

Доставка на метле

Broom Service

2-5 игроков, 60 минут

Игроки создают волшебные зелья и доставляют их в замки сказочной страны. В каждом раунде игрок должен выбрать четырёх персонажей, которые будут выполнять для него свою работу. Работу можно выполнять смело, но с риском не выполнить её из-за выбора противников. Трусливое же действие менее эффективное, зато оно безопасное. Побеждает тот игрок, который после 7 раундов набрал наибольшее количество очков.

Состав игры

2 картонки с жетонами:

для обычной игры:

- 24 грозовые тучи
- 24 волшебные палочки
- 1 памятка

для сложной игры:

- 15 амулетов
- 17 плиток территорий
- 8 штормовые тучи
- 1 игровое поле (2 стороны)
- 60 зелий (3 цветов)
- 10 фигур (по 2 каждого из 5 цветов)
- 5 маркеров победных очков

60 карт:

- 50 карт ролей (5 комплектов по 10 карт)
- 10 карт событий

Подготовка к обычной игре

Разместите в центре стола игровое поле, стороной с двумя красными замками вверх (на другой стороне поля на замках – фиолетовые вымпелы).

Каждый игрок получает:

- комплект из 10 карт ролей (своего цвета),
- 2 фигуры (своего цвета),
- 1 маркер победных очков (своего цвета) – игрок помещает его на клетку «10» игрового поля,
- 3 зелья (по 1 каждого из 3 цветов),
- 1 волшебную палочку.

Игру начинает самый старший игрок. Каждый игрок, кроме первого игрока, а также его соседа справа (игрок, который будет заканчивать первый ход), получают по 1 дополнительной волшебной палочке. Если играет только 2 игрока, каждый начинает игру только с 1 палочкой.



Оставшиеся зелья и волшебные палочки (далее – «ресурсы») помещаются в запас, рядом с полем.

Положите рядом с полем памятку. На одной её стороне описана последовательность действий в раунде, на другой – порядок начисления победных очков в конце игры.

Перемешайте 24 жетона грозовых туч (с белой звездой на лицевой части) и разложите 18 из них случайным образом на соответствующих местах игрового поля, лицевой стороной вверх.

Перемешайте 10 карт событий. 7 из них остаются на поле, в колоде событий, рубашкой вверх, а остальные 3, не глядя, убираются в коробку. Откройте верхнюю карту колоды событий и положите её рядом с колодой. Это событие действует во время первого раунда игры.



Если в игре принимает участие менее 5 игроков, перемешайте 10 карт ролей одного неиспользованного комплекта и создайте из них колоду заколдованных ролей. В зависимости от количества игроков, откройте и положите рядом с ней заколдованные карты первого раунда: 3 карты для 2 игроков, 2 для 3 игроков, 1 карту для 4 игроков.

Уберите в коробку компоненты сложной игры (плитки территорий, амулеты, штормовые тучи).



Ход игры

Игра состоит из 7 раундов. В начале раунда каждый игрок выбирает из своих 10 карт ролей 4 карты, которые он будет играть, и держит их, не показывая другим игрокам. Остальные 6 карт ролей в текущем раунде не используются. Игрок кладёт их на стол, перед собой, рубашкой вверх.

После того, как все игроки выбрали свои карты ролей, первый игрок играет одну из своих карт, зачитывая верхний или нижний текст карты, например: «Я – смелая лесная ведьма и лечу в соседний лес...» или «Я – трусливая лесная ведьма...»

Если игрок зачитал верхний, смелый текст (это выгодно, но рискованно), он просто **заявил** о своём намерении. Поскольку смелое действие может быть украдено последующими игроками, оно пока **не выполняется**: игрок ждёт, что ск5ажут о своём первом действии остальные игроки.

Если игрок зачитал нижний, трусливый текст (не так выгодно, зато надёжно), он **немедленно** выполняет это действие.

После этого следующий по часовой стрелке игрок должен сообщить, собирался ли он также выполнять действие такой же роли:

- 1) Если у игрока **нет** такой карты, он говорит «Пас» или «Нет», а очередь отвечать переходит к следующему игроку.
- 2) Если у игрока приготовлена такая же роль, он **должен** её выложить на стол, выбрав смелый или трусливый текст. Если игрок зачитал смелый текст, он отбирает эту роль у первого игрока (и на этом ход первого игрока заканчивается) и ждёт, не отберёт ли у него самого эту роль один из следующих игроков. А если игрок зачитал трусливый текст, он немедленно выполняет это действие, а очередь отвечать переходит к следующему игроку.

После того, как все игроки ответили на выбор первого игрока, игрок, который выбрал смелый текст **последним**, выполняет это действие и становится первым игроком. Если никто не выбрал смелую роль, то первым игроком остаётся прежний первый игрок. Первый игрок выбирает одну из своих карт и ждёт ответа других игроков.

Игрок может выбирать действие, даже если не может или не хочет его выполнить. Объявив действие, игрок может не выполнять его или выполнить лишь частично, например, для того, чтобы сохранить ресурсы для своих других действий. Например, ведьма может переместиться на другую территорию, но не доставлять зелье в замок. Но доставить зелье без перемещения ведьма не может. Также ведьма может остаться на месте и никуда не перемещаться.

Новый первый игрок начинает новый ход, играя свою карту роли, даже если своё объявленное смелое действие он перед этим не стал выполнять.

Если у первого игрока не осталось карт, первым игроком становится ближайший по часовой стрелке игрок, у которого остались карты ролей.

Игроки обязаны выкладывать объявленные карты ролей. Если игрок этого не сделал, то впоследствии он выкладывает карту роли, которая в этот раунд уже была сыграна ранее, без какого-либо эффекта.

Сыгранные карты игроки выкладывают перед собой так, чтобы были видны сыгранные роли и количество оставшихся у игрока карт ролей.

Внимание! До своей очереди говорить игроку запрещается показывать жестом или словом наличие или отсутствие у него карты названной роли!

Если игрок назвал **заколдованную роль**, он немедленно теряет 3 победных очка. Это происходит сразу же, вне зависимости от того, выбрал ли игрок смелый или трусливый текст карты, а также выполнил ли он в итоге это действие. Из-за заколдованных карт или некоторых событий у игрока может оказаться менее 0 победных очков.

Если колода заколдованных ролей закончилась, сформируйте из сыгранных карт ролей новую колоду.

Конец раунда

Когда игроки сыграли все свои карты ролей, выполняется действие карты событий, которая была открыта в начале раунда, если на ней указано именно это время её действия.

Затем начинается следующий раунд:

- откройте новую карту событий,
- откройте новые карты заколдованных ролей,
- игроки выбирают по 4 карты роли, откладывая на стол остальные 6 карт,
- первый игрок делает свой ход.



Окончание игры

Игрок заканчивается после 7-го раунда. Игроки получают дополнительные победные очки (помимо очков, которые они получали во время игры, доставляя зелья в замки):

- за собранные молнии: за 1 молнию – 3 очка, за 2 – 6, за 3 – 10, за 4 – 14, за 5 – 19, за 6 – 24, за 7 и более молний – 30 очков,
- по 4 очка за каждый собранный комплект из 4 разных ресурсов,
- по 2 очка за каждый собранный комплект из 3 разных ресурсов,
- за собранные амулеты (сложный вариант игры): за 1 амулет – 4 очка, за 2 – 9, за 3 амулета – 15 очков.

Побеждает игрок, набравший наибольшее количество победных очков. В случае ничьей преимущество у игрока с наибольшим количеством ресурсов.



$4(1) + 2(2) + 19(3) = 25$ очков. 3 оставшихся ресурса (4) очков не приносят.

Роли



Собиратели. Помогают игрокам набирать новые ресурсы. Смелые собиратели приносят игроку 3 ресурса, трусливые – только 1. Имеющиеся у игрока ресурсы всегда располагаются перед ним на столе, открыто. Каждый игрок может пересчитать их количество. Если жетонов во время игры не хватает, замените их чем-нибудь подходящим.

Ведьмы. Помогают игроку перемещать по полю свои фигуры. Смелые ведьмы также доставляют зелья в другие замки, что приносит победные очки.

Чтобы доставить зелье с помощью ведьмы, игрок сначала перемещает свою фигуру на соседнюю территорию, тип которой соответствует типу, указанному на карте. На этой территории могут находиться и другие фигуры, а на территории с тучами перемещаться нельзя.

Затем игрок выбирает одно из своих зелий, цвет которого соответствует цвету крыши замка, находящегося на этой территории или на её границе. Если замок круглый (а стрелка рядом с замком указывает на замок), игрок оставляет жетон зелья на замке и получает соответствующее количество очков. На такой замок больше доставлять зелья до конца игры нельзя. Если замок квадратный (а стрелка рядом с замком направлена в сторону от замка), игрок возвращает жетон зелья в общий запас и получает соответствующее количество очков. На такой замок можно доставлять зелья постоянно, без ограничений.



Друиды. Помогают игроку переправлять зелья в замки, что приносит победные очки. Смелые друиды при этом дополнительно дают игроку 3 очка, если зелье действительно доставлено.

Друиды доставляют зелья так же, но фигуры при этом не перемещаются: на территории, на которой (или на её границе) находится нужный замок, уже должна быть фигура игрока.

Принадлежность замка к территории определяется расположением его основания. Замки на указанном рисунке могут получить зелья от фигур, расположенных на следующих территориях:

- левая фиолетовая башня – лес, холмы или равнина (много раз, по 4 очка),
- центральная фиолетовая башня – холмы или равнина (один раз, 6 очков),
- верхняя оранжевая башня – только холмы (один раз, 5 очков),
- нижняя фиолетовая башня – только равнина (один раз, 3 очка + 1 волшебная палочка).



Тучи

На территорию, на которой есть хотя бы один жетон туч, перемещать фигуру нельзя. Разгонять тучи могут **феи**. Молнии, отмеченные на жетонах туч, в конце игры принесут игроку очки – по таблице на памятке.

Чтобы разогнать тучу с помощью феи, игрок должен расположить свою фигуру на соседней территории и вернуть в запас указанное на жетоне число (внутри звезды) волшебных палочек. Смелая фея дополнительно приносит игроку 3 очка, если действительно разогнала тучу.

Игрок хранит жетоны разогнанных туч перед собой, открыто для других игроков.

События

В игре – 10 карт событий. В каждом раунде происходит одно из них. Одно событие происходит перед выбором ролей, 3 – действуют во время раунда, 6 – в конце раунда.

«**Больше или меньше?**» Каждый игрок тайно выбирает 1-5 карт роли, затем все одновременно показывают количество выбранных карт и получают или теряют указанное количество очков. Далее раунд играется, как

обычно.

«**Чёрный рынок**» и «**Черная перегонка**» Игроки выбирают, что им делать, **перед** выполнением своей выбранной трусливой роли.

«**Опасные места**» и «**Безопасные места**» Игроки теряют или получают очки в зависимости от того, на каких территориях находятся их фигуры в конце раунда.

«**С пустыми руками**» Игрок не теряет ресурсы.

«**Работа!**» Каждый игрок может сдать только 1 комплект ресурсов.

Сложный вариант игры

В игру можно добавить все или только некоторые дополнительные элементы.

Штормовые тучи

Помечены голубыми звёздами. Можно использовать на обоих игровых полях. В начале игры просто перемещаются с грозowymi тучами.



2 шт. Игрок получает дополнительные 2 очка, если его фигура, участвующая в доставке, находится на территории, соседней с этой тучей. Если с фигурой оказываются соседними оба таких жетона, игрок получает 4 очка.

Это – единственная туча, которая действует, пока находится на игровом поле. Все остальные тучи действуют в момент, когда их разгоняют.



2 шт. Игрок, который разогнал эту тучу, может **немедленно** передвинуть любую фигуру на любую соседнюю территорию, как если бы он просто сыграл трусливую ведьму.



1 шт. Игрок, который разогнал эту тучу, может **немедленно** доставить любое зелье любой фигурой, как если бы он просто сыграл трусливого друида.



3 шт. Игрок, который разогнал эту тучу, **немедленно** получает указанное количество очков, **если** у него есть указанное количество ресурсов (3 оранжевых, 4 зелёных или 4 фиолетовых зелья). Эти зелья игрок не теряет, а только показывает. Не имея соответствующих ресурсов, игрок просто забирает себе этот жетон.

Плитки гор и амулеты

Они могут быть использованы на простом игровом поле и **должны** быть использованы на сложном. В начале игры перемешайте 5 плиток гор и выложите на горные территории 3 из них, убрав в коробку оставшиеся 2. Закрытые плитками замки не действуют. Рядом с плитками положите по 1 амулету каждого игрока. Когда фигура игрока перемещается на горную территорию, он забирает амулет своего цвета. В конце игра собранные игроком амулеты приносят очки: 4 – за 1 амулет, 9 – за 2, 15 очков – за все 3 амулета.



Когда фигура игрока впервые попадает на горную территорию (а он забирает свой амулет), он может использовать действие плитки. Последующие перемещения на такую территорию никакого эффекта для этого игрока не дают.



Игрок получает из общего запаса по 1 зелью каждого цвета. Одно из них может быть немедленно доставлено в замок, если игрок использовал смелую ведьму.



Игрок получает из общего запаса 2 волшебные палочки.



Игрок доставляет зелье любой своей фигурой, как если бы он использовал трусливого друида. Доставка в квадратные замки разрешена.



Игрок может дважды переместить любую свою фигуру, или один раз – обе свои фигуры, как если бы он дважды использовал трусливую ведьму.



Игрок может разогнать любую тучу, соседнюю с его фигурой, как если бы он использовал трусливую фею.

Плитки лесов

Эти плитки используются на сложном игровом поле. В начале игры перемешайте 6 плиток леса и выложите на лесные территории 4 из них, убрав в коробку оставшиеся 2. Когда фигура игрока попадает на территорию с такой плиткой, он забирает её себе, и может использовать в один из последующих ходов: не более 1 плитки на роль и одной плитки «+1 карт» в начале раунда.



2 шт. Игрок, выбравший трусливую роль, вместо этого использует её смелое действие. При этом игрок не отнимает смелое действие у другого игрока и не становится первым игроком.



2 шт. Игрок использует эту плитку в начале раунда, чтобы сохранить 1 дополнительную карту роли. Эту плитку можно использовать и после выбора числа ролей (карта события «Больше или меньше»), не учитывая её при подсчёте очков.



2 шт. Игрок, выбравший трусливую роль, вместо выполнения её действия просто получает 5 очков, в том числе и во время событий «Чёрный рынок» или «Чёрная перегонка».

Плитки холмов

Эти плитки используются на сложном игровом поле. В начале игры перемешайте 6 плиток холмов и выложите на территории с холмами 4 из них, убрав в коробку оставшиеся 2.



5 шт. Фигура, попавшая на территорию с такой плиткой, немедленно перемещается в один из каменных кругов. На новой территории игрок может доставить зелье, если им была выбрана роль смелой ведьмы. Иногда с острова, на котором расположен круг, выбраться впоследствии невозможно.



1 шт. Игрок может доставить оранжевое зелье и получить 7 очков, как если бы в этом месте был расположен замок, а игрок использовал смелую ведьму.