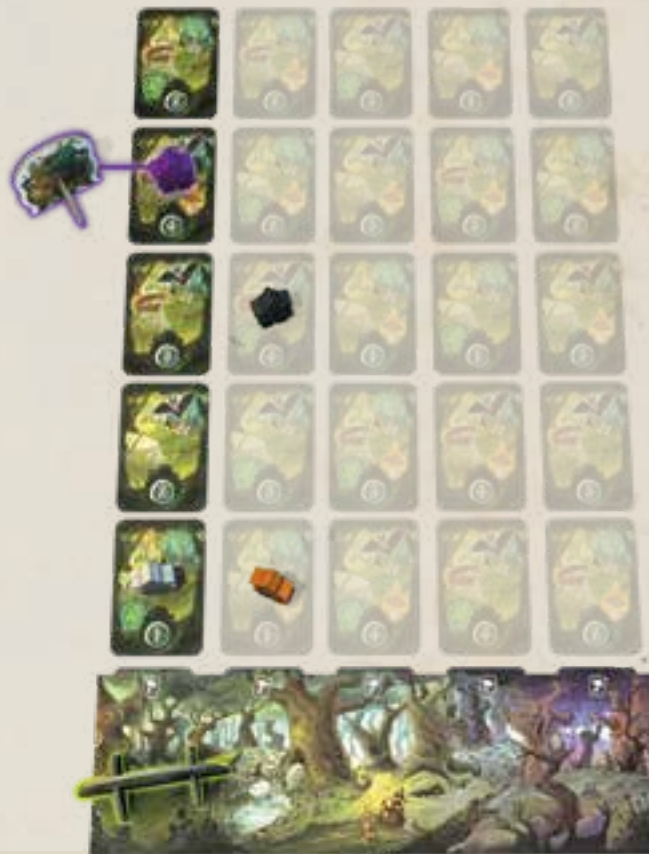
Во время своего хода ведьмы также могут выполнять дополнительные действия, доступные во время этого шага (Дополнительные действия, с. 8).

Возвращение в деревню

Когда марионетки находят нужные ингредиенты, они возвращаются к своим владельцам вместе со всем, что добыли в лесу. Марионетки – маленькие волшебные существа, ощущающие колдовской потенциал ингредиентов, необходимых для создания зелий. С ними удобно работать, но за их услуги нужно платить!

Определение первой ведьмы

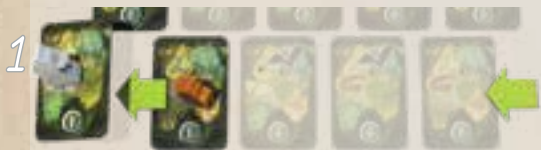
Маркер раунда указывает на колонку, из которой в этом раунде ведьмы будут разбирать карты леса. Но в начале нужно определить ведьму, с которой начнётся следующий раунд. Посмотрите на колонку над маркером раунда и найдите марионетку, которая находится дальше всех от маркера раунда. Хозяйка этой марионетки забирает себе котёл, она начнёт новый раунд первой. Если в колонке нет марионеток, котёл остаётся у старой хозяйки и сразу начинается следующий раунд.



Покупка ингредиентов

Ведьмы по очереди разбирают карты леса из колонки над маркером раунда, начиная с марионетки, которая находится ближе всех к маркеру раунда. Ведьма может купить карту леса, на которой стоит её марионетка. Для этого она сбрасывает в запас столько монет, сколько указано на карте леса, и кладёт эту карту перед собой лицевой стороной вверх. Остальные ведьмы должны знать, какие карты у вас есть.

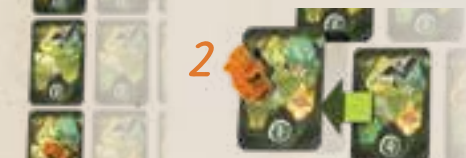
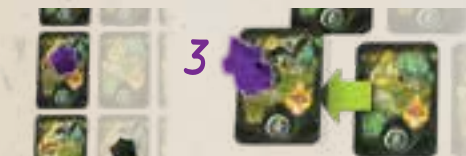
Если ведьма не хочет или не может купить карту леса, эта карта уходит в сброс. Также во время своего хода ведьма может выполнить дополнительные действия, доступные во время этого шага (*Дополнительные действия, с. 8*).



1 После того, как ведьма забрала карту, ряд леса сдвигается в сторону деревни, заполняя пустое пространство.

Марионетки сдвигаются вместе с картами, на которых стоят. Если в результате движения ряда в колонке с маркером окажется новая марионетка, ход продолжается с неё.

2 Ведьмы продолжают разбирать карты с марионетками, начиная от ближайшей к маркеру раунда, пока в этой колонке не останется марионеток.



X



Возможно, за время этого шага ведьма не вернёт ни одной марионетки. В этом случае она полностью пропускает шаг «Возвращение в деревню» и не может выполнять дополнительные действия.

Все марионетки, оставшиеся на картах леса в других колонках, продолжают оставаться на своих картах до следующего раунда.





Конец раунда

Когда в колонке над маркером раунда больше не осталось марионеток, раунд заканчивается. Заполните лес новыми картами леса (как во время подготовки к игре) и доложите новые карты зелий до 6. После этого сдвиньте маркер раунда на одну клетку вправо. Ведьма с котлом ходит первой и начинает новый раунд.



Дополнительные действия

Во время своего хода ведьма может выполнить любое количество дополнительных действий.

Значки   указывают на шаг, во время которого это действие можно выполнить.

Дополнительные действия можно выполнить только во время своего хода.

Приготовить зелье

Когда ведьма возвращает марионетку в деревню, она может сварить одно или несколько зелий, если у неё есть необходимые ингредиенты. Ведьма берёт одну или несколько своих карт леса с нужными ингредиентами и сбрасывает их. Ингредиенты с одной карты можно разделить, чтобы использовать в приготовлении разных зелий, но каждый ингредиент можно использовать только один раз. Все неиспользованные ингредиенты с карт леса пропадают. После приготовления зелья ведьма берёт себе карту приготовленного зелья и получает столько монет, сколько указано на этой карте.



Обменять зелья на заклинания

Если ведьме нужна помощь или она хочет получить превосходство над соперницами, она может отправиться к Тапимокке – местному волшебнику. Он всегда готов поделиться свитками заклинаний за пару зелий и пригоршню монет. Для покупки заклинания нужны два зелья тех цветов, что указаны на карте, а также несколько монет. Первое заклинание, купленное ведьмой, стоит 2 монеты, а каждое новое заклинание обойдётся ей дороже: вторая карта стоит 3 монеты, третья — 4 и т. д. Количество карт заклинаний в игре ограничено, но у каждой ведьмы может быть сколько угодно заклинаний, в том числе одинаковых. Когда ведьма использует зелья для покупки заклинания, то переворачивает 2 карты зелий соответствующих цветов стороной с заклинанием вверх. Это не уменьшает количество очков репутации.

Продать зелье

Ведьмы склонны помогать простым людям, и те готовы помочь в ответ (дарят фрукты или предлагают помочь с покупками). Но ведьма может потребовать заплатить за зелье. Таких ведьм уважают меньше. В любой момент своего хода ведьма может продать зелье. Для этого переверните карту зелья на сторону с монетами и возьмите из запаса 3 монеты. Проданное зелье уменьшает репутацию ведьмы на 2 (это уже учтено на карте).

Использовать заклинание

 
Зависит от заклинания

В свой ход ведьма может использовать одну или несколько карт заклинаний. После использования переверните карту рубашкой вверх. Заклинания восстанавливаются в конце каждого похода.

Не забывайте, что некоторые заклинания можно использовать только во время определённых шагов:

«Исследование леса» или «Возвращение в деревню».

Одолжить монет у Фагуса Бука

Оплата услуг марионеток и покупка заклинаний может оставить вас ни с чем. Не пугайтесь, загадочный Фагус Бук всегда готов одолжить вам немного монет. Никто не знает, что он попросит взамен... Поэтому с ним не любят иметь дела. Но иногда не остаётся выбора. Если у ведьмы осталось 2 монеты или меньше, она в любой момент своего хода может попросить помощи у Фагуса Бука. Возьмите 5 монет из запаса и жетон Фагуса Бука, который в конце игры отнимет 5 очков репутации.

Не забывайте, что для участия в шаге «Возвращение в деревню» ведьма должна вернуть себе хотя бы одну марионетку. Для этого та должна находиться в лесу в колонке над маркером раунда.

Конец похода

В конце пятого раунда поход заканчивается. Если у ведьм остались неиспользованные ингредиенты, они начинают портиться, поэтому их нужно срочно продать. За половину стоимости! Ведьмы подсчитывают общую стоимость лежащих перед ними карт леса, делят пополам (округляя в меньшую сторону) и получают компенсацию в монетах, после чего сбрасывают эти карты.

Затем все переворачивают использованные карты заклинаний лицевой стороной вверх. Если в лесу остались марионетки, они остаются на своих местах, продолжая поиск ингредиентов в следующем раунде.



Сдвиньте маркер походов вниз и верните маркер раундов на первый участок рядом с деревней (как во время подготовки к игре).

Начинается новый поход; первой ходит ведьма с котлом. После трёх походов игра заканчивается и ведьмы считают заработанные очки.

Конец игры

Игра заканчивается или в конце третьего похода, или если в игре не осталось зелий, которые можно сварить. Ведьмы складывают очки репутации на своих картах зелий. Каждые 3 монеты, оставшиеся у ведьмы, дают ещё по 1 очку. Те, кто обратился за помощью к Фагусу Буку, теряют 5 очков репутации за каждый жетон Фагуса. В случае равенства побеждает ведьма, сварившая меньше зелий. Если равенство сохраняется, побеждает ведьма с наибольшим количеством монет. Ведьму, заработавшую больше очков репутации, принимают в ряды Колдовского совета Чернолесья.

Описание заклинаний

Значки   подскажут, во время какого шага можно применить заклинание.



Позволяет поставить вторую марионетку во время шага «Исследование леса».

Позволяет поменять местами две незанятые карты леса. Карты, на которых стоят марионетки, двигать нельзя.



Позволяет взять 5 карт леса из колоды и купить одну из них (по желанию) за половину стоимости (округляя в меньшую сторону). Остальные 4 карты сбрасываются.



Позволяет не платить за карту леса при возвращении марионетки из леса.



Добавляет любой недостающий ингредиент при изготовлении зелья.

Заставляет соперницу передвинуть свою марионетку на другую карту леса. Соперница не может отказаться, но взамен получает 2 монеты. При желании ведьма, использовавшая заклинание, может поставить на освободившуюся карту свою марионетку.



Шарлотта Мур

Шарлотта – ведьма с характером. Никто не удивился, что именно она возглавила Совет, как только он был создан. С годами в Чернолесье селится всё больше ведьм. Шарлотта не терпит неуважения к зельеварению и тоскует по былым дням, когда ведьм было меньше, но все они были преданы своему делу. Для неё зельеварение не забава, а настоящее искусство!

Однако Шарлотта всегда готова помочь советом целеустремлённым ученицам.

Некоторые считают, что с годами она стала сварливей и чудаковатей. Это совершенно не так, но подлые слухи идут ей только на пользу.



Флоренция Совушка

Будучи лучшей ученицей в классе, Флоренция всегда отличалась неутолимой жадной жаждой знаний. Её безукоризненное чувство порядка позволило ей с лёгкостью занять должность архивариуса Чернолесья и секретаря Совета. Она сортирует и восстанавливает древние рукописи и книги заклинаний. Говорят, ей даже удалось восстановить давно забытые рецепты. Можете не спрашивать сколько бессонных ночей она провела, полностью погружённая в свою работу.



Ядовита Укус

Старая подруга Шарлотты, поселившаяся среди северных болот ради изучения неизведанных растений и поиска новых рецептов зелий. Со временем она влюбилась в это блёклое место. Восхищается всем окружающим и любит размышлять о прошедшем и грядущем. Её уникальные знания обеспечили ей важное место в Совете.

Она знает Шарлотту с другой стороны, обе любят после важных совещаний поболтать о былом за чашкой чая. Её не жалуют за внешность, но обожают за вкуснейшие зелья!



Абигейл Писк

Самая молодая ведьма Колдовского совета. У юной Абигейл невероятный талант к зельеварению, и она об этом знает. Совет возлагает на неё большие надежды.

Отчасти благодаря детской свежести восприятия она часто находит неожиданные решения сложных проблем, даже если ей не хватает скрупулёзности Шарлотты. К счастью, Флоренция и Ядовита всегда начеку, чтобы разрядить обстановку.





Волшебник Талимоке

Бывший придворный чародей Талимоке решил прожить остаток лет в загадочной деревушке у Чернолесья. Ему нравится здешняя обстановка и местный колорит.

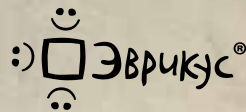
Мудрый и чуткий Талимоке уважает недоступное ему зельеварение, поэтому он никогда не отказывается обменяться знаниями с ведьмой. В Чернолесье он человек со стороны, поэтому сразу заметил и оценил, как ловко разыгрывает добрая Шарлотта роль суровой наставницы.

Фагус Бук, шарлатан



Нам мало что известно о происхождении Фагуса Бука. Он появился на свет в виде почки на заколдованном дереве, но понял, что никакие корни не удержат его на месте. Фагус отправился в путешествие, однако все дороги неизбежно вели его обратно в Чернолесье.

Ради забавы он стал шарлатаном. Многие не доверяют ему и даже боятся, но всё равно ценят его загадочные товары, привезённые из путешествий, и обращаются к нему в случае нужды. Сознавая свой долг перед Чернолесьем, Фагус всегда готов снабдить монетами нуждающихся ведьм.



Автор: Фелиппе Талимоке

Художник: Alodah

Состав: картон, дерево

Изготовитель: ООО «ПАННА», Россия,
111024, Москва, 5-я Кабельная ул., д. 3, корп. 7

Присылайте свои отзывы и пожелания
на наш адрес: games@evrikus.ru

Изготовлено в России

© ООО «ПАННА»



41

