

ВЕДЬМИН КРУГ



Добро пожаловать, ведьма! Твой котёл ждёт...

Сегодня Хэллоуин — пора выбрать новую верховную ведьму Магического Совета! А значит, настало время взорвать своих заклятых подруг сногшибательным зельем. Фигурально. Или нет. Но будьте осторожней: у каждой ведьмы есть предел могущества, которого она способна достичь, и пока вы готовите ингредиенты для волшебства, кто-то другой против вас колдует! Ну, хотя бы теперь у вас больше ингредиентов для работы. Главное, чтобы котёл не взорвался вам в лицо.

Цель игры

Каждый раунд вы будете готовить зелья и проводить ритуалы, чтобы получить как можно больше ингредиентов — их-то вы и будете подкладывать на колдовские столы конкурентам! Для этого бросайте полученные ингредиенты в котёл и передавайте его ведьме справа. А чтобы товарке слева жизнь тоже мёдом не казалась — передайте ей свои рецепты. Теперь-то вы знаете, что у неё на уме!

Ваша задача — передать столько ингредиентов, чтобы у противницы не хватило места на колдовском столе: так вы сможете заполучить ингредиенты в свой ведьмин круг.

Первый игрок, собравший 5 или больше ингредиентов в своём ведьмином круге, побеждает!

Состав игры

87 карт



17 карт персонажей



60 карт рецептов



5 планшетов игроков



5 котлов



5 карт чар



5 карт-памяток



15 жетонов чар



170 кубиков ингредиентов

Как собрать котёл

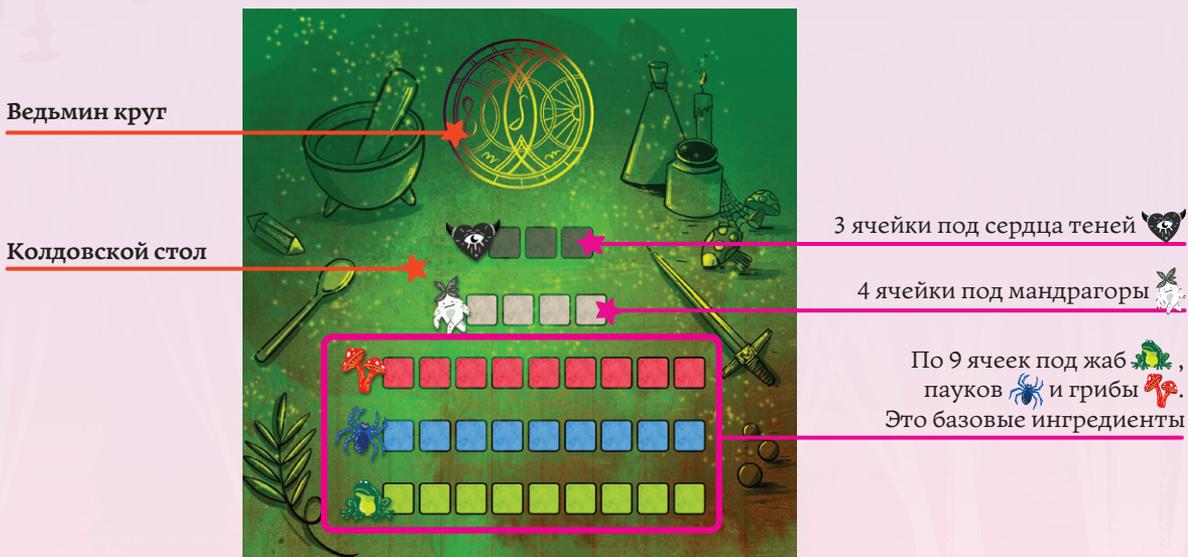
Соберите каждый котёл так, как показано на иллюстрации слева. Котлы нужно собрать только один раз. Вы можете проклясть их в указанных местах, чтобы конструкция была ещё более прочной. Теперь вы можете продолжать подготовку к игре.



Описание компонентов

Планшеты игроков

На планшете игрока будут храниться ингредиенты для его снадобий.



Карты рецептов

Карты рецептов используются для трансформации ингредиентов.



Карты персонажей

Сторона уникальной силы

На этой стороне описывается эффект уникальной силы этой ведьмы или рецепта



Сторона ингредиентов

На этой стороне указаны ингредиенты, которые вы получите при подготовке к игре.



Если эффект уникальной силы персонажа противоречит правилам игры, указанным в этом буклете, то игнорируйте эти правила игры.

Подготовка к игре

1. Раздайте каждому игроку 1 планшет, 1 котёл и 1 карту-памятку, 1 карту чар и 3 разных жетона чар.

2. Если это ваша первая партия: раздайте каждому игроку карту персонажа «Посвящённая» (отмечена символом ☾).

Если игроки уже знакомы с игрой: раздайте каждому игроку 2 случайные карты персонажей (не включая карты «Посвящённых» — их можете сразу убрать в коробку, они вам не пригодятся): он должен выбрать одну из них, а вторую убрать в коробку с игрой.

Положите вашу карту персонажа стороной с ингредиентами вверх ниже планшета.

3. Перемешайте карты рецептов и раздайте каждому игроку 4 карты лицевой стороной вниз. Это **рука игрока**, которую он может просматривать в любой момент своего хода. **Не показывайте свои карты на руке другим игрокам!**

Стандартный предел руки:
4 карты.

4. Положите оставшуюся колоду рецептов в центре стола так, чтобы всем было удобно до неё дотянуться.

5. Положите все кубики ингредиентов в центре стола — это **общий запас**.



В игре есть 5 типов ингредиентов:



Жаба



Паук



Гриб



Мандрагора



Сердце тени

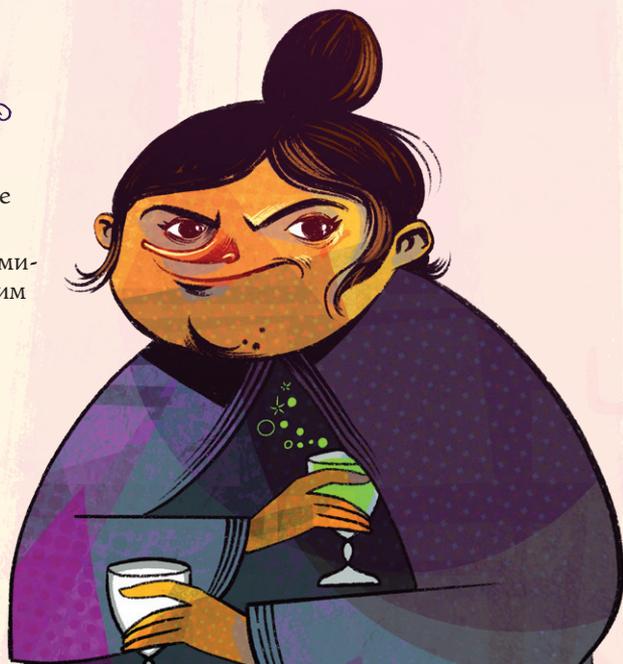
6. Получите ингредиенты в соответствии со своей картой персонажа и разложите их в соответствующие ячейки на своём планшете. Затем переверните карту персонажа стороной уникальной силы вверх. Если на ней есть символ чар, то передвиньте соответствующий жетон чар на своей карте чар на нужное число делений (см. стр. 5).

Ход раунда

Каждый раунд состоит из 2 фаз:

Фаза заготовок — в этой фазе игроки играют новые карты рецептов.

Фаза зельеварения — в этой фазе игроки трансформируют одни ингредиенты в другие и посылают их своим соперникам, чтобы насолить.



Фаза заготовок

Фаза заготовок проходит в 3 этапа.

- 1. Выбор рецепта:** выберите 1 карту рецепта с руки и положите перед собой лицевой стороной вниз.
- 2. Раскрытие рецепта:** одновременно раскройте сыгранные карты рецептов.
- 3. Активация чар:** передвиньте жетоны чар, символы которых указаны на раскрытой вами карте рецепта; если выполняются условия (см. ниже), можете применить их эффекты.

Игроки выполняют свои действия **одновременно** на каждом этапе.

Выбор рецептов

Все одновременно выберите 1 карту рецепта с руки и положите её лицевой стороной вниз ниже своего планшета, рядом с другими рецептами, которые были выложены ранее. Все игроки должны сыграть карту рецепта, даже если не могут её использовать в этом раунде.

Карты рецептов с **?** можно поворачивать любой стороной вверх (но только при розыгрыше): то есть вы сами можете определить, какие ингредиенты будете трансформировать, а какие — получать. После того как вы раскроете эту карту рецепта, её нельзя поворачивать снова (если у вас нет уникальной силы, позволяющей это делать).



Обычный рецепт



Повёрнутый рецепт

Раскрытие рецепта

Раскройте карты рецептов, сыгранные на предыдущем этапе.

Активация чар

На некоторых картах рецептов есть один или несколько символов чар  /  /  в верхней части карты. Когда вы впервые играете карту с какими-либо из этих символов, возьмите свои жетоны чар с соответствующими изображениями и выложите на **первое деление** карты чар.

В дальнейшем передвигайте жетоны на карте чар на 1 деление за каждый символ соответствующих чар на только что раскрытой карте. **В тот ход**, когда жетон оказывается на делении с чётным числом или «перескакивает» его, вы можете активировать эти чары. **Оставить активацию на более поздние ходы нельзя!**

Чары активируются в тот ход, когда соответствующий им жетон оказывается на делении с чётным числом.

Вы можете не использовать карту чар: в этом случае каждый раунд на этапе раскрытия рецепта заново подсчитывайте символы чар на всех выложенных вами картах. В тот ход, когда количество этих символов станет чётным, вы можете активировать соответствующие чары. Откладывать активацию вы всё так же не можете.

Эффекты чар



Можете добавить 1 ингредиент из общего запаса в ваш котёл, как если бы вы получили при помощи рецепта.



Можете убрать с вашего колдовского стола 2 любых ингредиента или меньше. Они могут быть одного или разных типов.



Выберите 1 ингредиент. В этом раунде вы можете брать для использования рецептов ингредиенты этого типа в любом количестве из общего запаса.

На некоторых картах изображено несколько символов чар, и иногда вы сможете активировать сразу несколько чар за ход в любом порядке.

Пример активации чар

1. У Кики жетоны и находятся на делении 1 карты чар.

2. Она играет карту рецепта с символами и и передвигает свои жетоны чар.



Сыграно ранее

Только вошло в игру

4. Жетон оказался на делении «1», так что эти чары нельзя активировать в этом раунде.

5. В следующем раунде Кики играет карту рецепта с двумя символами и снова передвигает свои жетоны чар.



Сыграно ранее

Сыграно в прошлом раунде

Только вошло в игру

3. Жетоны теперь на чётном делении, а значит, она может активировать те и другие чары.

6. Жетон «перескочил» чётное деление, а значит, его эффект можно применить.

Фаза зельеварения

Фаза зельеварения делится на 4 этапа.

- 1. Трансформация ингредиентов:** трансформируйте одни ингредиенты в другие при помощи карт рецептов. Переместите все получаемые ингредиенты в котёл.
- 2. Передача котлов:** передайте ваш котёл соседу справа и переложите ингредиенты из полученного котла на планшет.
- 3. Проверка конца игры:** если у любого игрока 5 или больше ингредиентов в ведьмином круге, он побеждает и игра заканчивается.
- 4. Передача рецептов:** передайте карты рецептов с руки соседу слева и доберите карты из колоды до предела руки.

Игроки выполняют свои действия одновременно на каждом этапе.

Трансформация ингредиентов

Трансформируйте ингредиенты, следуя рецептам на картах, которые сыграли за игру начиная с первого раунда. Рецепты можно активировать в любом порядке.

Чтобы разыграть карту рецепта, выполните следующие шаги:

1. Заполните соответствующими ингредиентами **все ячейки** в верхней части карты рецепта. Если вы заполните их лишь частично, трансформация не произойдёт и все ваши ингредиенты вернутся с этой карты на ваш колдовской стол! Можете брать ингредиенты со своего колдовского стола или из ячеек получаемых ингредиентов тех карт рецептов, которые вы использовали ранее.
2. Заполните соответствующими ингредиентами из общего запаса все ячейки получаемых ингредиентов на карте рецепта.

Правила карт рецептов

- ★ Вы можете не трансформировать ингредиенты по всем картам рецептов, которые сыграли, даже если у вас для этого достаточно ингредиентов или для трансформации не требуется никаких ингредиентов.
- ★ Каждый рецепт можно использовать только 1 раз в раунд.
- ★ На некоторых картах рецептов есть гибридные ячейки используемых и/или получаемых ингредиентов, и вы можете выбрать, какой из указанных ингредиентов трансформировать и какой получить. Вы можете менять свой выбор каждый раунд.



Гибридная ячейка

Пример трансформации ингредиентов

1. Матильда использует первый рецепт и кладёт 1 мандрагору и 1 жабу с колдовского стола на ячейки используемых ингредиентов.
2. Из общего запаса она берёт 1 мандрагору и кладёт на первую ячейку получаемых ингредиентов. Она может положить или 1 гриб, или 1 паука на вторую ячейку. Она решает, что ей нужнее гриб.
3. Матильда решает использовать и второй рецепт и кладёт 2 гриба на ячейки используемых ингредиентов — 1 гриб со своего стола и 1 гриб с ячейки получаемых ингредиентов своего первого рецепта.
4. Она кладёт 1 мандрагору и 2 пауков из общего запаса на ячейки получаемых ингредиентов.
5. Матильда решает не использовать третий рецепт несмотря на то, что у неё есть все нужные ингредиенты.



Сыграв все карты рецептов, которые хотели, переместите в котёл все оставшиеся ингредиенты с ячеек получаемых ингредиентов своих карт. Затем переместите ингредиенты с ячеек используемых ингредиентов в общий запас.

Запас ингредиентов не ограничен игровыми компонентами. Если у вас закончились нужные кубики ингредиентов в общем запасе, верните ингредиенты с ячеек используемых ингредиентов ваших рецептов в общий запас до завершения фазы зельеварения. Если и этого недостаточно, вы можете использовать в качестве кубиков ингредиентов любые подходящие предметы.

Инициатива

Иногда важно, **когда именно** вы получаете определённые ингредиенты. В случае, когда порядок игроков имеет значение, игрок с **самым низким значением инициативы** на самой последней сыгранной карте рецепта ходит первым, затем игрок со вторым самым низким значением и так далее. Чтобы ход игры не замедлялся, мы советуем использовать этот способ определения порядка хода только в крайнем случае.

Пример использования инициативы

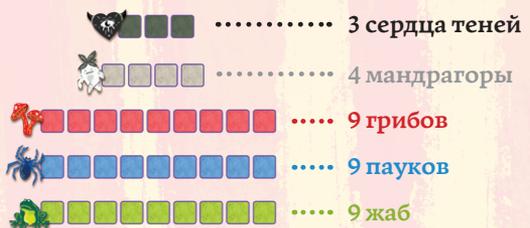
1. Кики играет карту рецепта с инициативой «17» (повёрнута).
2. Матильда играет карту рецепта с инициативой «18». Прежде чем Кики выберет, что получить, она хочет узнать, какой ингредиент Матильда будет использовать для своей карты рецепта. Матильда хочет знать то же самое про Кики, прежде чем выбирать ингредиент для своего рецепта. Они решают разыграть рецепты в порядке инициативы, чтобы всё было честно.
3. Поскольку Кики сыграла карту рецепта с самой низкой инициативой в этом раунде, свой выбор она вынуждена сделать первой.



Передача котлов

Передайте свой котёл и все ингредиенты в нём игроку справа и получите котёл от игрока слева. Затем переложите на соответствующие ячейки на вашем колдовском столе все ингредиенты из котла, который только что получили. Если у вас не осталось незанятых ячеек для ингредиентов нужного типа, все ингредиенты из полученного котла, которые не поместились на ваш колдовской стол, отправляются в ведьмин круг игрока слева (того игрока, который передал вам котёл).

Справа приведено количество ингредиентов, которые могут находиться на колдовском столе.

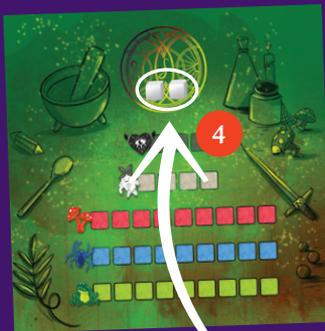


Пример передачи котлов

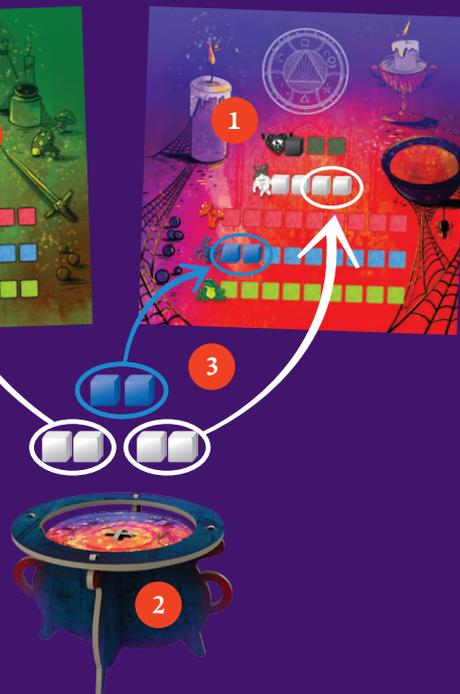
1. У Кики 1 сердце тени и 2 мандрагоры на столе после производства ингредиентов.
2. Матильда передаёт ей свой котёл с 2 пауками и 4 мандрагорами.
3. Кики кладёт 2 пауков и 2 мандрагоры на свой колдовской стол.
4. Поскольку оставшиеся 2 мандрагоры не помещаются на ячейках, они попадают в ведьмин круг Матильды.



Стол Матильды



Стол Кики



Проверка конца игры

Если у одного из игроков 5 или больше ингредиентов в ведьмином круге, он немедленно побеждает в игре. Если победителя пока нет, этот раунд заканчивается: переходите к следующему этапу «Передача рецептов».

Если претендентов на победу несколько, побеждает претендент с наибольшим количеством ингредиентов в ведьмином круге. Если ничья сохраняется, побеждает тот из этих игроков, у кого в ведьмином круге больше разных **типов** ингредиентов. Если ничья и тогда сохраняется, побеждает претендент с наименьшим суммарным количеством ингредиентов на колдовском столе. Если и в этом случае сохраняется ничья, претенденты делят победу.

Пример проверки конца игры

1. После передачи котлов у Сабрины в ведьмином круге 5 сердец теней.
2. У Кики в ведьмином круге 4 мандрагоры и 2 паука.
3. Поскольку у обеих 5 или больше ингредиентов в ведьмином круге, игра заканчивается и они обе претендуют на победу. Поскольку у Кики больше ингредиентов (6, а у Сабрины только 5), то она побеждает в игре.

Стол Сабрины



Победитель!

Стол Кики



Передача рецептов

Передайте оставшиеся у вас карты рецептов (лицевой стороной вниз) игроку, который сидит слева от вас, и получите карты рецептов от игрока, сидящего справа. Затем доберите карты из колоды рецептов до предела руки, если необходимо.

После этапа передачи карт рецептов начинается новый раунд. Продолжайте играть раунд за раундом в соответствии с описанными правилами, пока не определится победитель.

Пояснения по картам персонажей

Некоторые карты персонажей сбрасываются после использования их уникальной способности. Сброшенные карты персонажей отправляются обратно в коробку с игрой и больше не используются в этой партии.



Ведьма на все руки

Если у вас есть хотя бы 1 сердце тени, 1 мандрагора, 1 гриб, 1 паук и 1 жаба в котле после трансформации ингредиентов, но до передачи котла, можете переместить 1 ингредиент любого типа из своего котла в свой ведьмин круг.



Властительница вихрей

Можете повернуть любую карту рецепта во время розыгрыша, даже если на ней нет ? После раскрытия этой карты повернуть её снова будет нельзя.



Дитя стихий

Каждый ход перед трансформацией ингредиентов вы должны взять 3 ингредиента одного любого типа и положить их на свой колдовской стол. Если вам не хватает ячеек для них (например, у вас становится больше 4 мандрагор), кладите лишние ингредиенты в ведьмин круг игрока слева.



Жабуост и Воин силы

Для этих рецептов выберите любой получаемый ингредиент. Воин силы может выбирать как разные, так и одинаковые типы ингредиентов.



Зельевар

Добавляя в свой котёл ингредиент с колдовского стола, можете выбрать любой тип ингредиента.



Ловкачка

В ходе подготовки к игре сразу положите на эту карту 2 кубика грибов из запаса. Каждый раз после передачи карт рецептов вы должны повернуть эту карту (игнорируйте обычное правило о повороте карт рецептов).



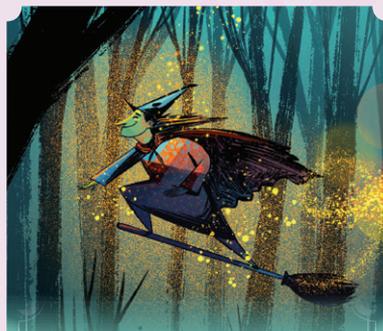
Писательница волшебства

Вы можете потратить мандрагору со своего колдовского стола или из ячейки получаемых ингредиентов с любых своих карт рецептов. Вы можете использовать эту способность вместе с чарами , активированными по обычным правилам.



Провидица

При доборе карт перед началом нового раунда вы обычно будете брать 2 карты (добирая до предела руки 5), а игрок слева от вас, которому вы передали карты, карт брать не будет (у него предел руки 4).



Сорвиголова

Чары, которые вы активируете этой способностью, активируются в дополнение к другим чарам, которые вы активируете по обычным правилам.



Создатели игры

Разработчик: Эрик Андерсон Санден
Иллюстрация: Уэберсон Сантьяго
Заведующий проектами: Николас Бонглю
Производство: Дэвид Лепор
Глава отдела разработки: Нил Кимболл
Графический дизайн: Луи Франциско
Художественное описание: Ханна Бьоркман (We are Knytt)

Особая благодарность

Этой игры не существовало бы без поддержки моей любящей семьи — моих Густава, Элиаса и Терезы Янссон. Спасибо, что с таким энтузиазмом тестировали игру. Ещё два человека в ходе создания игры поддерживали меня куда больше, чем можно ожидать от друзей: Бенни Уоллин и Эрик Линдблом. Не могу представить, какой бы эта игра была без них.

Никлас Хёёк, то, как ты поднял для меня «Ведьмин круг» перед Fastaval 2019, было попросту великолепно. Я всегда буду тебе благодарен!

Передача ресурсов за столом была вдохновлена реальной 3D-игрой с кубиками, которая, я надеюсь, в итоге будет издана, чтобы я мог сыграть в неё с моей семьёй. Я хотел бы поблагодарить её создателей, Магнуса Карлссона и Херика Гидмарка за столь великолепную идею! И спасибо за помощь в тестировании!

Мартин Бонневье, Вегард Фарстад, Тим Грин, Магнус Карлссон и Без Шариари — спасибо вам за внимательную вычитку правил. И конечно же, спасибо Ханне Бьоркман за финальную редактуру книги правил — ты была бесценна!

Нил, твоя постоянная поддержка и нескончаемое желание улучшить эту игру за этот год были абсолютно бесценны, и я очень надеюсь, что мы не в последний раз работаем вместе. Спасибо тебе!

Джон Зинсер, я восхищён твоей верой в меня, ещё ни разу не публиковавшегося разработчика. Для меня честь опубликовать игру под крылом AEG. Спасибо за воодушевление и поддержку!

И наконец, спасибо всем тем, кто тестировал игру, не в последнюю очередь на Fastaval 2019. Мне было приятно услышать ваши размышления и отзывы об игре.

Я очень благодарен!

Erik Andersson Sundén

Игру тестировали:

Шуан Алгафф, Филипе Амаро, Мортен Андерсен, Петер Андерсон, Мартин Аннандер, Пабло Андре Хомер, Софи Асплунд, Ханна Кнутт Бьоркман, CanIBeBlue, Синтия Бэтгейт, Федерико Бинда, Сорен Брандборг, Камилла Кейт и Питер Брикс, Сага Бокне, Николас Бонгью, Мартин Бонневье Кронлинд, Сара Бонневье Кронлинд, Эдвин Бонневье, Мира Бонневье, Марли Рубоу Кронлид и Таг Бонневье, Эрик Брангер, Малин Бреденберг, Хенрик Брюннстрём, Густав Байлунд, Мартин Бёджер Энгхофф, Ли Паула Кальдейра Балкешталь, Стеф Чариж, Тина Кристенсен, Аманда Кристиансен, Софи Данбрант, Райан Дэнси, Саймон Девис, Джозеф Домингес-Марреро, Стив #3 Эреншпрегер, Сэмюэл Эйнвери, Цольт Эльтер, Горан Эрикссон, Бенджамин Эрикссон, Матс Эрикссон, Свен Эрикссон, Джеспер Эрребо Нильсен, Феликс Фальк, Мадс Фло, Маркус Форд, Алекс Фрост, Хенрик Гидмарк, Митчелл Голден, Джон Гуденаф, Сесилия Густавссон, Нильс Ханссон Бьёрке, Тор-Бьорн Хенкель, Андерс Хьялмарссон, Роб, Келли и Ксандер Хаддлестон, Людвиг Хульгтрен, Рустан Ханкассон, Никлас Хёёк, Сесилия Янссон, Тереза Янссон, Херик Йоханссон, Якоб Джонссон, Андерс Карлссон, Магнус Карлссон, Микаэль Карлссон, Александр Кезо Казен, Аллан Киркби, Генриетта М. Кьяр, Николай М. и Джеспер Кьяр, Вивьен Ко, Хенрик Кроманд, Дэн Каррхольм, Петер Лангкьяр Мёллер, Лисбет и Ким Ларсен, Крис Лоуренс, Дэвид Лепор, Джейсон Левин, Николь Ли, Кристофер Лилья, Эрик Линдблом, Мартин Линстром, Софи Лив Стёвелбек, Мортен Лунд, Александр Лундберг, Мишель Магес, Крис Марчеджани, Бенджаминас Марцинкевичиус, Филип Марко, Венди, Митч, Макайла, Николас и Ланден МакЭвой, Пит МакФерсон, Джон Моффат, Крис Моррис, Макс Мёллер, Эрик Навандер, Йесп Норскер, Кайл Нанн, Кас Ниборг-Андерсен, Тобайас Олссон, Влад Ореллана, Отто Плантенер Йенсен, Стефан Помп, Дина Рамсе, Тор Расмуссен, Маурицио Редондо, Иан Рикетт, Шон Роббинс, Тодд Ролланд, Сэмюэл Сапайр, Бьорн Шайдманн, Бьорн Шродер, Петер Шрёдер, Лила Скотт, Том и Лиззи Шин, Тейлор Шусс, Хенрик Сьостранд, Майя Скрипель, Йохан Санден, я сам, Густав и Элиас Санден, Андреас Сков Эсбех, Андреа Спредути, Торбьорн Штале, Густаф Сандстром, Оскар Салл, Оскар К. Э., Александр О. Э. и Петер Томсен, Иоаким Торндаль Кьер, Майк Трайас, Хуан Пабло Варгас Сегель, Дэвид Виндторп, Ларс Вагнер Хансен, Бенни Уоллин, Расмус Николай Вест, Лили Вест Фредериксен, Фрейя Вест Фредериксен, Джейкоб Вестерлунд, Ульрика Вестермарк, Джош Вуд, Марк Вуттон, Кристина Завала, Джон Зинсер, Йеппе Орсе Йохансен, Виктор Остерсе и все остальные, кто играл в эту игру.



«Ведьмин круг» победил
в номинации «Лучшая
игра 2019» на Fastaval 2019

Спасибо вам за воодушевление!

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Анастасия Егорова

Дополнительная вычитка: Юлия Колесникова

Переводчик: Евгения Некрасова

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дарья Велисар

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Русскую версию тестировали: Елена Ворноскова, Александр Ильин, Матвей Чистяков

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2022 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru

