

Ведьмин отвар

Перевод Денис Metaller Боровиков (<http://boardgamegeek.com/user/Metallerden>)

То, что варят ведьмы, может привести к неожиданным результатам!

Обзор

Игроки выступают в роли колдунов, ведьм и друидов в попытке сварить самый драгоценный эликсир и заработать победные очки. В дополнение игроки пытаются получить и другие вещи, типа волчьей крови, змеиного яда, травяного настоя и золотых самородков. Тщательное планирование и капелька удачи гарантируют игроку победу!

Игра длится в течение нескольких туров, состоящих из раундов. В каждом туре игроки выбирают 5 ролей из 12 возможных для использования в этом туре. Эти карты играют, по одной за раз. Игроки соперничают за право быть единственным, кто получит все преимущества от использования роли или выбирают поощрение.

Поощрение менее ценно, но и менее рискованно. Игрок, претендующий на роль, может упустить ее совсем. Так что игрок должен решать, стоит ли рисковать или лучше позволить другим игрокам воспользоваться полным действием и довольствоваться поощрением.

Игрок с максимальным количеством очков в конце игры побеждает!

Компоненты

99 карт:

- **60 карт ролей** (по 12 на игрока)
- **31 карта эликсиров** (по 3 на каждый из 7 котлов, по 2 на каждую из 5 полок)
- **8 книг заклинаний**

60 ингредиентов (по 20 красных, зеленых и белых капель)

1 лист с квадратами:

- **45 склянок**
- **24 золотых самородков**

Когда вы читаете эти правила в первый раз, вы можете пропускать жирный текст на полях. Это служит памяткой для игроков, которые разобрались в игре и используют правила в качестве справочника.

Подготовка

Каждый игрок выбирает цвет и берет:

12 карт ролей своего цвета (рубашка указывает на цвет игрока)

3 ингредиента (1 красную, 1 зеленую и 1 белую капли), и

2 золотых самородка

Игроки размещают ингредиенты и золотые слитки в своей игровой зоне (область перед ними на столе). Они видимы всем игрокам. Игроки держат карты ролей в руках.

Разместите оставшиеся капли, самородки и 45 склянок в отдельные кучи в центре стола.

Разделите 21 котел на три группы, каждая по 7 медных, серебряных и железных котлов. Внутри каждой группы отсортируйте их по значению (указано на стеклянной колбе в нижнем правом углу), меньшие сверху, большие снизу. Каждую стопку положите лицевой стороной вверх в центре стола.

Так же, разделите 10 полок с эликсирами на две группы по 5 в соответствии с символами сверху каждой карты: ингредиенты и золото. Как и котлы, отсортируйте каждую стопку по значению и разместите лицевой стороной вверх в центре стола.

Перемешайте 8 книг заклинаний и разместите лицевой стороной вверх рядом с другими стопками в центре стола.

Игроки выбирают первого игрока любым понравившимся способом.

Игра

Игра длится в течение нескольких туров. В начале каждого тура игроки выбирают пять карт ролей, которые они хотят использовать в этом туре. Игроки проходят через различные роли, по одной за раз, в попытке получить право использовать полные преимущества роли или вторичное поощрение. Когда все роли сыграны (как минимум 5 или максимум 12), тур заканчивается и начинается следующий.

Выбор карт ролей

Каждый игрок одновременно выбирает 5 из 12 карт ролей для использования в этом туре. Он скрытно держит эти карты в руке, отложив другие 7 рубашками вверх в сброс в своей игровой зоне. Каждая карта роли предоставляет два возможных действия: верхняя часть – полное действие карты, нижняя – поощрительная.

Состязание по зельеварению начинается!

Первый игрок начинает тур с выбора одной из пяти карт в его руке и размещения ее лицом вверх перед собой. Он объявляет выбранную карту, громко зачитывая слова с карты, к примеру, «Я ведьма!». Этим игрок обозначает свои планы взять на себя роль ведьмы в этом раунде. Другие игроки, против часовой стрелки, должны выполнить одно из следующих действий:

1. Если у игрока нет в руках сыгранной карты, он не делает ничего и просто говорит «Пас».
2. Если у игрока в руках есть сыгранная карта, он обязан сыграть ее лицевой стороной вверх перед собой и
 - Объявить, что он забирает роль у предыдущего игрока, громко зачитав слова с карты, например «Я ведьма!». Предыдущий

претендент, у которого карта роли лежит перед ним лицом вверх, переворачивает ее и отправляет в сброс. Он закончил этот раунд.

Выбор роли представляет собой определенный риск, т.к. игрок, играющий позже в этом раунде, может забрать ее у вас.

- Он говорит «Да будет так!», соглашаясь с правом предыдущего игрока претендовать на роль. Затем он использует поощрение, описанное в нижней части карты. Если он не может или не желает использовать это действие, он может объявить об этом и не совершать его. Затем он помещает свою карту лицом вниз в свой сброс.

Несколько игроков могут выбрать поощрения.

Поощрение слабее полного действия, но оно может быть выбрано несколькими игроками и не может быть отобрано другим игроком.

После того, как все игроки совершили свои ходы в этом раунде, игрок, который к этому моменту все еще имеет карту роли, лежащей лицом перед собой, выигрывает право использовать полное действие карты и выполняет действие, описанное в верхней части карты роли.

Смотрите описание действий на странице 5

Затем он отправляет эту карту в сброс и начинает новый раунд, выбирая карту из руки, играя ее перед собой и объявляя, «Я...!».

Пример: Анна начинает раунд и кладет перед собой карту чернокнижника лицом вверх, объявляя «Я Чернокнижник!». Игрок, начинающий раунд, не может начинать словами «Да будет так!». У Барби есть карта чернокнижника в руках, она должна выложить ее перед собой в игру. Из-за трех игроков в игре после нее, она решает не рисковать проиграть роль одному из них, говорит «Да будет так!» и получает поощрение от роли, описанное в нижней части карты: она берет золотой самородок из запасов и отправляет карту чернокнижника в свой сброс. Карл следующий, и так же имеет карту чернокнижника в руках, он играет ее перед собой. Он решает пойти на риск и говорит «Я чернокнижник!». Анна немедленно сбрасывает свою карту чернокнижника. Для нее раунд закончился, она не получает ничего. Следующий, Даниэль, играет карту чернокнижника и так же объявляет «Я чернокнижник!». Теперь Карл должен отправить свою карту в сброс и так же ничего не получает в этом раунде. Эмма последний игрок, но у нее нет карты чернокнижника в руке, она просто пасует. Все игроки сделали свой ход в раунде, Даниэль выиграл право на чернокнижника и выполняет действие, описанное в верхней части карты: он использует верхнее заклинание в стопке книг заклинаний. В новом раунде начинает Даниэль и играет карту алхимика, объявляя «Я Алхимик!»

Дальнейшие важные правила:

- Игрок, выигравший право на роль, должен выбрать к исполнению верхнее действие, описанное на карте. Он не может выбрать нижнее действие.

- Игрок всегда может воздержаться от исполнения действия, если не может его выполнить или не желает по каким-то причинам.
- Игрок, который выиграл право на роль в предыдущем раунде, начинает новые раунд, даже если он не выполнял действие карты.
- Если у игрока, начинающего новый раунд, нет карт в руке, задача начать раунд переходит к его соседу слева (и так далее до тех пор, пока не будет найден игрок с картой в руке).
- Если игрок играет карту роли, которая уже игралась ранее в этом туре (т.е. игрок «забыл» сыграть ее, когда это было нужно), он должен немедленно сбросить ее и сыграть другую карту. Других наказаний за забывчивость нет.
- Игрок всегда должен держать свои карты веером, так чтобы другие игроки точно знали, сколько карт осталось в руках.
- Самое важное правило из всех: перед началом своего хода в раунде, игроку запрещено обсуждать или намекать, имеет ли он определенную карту роли в руке или нет.

Он должен дождаться своего хода и только тогда объявить: «Пас», «Я...!» или «Да будет так!»

Следующий тур

Тур заканчивается, когда **все** игроки сыграли **все 5 карт** из руки.

Может произойти так, что один игрок в течении нескольких ходов будет единственным, у кого остались карты в руках. При игре в одиночку игрок всегда выигрывает право на роль и не может использовать поощрение.

Следующий тур начинается с того, что игроки снова выбирают 5 ролей из всего набора из 12 карт. Они могут выбрать те же самые 5, что и ранее или другие – полностью на усмотрение игрока. Игрок, который выиграл право на последнюю роль в предыдущем туре, начинает новый тур как описано выше.

Конец игры

Игра заканчивается с завершением тура, в котором игрок собрал вместе хотя бы четыре карты эликсиров с вороном (*в каждой из пяти стопок есть по два ворона*).

Каждый игрок добавляет победные очки, изображенные на стеклянных колбах своих карт эликсиров к числу своих склянок, чтобы получить финальное количество победных очков. Игрок с максимальным количеством победных очков победил! При ничьей игроки сравнивают количество ингредиентов и золотых самородков. В случае ничьей объявляется совместная победа.

Карты ролей

Игроки используют 3 зеленые карты ролей для получения новых ингредиентов.

Укротитель волков, Охотник за змеями и Травник: в зависимости от выигранной роли, игрок с правом на полное действие получает три красные (волчьей крови), три белые (змеиного яда) или три зеленые (травяного настоя) капли из запасов в центре стола и помещает их в свою игровую зону.

Игроки, выбравшие поощрение, сказав «Да будет так!» могут взять одну красную, белую или зеленую каплю из запасов, в зависимости от сыгранной роли.

Общее примечание: Количество красных, белых и зеленых капель и золотых слитков не ограничено в игре. Если у вас закончились жетоны, найдите другие заменители.

Игроки используют 3 золотые карты ролей для получения или использования золотых самородков. Золото используется в поощрениях светло голубых карт ролей.

Алхимик: игрок с правом на полное действие может перевести один ингредиент (представленный на карте нейтральной серой каплей) в **пять** золотых самородков. Игрок отдает в запасы одну из капель из своей игровой зоны и берет из запасов 5 золотых самородков.

Игроки, выбравшие поощрение Алхимика, могут перевести один ингредиент в два золотых самородка.

Гадалка: игрок с правом на полное действие может обменять **один** из своих золотых самородков на **две** склянки (которые он может «прятать» под своими картами зелий). Так, он отдает золотой слиток в запасы и берет 2 склянки, которые помещает в своей игровой зоне.

Игроки, выбравшие поощрение Гадалки, могут обменять **один** золотой самородок на **одну** склянку.

Прислужник: игрок с правом на полное действие может обменять **один** золотой слиток на **три любых** ингредиента. Так, он отдает один золотой слиток в запасы и берет три капли из запасов, которые размещает в своей игровой зоне (*2 красных и 1 зеленую, или 3 белых и т.д.*)

Игроки, выбравшие поощрение Прислужника, могут обменять **один** золотой слиток на **одну любую** каплю.

Игроки используют 3 светло голубые карты ролей, чтобы приобрести котлы для варки эликсиров. Каждая из этих ролей дает возможность приобрести особый котел, каждый из которых предназначен для особых эликсиров:

Колдун получает медный котел для варки эликсира очарования
Ведьма получает железный котел для варки эликсира ведьмы
Друид получает серебряный котел для варки эликсира лечения

Друид, Ведьма и Колдун: игрок с правом на полное действие может получить котел указанного типа, отдав **все** ингредиенты, отображенные в верхней части самой верхней карты в стопке котлов, в запасы. Он берет **самую верхнюю** карту котла указанного типа, которую размещает в своей игровой зоне. Если взятый

котел имеет изображение ворона, карта размещается лицевой стороной вверх (так чтобы игроки видели, когда закончится игра, смотрите выше). Иначе карта помещается лицевой стороной вниз игровой зоне игрока.

Игроки, выбравшие поощрение, могут получить котел указанного типа, отдав два золотых самородка плюс все необходимые ингредиенты, указанные в верхней части карты котла, в запасы. Игрок берет самую верхнюю карту котла указанного типа, которую размещает в своей игровой зоне. Если взятый котел имеет изображение ворона, карта размещается лицевой стороной вверх (так чтобы игроки видели, когда закончится игра, смотрите выше). Иначе карта размещается лицевой стороной вниз в своей игровой зоне.

В то время как игрок получает котел (независимо от того, получен он как полное действие или как поощрение), он может отдать **один любой** дополнительный ингредиент в запасы и взять **одну** склянку из запасов, которая размещается в его игровой зоне. *Игрок может использовать эту особенность только для того, чтобы обменять один дополнительный ингредиент на одну склянку.*

Примечание: из-за того, что игроки, выбравшие поощрение, получают свой котел раньше, чем игроки, выигравшие право на полное действие, может случиться так, что игрок с полным действием может не иметь нужного количества ингредиентов для получения котла (или может не остаться котлов указанного типа). **Это сделано намерено!** По этой причине, игроки могут смотреть карты в стопках котлов в любое время (но не менять их порядок).

Игроки используют серые карты ролей для использования заклинаний, изображенных на картах книги заклинаний (см. последнюю страницу: «заклинания»).

Чернокнижник: игрок с правом на полное действие может использовать заклинание, изображенное на самой верхней карте в стопке карт книги заклинаний.

Игроки, выбравшие поощрение, могут взять **один** золотой самородок из запасов, который они размещают в своей игровой зоне.

Примечание:

- В конце каждого тура поместите верхнюю карту заклинания под низ колоды заклинаний. Это делается в любом случае, даже если книга заклинаний не была использована в этом туре.

- Когда чернокнижник использует книгу заклинаний, чтобы получить котел, он не может потратить дополнительные ингредиенты для получения склянки.

Игроки используют красные карты ролей для получения полок с эликсирами, преимущественно за счет других игроков.

Карманник: игрок с правом на полное действие «чистит» *каждого другого игрока* на одну треть его золотых самородков (с округлением вниз). Однако, карманник не получает это золото в свое пользование, а размещает его на самой верхней карте золотой полки с эликсирами. После того, как *все другие* игроки расстанутся с частью своего золота, карманник может по желанию добавить один или более

золотых самородков на эту же карту. Если теперь на карте лежит как минимум столько самородков, сколько изображено на ней в верхней ее части, карманник помещает все золото в запасы и забирает карту себе, размещая ее в своей игровой зоне. Если полка с эликсирами имеет изображение ворона, карта размещается лицевой стороной вверх (так чтобы игроки видели, когда закончится игра, смотрите выше). Иначе карта размещается лицевой стороной вниз в своей игровой зоне.

Если золота на карте меньше, чем изображено в верхней ее части, и карта и золото остаются ждать следующего карманника.

Игроки, выбравшие поощрение карманника, теряют для расплаты на один золотой самородок меньше, чем были бы должны.

Пример: Карл (с 2 самородками), играет карту карманника и говорит «Я карманник!» Даниэль (с 5 самородками) не имеет такой карты и говорит «Пас». Эмма (с 6 самородками) имеет карту и выбирает поощрение, «Да будет так!» Анна (с 3 самородками) играет карту и провозглашает «Я карманник!» К несчастью для нее, Барби так же имеет эту карту. Она говорит «Я карманник!», заканчивает раунд и выигрывает право на полное действие. Теперь карманник обирает игроков на $1/3$ от их золотого запаса. Карл не теряет ничего, т.к. треть от 2 с округлением вниз, это 0. Даниэль теряет 1 золото ($5/3=1$). Эмма теряет 1 золото ($6/2=2$, но она выбрала поощрение и теряет на одно золото меньше). И Анна платит 1 золото ($3/3=1$). Теперь на карте лежит три золотых самородка. Однако 5 золотых самородков изображено на карте. Барби решает добавить 2 самородка и теперь может забрать карту себе. Теперь 5 золотых лежит на карте и 5 изображено. Она отдает золото в запасы и помещает карту в свою игровую зону. Если бы Барби не хотела или не могла добавить 2 золотых, 3 золотых остались бы лежать на карте для следующего карманника.

Монах: эта роль работает совершенно так же, как и роль карманника, за исключением того, что монаху требуются *ингредиенты* вместо золота и только *одну четвертую часть* (с округлением вниз). Каждый игрок выбирает, какие ингредиенты он отдает, если он должен отдать несколько.

Примечание: в отличие от котлов, когда игрок получает полку с эликсирами, он не имеет возможности отдать ингредиент в обмен на склянку.

Вариант (для 3 или 4 игроков)

Возьмите набор карт ролей, который не используется в данной игре, перемешайте и положите лицом вниз в середине стола. В начале каждого тура переверните две верхние карты (при игре втроем) или одну верхнюю карту (при игре вчетвером) и положите их лицевой стороной вверх на столе. Игроки не могут выбрать эти роли для игры в этом туре. В следующем туре переворачиваются следующие 2 (или 1) карты и т.д. Когда использованы все 12 карт, перемешайте их и продолжайте.

Заклинания

В этом разделе подробно описаны заклинания из книги заклинаний.

КОПИЯ: чернокнижник, использующий это заклинание, берет три любые капли из запасов, которые помещает в своей игровой зоне.

Для примера – 1 каплю каждого цвета или 2 красные плюс 1 белую.

ОПТИО: чернокнижник, использующий это заклинание, может получить самую верхнюю карту котла любой из трех стопок (медный, железный или серебряный). Чтобы это сделать, чернокнижник должен заплатить указанное количество ингредиентов в запасы. Он не может заплатить дополнительный ингредиент, чтобы получить склянку.

ГЕРБА: чернокнижник, использующий это заклинание, отдает одну зеленую каплю в запасы и получает из запасов две склянки, которые размещает в своей игровой зоне.

ЛЮПУС и СЕРПЕНС работают точно так же как ГЕРБА, с разницей в том, что используется одна красная и одна белая капли.

МАГУС: чернокнижник, использующий это заклинание, может получить самую верхнюю карту медного котла. Чтобы это сделать, чернокнижник должен заплатить указанное количество ингредиентов в запасы, без необходимости соблюдать их тип. Он не может заплатить дополнительный ингредиент, чтобы получить склянку.

Пример: самая верхняя карта котла требует 2 капли змеиного яда и 2 капли волчьей крови. Игрок отдает взамен 3 капли травяного настоя и 1 каплю змеиного яда, чтобы получить котел.

СЕНАТИО и СТРИКС работают точно так же, как МАГУС, только в отношении железного и серебряного котлов.