

АВТОР ИГРЫ:  
АФАНАСЬЕВА ТАТЬЯНА

# ВЕДЬМОЧКИ



ПРАВИЛА ИГРЫ

8711

В ваших руках большая книга гаданий. Здесь вы найдёте три разных гадания, каждое из которых состоит из двух частей. Первая часть любого гадания – зарядка карточек волшебной энергией. Вторая – таинственная раскладка карточек и получение ответов на волнующие вопросы.

Каждая наша ведьмочка отвечает за свою часть человеческой жизни.

Жизнь состоит из тёмных и светлых полос, поэтому у каждой ведьмочки есть дневная и ночная сила. Дневная – способствующая и помогающая, ночная – препятствующая и противодействующая.

## Блондинка

Хозяйка разговоров и планов, она самая быстрая из всех ведьмочек, (так что, если вопрос коснётся времени и сроков, то всё сбудется быстро, в течение нескольких часов или дней).



*Дневная блондинка отвечает за новые знания и полезные советы*



*Ночная блондинка провоцирует сплетни и заблуждения*



## Рыжая

Отвечает за эмоции и чувства, среди ведьмочек она самая задумчивая (срок исполнения желаний – недели и месяцы).



*Дневная рыжая отвечает за надежду и интерес*



*Ночная рыжая провоцирует огорчения и зависть*



## Брюнетка

Повелительница действий, инициативы и результата (и срок исполнения желаний средний – дни и недели).



*Дневная брюнетка отвечает за инициативу и настойчивость*



*Ночная брюнетка провоцирует стеснительность и лень*



## Особые карточки

У каждой ведьмочки есть друзья и помощники.

### Юноши

Друзья – юноши с таким же цветом волос. Когда в раскладке открывается карточка юноши, это значит, что в решении вопроса примет участие таинственный незнакомец мужского пола. Будет ли он помогать или мешать покажет дневная или ночная карточка выпала.



### Питомцы

Помощники – домашние питомцы. У каждой ведьмочки свой помощник. Когда выпадет карточка питомца это значит, что помощь или помеха придёт неожиданно и не будет связана с конкретным человеком.



**СОВЕТ!** Вы можете провести тренировку ведьмочек и поиграть с друзьями в зарядку карточек из гадания «Карусель». Также вы можете сделать раскладку из любого гадания без участия друзей, для удовольствия.

## Гадание «Карусель»

В этом гадании можно задать вопрос об уже начатом деле или ситуации, если не совсем ясно, чем обернётся их окончание.

Пора *заряжать карточки энергией лубольитства*. Это делается так.

- Тщательно перемешайте стопку карточек и раздайте каждому игроку по 4 штуки лицом вниз.
- Первым игроком станет тот, кто быстрее всех назовёт 3 предмета настоящей ведьмы. Ход передаётся по часовой стрелке (игроку слева).
- Откройте верхнюю карточку стопки и положите в центр стола. Каждый игрок должен свободно дотягиваться до стопки. Начинаем заряжать карточки!  
В свой ход игрок может:
  - **сыграть** карточку из имеющихся на руках и передать ход
  - а если не может сыграть ни одной – **взять** карточку из закрытой стопки и передать ход.

Для того, чтобы сыграть карточку из находящихся на руках, надо помнить **2 простых условия:**

**1**

Дневную карточку кладите на дневную. Ночную – кладите поверх ночной. Также дневную и ночную карточку можно класть поверх смешанных карточек.

Смешанные карточки можно играть поверх дневных, ночных и смешанных карточек.

**2**

Кладите карточку блондинки поверх карточки рыжей, рыжую поверх брюнетки, а брюнетку поверх блондинки.



## Пример

Алиса хотела бы спросить, удастся ли ей успешно написать контрольную по математике, ведь тема изучается уже 2 недели, а Алиса немного отвлеклась на новое хобби.

1) У Майи на руках 4 карточки – 2 дневные блондинки, смешанная рыжая и ночная брюнетка. На столе открыта смешанная блондинка. Майя может сыграть ночную брюнетку, что и делает. На руках у неё остаётся 3 карточки.



2) У Василисы есть дневная и смешанная брюнетки, дневная рыжая и ночная блондинка. Требуется сыграть ночную рыжую, но у Василисы её нет. Василиса берёт карточку из стопки и у неё оказывается 5 карточек на руках. Ход переходит Алисе.



3) У Алисы есть смешанная рыжая, дневная, ночная и смешанная брюнетки. Она играет смешанную рыжую и у неё остаётся 3 карточки.



**ВНИМАНИЕ!** Особые карточки питомцев и юношей играют по двум основным условиям, но дают дополнительные возможности.

## Питомцы



Сыграв карточку ведьмочки, игрок имеет право немедленно сыграть карточку её питомца, независимо от того, дневной он или ночной.

У Майи на руках 3 карточки – дневная блондинка, ночная сова и смешанная брюнетка. На столе открыта дневная рыжая. Майя играет дневную блондинку и немедленно дополняет её ночной совой.

У Василисы есть дневная брюнетка, смешанная рыжая и ночная собака. Собаку она и играет.

## Юноши



Сыгранный дневной юноша позволяет игроку немедленно сыграть ещё одну карточку с таким же цветом волос.

Сыгранный ночной юноша заставляет всех остальных игроков взять по одной карточке из стопки.

У Майи на руках дневной рыжий юноша, ночная кошка (питомец рыжей ведьмочки) и смешанная блондинка. На столе открыта смешанная брюнетка. Майя играет дневного рыжего и немедленно ночную кошку.

У Василисы на руках есть ночной блондин – она играет его, и Майя с Алисой вынуждены взять по одной карточке из стопки.

**ВНИМАНИЕ!** Если стопка карточек закончилась, оставьте верхнюю открытую карточку, перемешайте остальные сыгранные карточки, переверните их лицом вниз и сформируйте из них новую стопку.

Зарядка заканчивается, когда одному из игроков удастся избавиться от всех карточек. Этот игрок становится **мастером гадания** и будет раскладывать карточки в следующем этапе. Карточки получили свой заряд энергии любопытства! Помните, что мастер гадания не может гадать самому

себе – вопрос будет задавать игрок, у которого на руках осталось больше всего карточек. Если же карточек равное количество, то спросите у игроков: дневная или ночная карточка лежит верхней в закрытой стопке. Угадавший и будет задавать вопрос. (При смешанной карточке, тяните следующую.)

### Переходим к основному гаданию Пример

Мастер гадания собирает все открытые карточки с центра стола и карточки, оставшиеся у игроков на руках. Закрытую стопку верните в коробку, в этом гадании она не участвует. Мастер тщательно перемешивает карточки и даёт задающему вопрос игроку сдвинуть часть стопки. Задающий вопрос игрок мысленно концентрируется на своём вопросе и сдвигает карточки. Мастер гадания перекладывает сдвинутую часть вниз стопки и начинает расклад.

Выкладывайте карточки в ряд по одной, слева направо. Если в процессе выкладывания через 2 карточки открывается карточка такого же цвета волос или такого же времени суток она немедленно перекладывается по-

*Василиса стала мастером гадания. Она собрала открытые карточки с центра стола и у игроков и перемешала их. Алиса задала вопрос: «Удачно ли я напишу контрольную по математике?» – сдвинула часть карточек, Василиса переместила сдвинутые карточки в низ стопки и начала раскладывать карточки.*

верх ранее выложенной. (То есть 4 карточку можно переложить на первую, пятую – на вторую и т.д.). Если после такой перекладки снова возникнет пара карточек, которые можно сложить вместе – делайте это. Продолжайте выкладывать карточки, пока не закончится стопка.



**ВНИМАНИЕ!** При раскладе у карточек работает верхняя относительно мастера гадания часть, но при выкладывании её на стол мастер сам выбирает, какая часть станет верхней.

Когда стопка мастера гадания закончена, проверьте, можно ли сложить ещё хотя бы одну пару карточек? Если нет, то раскладка закончена. Приступаем к проверке благосклонности судьбы, коррекции (если она нужна) и расшифровке.

★ Проверка благосклонности судьбы. Проверьте, представлены ли все три оттенка волос ведьмочек (их питомцев и друзей)? Если хотя бы одного не хватает – судьба не желает отвечать на заданный вопрос.

★ Коррекция. Если выложенных карточек (или их стопок) больше трёх, задающий вопрос игрок имеет право сложить карточки с одинаковым цветом волос в одну стопку. При трактовке будет учитываться видимая верхняя карточка.

★ Расшифровка. Самая левая карточка показывает прошлое. Средняя – настоящее. Правая – будущее.

### Пример

*Судьба с помощью ведьмочек дала свой ответ на вопрос Алисы. На столе открыты 3 карточки «ночная брюнетка – лень, ночной рыжий – слабость и дневная блондинка – знание».*

*Если вы затрудняетесь с расшифровкой ведьмочкиных подсказок – воспользуйтесь таблицами со стр. 10-12.*

*Для Алисы ищем пересечение рядов: «лень – прошлое», «слабость – настоящее», «знание – будущее».*

## Блондинка, Блондин и сова

хозяйка	прошлое	настоящее	будущее
знание	Хорошая информированность способствует лёгкому началу дела	Знания и информация позволяют полностью контролировать ход событий	Грамотная подготовка, планирование и владение информацией приведут к победе
совет	Добрый совет поможет направить планы в удачное русло	Друзья дают полезные советы. Прислушайтесь к ним и выберете самый хороший	Своевременная коррекция планов приведёт к успеху. Прислушайтесь к советам друзей
заблуждение	Ваши выводы и планы основывались на ошибочной информации. Базовая ошибка может испортить всё дело	Перепроверьте все планы и данные. Где-то таится ошибка, но сможете ли вы найти её?	Ошибочный результат способен расстроить. Проверка может спасти дело, но многое уже не исправить
сплетня	Злословие недоброжелателей добавит препятствий, но ещё не поздно всё исправить	Сплетники активно формируют плохое мнение о вас и ваших делах	Окружающие неправильно истолкуют ваши намерения и потребуются объяснения
истина	Правдивая и точная информация облегчает выбор	Поступающая информация достойна доверия	В будущем правда окажет своё влияние на развитие ситуации
ошибка	Ошибочные выводы ведут ложным путём	Перепроверь всю имеющуюся информацию по вопросу	Ошибки в планах и знаниях тормозят всё
проверка	Друг заметил недочёт и дал хороший совет	Прислушайся к словам друга, он может заметить важную деталь	Советы друга помогут достичь идеала
обман	Человек ошибся в своих оценках и дал неудачный совет	Внимательно отнесись к советам они могут помешать	Вмешательство знакомого помешает

## Рыжая, Рыжий и кошка

хозяйка	прошлое	настоящее	будущее
интерес	Прекрасный стимул для начала любого дела – интерес к тому, чем всё закончится	Интерес поощряет искать необычные и удивительные решения	Развитие темы пойдёт ярко, интересно и незабываемо
надежда	Начинать любое дело с надеждой на успех – легче	Надейтесь на лучшее, но не теряйте бдительности	Надежда поможет, но, вероятно, ситуацию придётся брать под более плотный контроль
зависть	Зависть могла заставить начать дело без подготовки, что затруднит достижение положительного результата	Завистники активно противодействуют и вставляют палки в колёса	Зависть будет препятствовать хорошему окончанию дел
огорчение	Плохой настрой в самом начале дела может привести к нежеланному результату	Не всё удаётся так, как ожидалось. Дело развивается сложнее, чем хочется	Результат не будет соответствовать вашим желаниям
радость	Произошло радостное событие	Успокойся и иди к успеху	Что-то обрадует тебя
тревога	Нервы и слёзы успеха не принесут	Растрата нервной энергии вредит происходящему	Волнение в неподходящий момент испортит впечатление о сделанном
поддержка	Друг успокоил и утешил	Поддержка друга важна для тебя	Друг поможет с уверенностью в завтрашнем дне
слабость	Чужое давление испортило твоё настроение	Чужое давление несёт неправильный настрой	Чужое давление усилит неправильность восприятия ситуации

хозяйка	прошлое	настоящее	будущее
инициатива	Именно ваш импульс послужил той крупницей, которая и сдвинула всё дело с мёртвой точки	Действуйте по собственному усмотрению. Выбор за вами	Именно вам решать, что следует сделать для наилучшего результата
настойчивость	Дело трудное. Нужно приложение всех сил и ресурсов для того, чтобы сдвинуть его с мёртвой точки	Боритесь! Нужно упрямо стремиться к положительному результату!	Придётся постараться для достижения желаемого. Пик трудности не пройден
стеснительность	Застенчивость помешает окружающим оценить ваши усилия по достоинству	Вас попросту не замечают, сколь бы хорошими ни были ваши поступки	Ваши усилия не будут оценены в полной мере и награда уйдёт другим героям
лень	Паузы и промедления затруднили достижение успеха	Нежелание прилагать усилия оставит без награды	Задуманное само не сделается. Можно потерять всё
польза	Хорошая работа – отличная награда	Выбирай и действуй	Трудись для успеха
суета	Ошибки и проволочки повлекли отсутствие результата	Действия занимают всё время и силы, но не ведут к результату	Нескоро дело делается. Само не сделается
помощник	Помощь друга бесценна	Есть люди, готовые оказать помощь	Помощь со стороны облегчит достижения успеха
помеха	Вредитель постарался испортить многое	Недоброжелатель ищет способа навредить	Ошибки или продуманные козни повредят

## Гадание «На удачу»

Это гадание даст ответ на вопрос, ожидает ли удача в ещё не начатом деле.

Запомните правило настоящих ведьмочек:  
*«Гадание не может свершиться, если карточки не заряжены энергией любопытства!»*

Для этого гадания это делается так:

Беспорядочно разбросайте все карточки кучей лицом вверх в центре стола. Все игроки должны иметь возможность дотягиваться до всех карточек.

Возьмитесь за руки и на секунду сконцентрируйтесь на том вопросе, который вам хотелось бы задать судьбе (да, каждая на своём).

Спрячьте правую руку за спину, а левой начинайте придвигать к себе карточки, отмеченные солнцем и луной до тех пор, пока не отберёте все. Отбор происходит по принципу «кто быстрее схватил, тот и молодец». Нельзя закрывать общие карточки от других игроков, вырывать карточки из чужих рук и отнимать карточки, уже взятые другими игроками.

Убедитесь, что все карточки с солнцем и луной выбраны. Игрок, набравший больше всех карточек, задаёт вопрос. Если несколько игроков набрали одинаковое количество карточек, то вопрос задаст тот, у кого больше всего особых карточек.

Игрок, набравший меньше всего карточек, становится **мастером гадания**.

Мастер гадания берёт в руки и перемешивает карточки, оставшиеся в центре стола. Игрок, задающий вопрос, выбирает одну из своих карточек (ту, которая, по его мнению, больше всего отвечает сути вопроса. Проявите фантазию и воображение!) и концентрируется на ней. Мастер гадания не подглядывая убирает в коробку одну любую из перемешиваемых им карточек. Игрок задаёт вопрос, показывает всем выбранную карточку и передаёт её мастеру гадания, которую мастер замешивает среди остальных в своих руках.

Остальные карточки уберите в коробку. Вопрос прозвучал – начинаем гадание. Мастер гадания раскладывает карточки из стопки в его руках лицом вверх по приведённой схеме. Верхнюю на цифру «1», следующую на «2» и т.д.

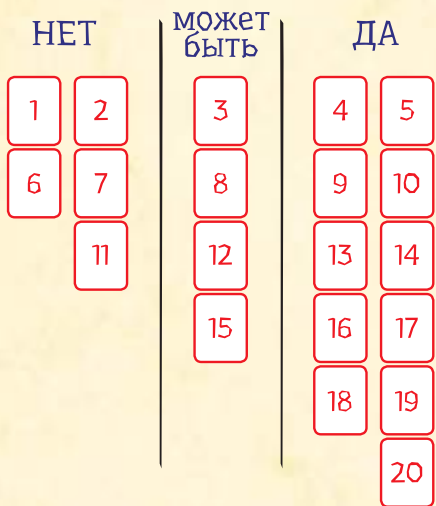
### Схема раскладки

Если выбранная игроком карточка открылась на позициях 1–20, то слово наверху вертикального ряда, в который она попала, подскажет, удастся ли задуманное.

Место, на которое попала выбранная игроком карточка, даст ответ на заданный вопрос, а при некотором везении и подскажет способ действия в будущей ситуации.

Если карточка не вышла – продолжайте раскладывать карточки по схеме от 21 до 30, вслух проговаривая слова заклинания: «Радуйся, превозмогай, помощь жди, сердись, дерзай!»

Слово и место, на котором откроется выбранная карточка, подскажут, что надо делать для достижения задуманного:



## Гадание «О дружбе»

Ведьмочки готовы подсказать, как привлечь симпатию и дружбу определённого человека. Это гадание можно проводить и в одиночку.

Вначале *зарядите карточки энергией дружбы* и выясните, кому судьба ответит на волнующий вопрос.

■ Каждый игрок придумывает вопрос, ответить на который можно «да» или «нет». Это не основной вопрос, он проверяет, готовы ли ведьмочки помогать игроку! Первый раз **мастером гадания** станет владелица игры. Мастер гадания перемешивает карточки, игрок слева задаёт вопрос вслух и сдвигает часть стопки.

Сдвинутую часть мастер гадания перекладывает в низ стопки, и раскладывает карточки в 4 стопки, квадратом. Потом показывает на одну из стопок и просит у задавшего вопрос игрока выбрать: верхнюю или нижнюю карточку открыть (открывает названную и кладёт её сверху этой стопки).

■ Если откроется пара карточек одинакового времени суток с ведьмочками (юношами или питомцами) одного цвета волос,

то карточки готовы дать ответ на основной вопрос.

*У карточек работает верхняя часть относительно мастера гадания.*

Если пара карточек не сложилась, ведьмочки пока не готовы дать ответ.

Передайте стопку игроку задававшему вопрос, он теперь будет мастером гадания, а вопрос задаст игрок слева от него.

Игрок, задающий вопрос выбирает любую из 4 стопок и просматривает содержащиеся в ней карточки в поисках той, которая лучше всего отражает суть человека, о котором будет спрашивать. Если в первой стопке такой карточки не оказалось, игрок отдаёт всю стопку мастеру гадания и берёт следующую. Стопку, в которой обнаружилась нужная карточка, задающий вопрос игрок оставляет себе, а остальные 3 уходят мастеру гадания.



## Пример

Лиза поссорилась с Ариной и хочет узнать, удастся ли им помирииться. При зарядке карточек этот вопрос задавать не нужно! Лиза спрашивает: «Удастся ли сегодня вечером поиграть в компьютер?». Открылись 2 ночные карточки брюнетки – ответ «да». Лизе удастся поиграть и можно задавать основной вопрос!



Карточка, олицетворяющая человека, про которого будут спрашивать, выкладывается в центр стола. Мастер гадания и игрок перемешивают свои карточки.

Мастер гадания выкладывает слева направо 3 карточки в ряд под выложенной карточкой, говоря: «Слово, чувство, дело». Эти карточки показывают прошлое – то, что уже свершилось и привело к сложившейся ситуации.

Теперь пришло время выложить три карточки в ряд над карточкой, олицетворяющей человека. Это покажет ещё не свершившееся. Мастер гадания повторяет свои действия и выкладывает верхний ряд. И теперь спрашивающий решает верхнюю или нижнюю карточку из своей

стопки он достанет и положит поверх карточки, олицетворяющей человека.

При расшифровке оцените общее количество дневных и ночных карточек. Если дневных карточек больше – добрый знак. Вас непременно правильно поймут, и симпатия с дружбой практически обеспечены! Но помните, что можно всё испортить неправильным словом или излишней самоуверенностью. Если больше ночных карточек – готовьтесь к критике и противодействию. Ситуация может обернуться не в вашу пользу. Вы предупреждены. Можно попытаться правильно рассчитать свои слова и поступки и всё равно добиться желаемого.

## Пример



Лиза уверена, что Арина участвовала в неприятных обсуждениях Лизины поступков. У Арины светлые волосы и Лиза выбирает карточку «Блондинка – сплетня».

Слово	Чувство	Дело	Будущее
ИНТЕРЕС	ПРОВЕРКА	РАДОСТЬ	Это может означать, что Лизе интересно, было ли неприятное обсуждение (и необходимо поговорить об этом, ведь карточка попала в положение «слово»), что надо прояснить все неясности (иначе плохое настроение обеспечено) и то, что итог Лизиных действий порадует.
ПРОШЛОЕ			
СПЕЛЕТНЯ			
ИСТИНА	ОГОРЧЕНИЕ	СТЕСНИТЕЛЬНОСТЬ	
Слово	Чувство	Дело	

Это может означать, что какая-то информация действительно обсуждалась и расстроила Лизу. А поговорить с Ариной на месте и всё выяснить что-то помешало. Пока расклад соответствует заданному вопросу.

Лиза вынула нижнюю карточку, посмотрела на неё и выложила так, чтобы знание оказалось сверху относительно мастера гадания. Дневных карточек больше – девочкам нужно поговорить и помириться.



	слово	чувство	дело
знание	прошлое Вся нужная информация по вопросу была получена	Слова попали в самое сердце	Полученные знания принесли свои плоды
	будущее Жди важных новостей	Информация будет воспринята не разумом, а эмоциями	Планы хорошо про-считаны и достойны воплощения в жизнь
заблуждение	прошлое Неверная информация искажает суть отношений	Ошибочное суждение расстроило	Ошибка в планах на-рушила ход дела
	будущее Вы неправильно поймё-те друг друга	Возможна ссора из-за непонимания	Заблуждение приведёт к неудаче в поисках взаимопонимания
сплетня	прошлое Досужие разговоры не принесли пользы	Чужие пересуды обижа-ют и нервнируют	Сплетни и кривотолки затруднили понимание ситуации
	будущее Сплетни помешают до-браться до сути	Сплетни не дадут по-чувствовать радость и уверенность	Пересуды добавят не-уверенности в предсто-ящем деле
истина	прошлое Получена объективная информация	Объективная информа-ция укрепила реше-мость	Объективная инфор-мация пошла на пользу развитию отношений
	будущее Придёт объективная информация о вопросе	Объективная информа-ция добавит уверенно-сти в себе	Объективная информа-ция пойдёт на пользу во взаимопонимании
совет	прошлое Получена полезная подсказка	Совет воспринят слиш-ком эмоционально. Прежде чем реагиро-вать – притормози и подумай	Хороший совет привёл к изменениям
	будущее Получишь хороший совет	Прежде чем реагиро-вать сердцем на чужие слова, подумай головой	Совет поможет полу-чить практическую пользу
ошибка	прошлое Ошибочное суждение мешает правильной оценке отношений	Уверенность в ошибке привела к разладу	Ошибка не дала достичь желаемого
	будущее Вы неправильно поймё-те друг друга	Ошибка в понимании приведёт к взаимным обидам	Ошибка повредит реализации планов
проверка	прошлое Полезно вспомнить и перепроверить всё сказанное или написан-ное в Интернете	Сказанные или написан-ные слова нуждаются в проверке, во избежание обид	Проверка уберегла от неудачи
	будущее Полезно проверить, что и кому было известно	Прежде, чем что-то вынести на люди, про-верьте информацию ещё раз	Проверка поможет най-ти наилучшее решение
обман	прошлое Кто-то соврал	Обман расстроил	Обман повредил раз-витию дела
	будущее Тебя попытаются обма-нуть	Ложью попытаются рас-добиться твоего рас-положения	Обман на пользу делу не пойдёт

	СЛОВО	чувство	Дело
надежда	прошлое	Чьи-то слова обнадёжили; обещая хороший исход дела	Сердце сжималось в сладком предвкушении удачи
	будущее	Тебе пообещали поспособствовать в достижении успеха	Твои ожидания полны надежд на наилучший исход дела
огорчение	прошлое	Кто-то расстроил тебя словами или молчалием	Потеря времени из-за плохого настроения
	будущее	Чужое влияние расстроит тебя	Потеря времени из-за плохого настроения
зависть	прошлое	Тебе кто-то рассказал о чужой зависти	Ты позавидовала чьей-то удаче
	будущее	Ты узнаешь о зависти	Ты позавидуешь кому-то или чужая зависть расстроит тебя
радость	прошлое	Кто-то обрадовал и ободрил тебя	Ты радовалась и отличалась себя чувствовала
	будущее	Чьё-то мнение непременно порадует тебя	Ничто не сможет победить твоё отличное настроение
интерес	прошлое	Чьи-то слова заинтересовали тебя	Тебе всегда была интересна эта тема или человек
	будущее	Сказанное привлечёт твоё внимание	Тебя заинтересует это событие или человек
тревога	прошлое	Чьи-то слова или молчание поселили тревогу и неуверенность в твоём сердце	Ты сердцем чувствовала, как что-то пошло не так
	будущее	Приходящая или отсутствующая информация наполняет тебя неуверенностью	Ты чувствуешь, как что-то точно пойдёт не так
поддержка	прошлое	Друг вовремя нашёл необходимые слова	У тебя есть человек, на которого всегда можно положиться
	будущее	Прислушайся к словам настоящего друга	Появится человек, который поддержит тебя
слабость	прошлое	Чужое мнение сделало тебя слабой	Неудобная ситуация сложилась, неловко и неуютно
	будущее	Чужие слова заставляют тебя стать слабее	Тебе будут мешать всеми силами

	СЛОВО	чувство	Дело
стеснительность	прошлое Не получилось сказать всё, что так хотелось сказать	Застенчивость вынудила тебя выдерживать паузу	Ты бы ни за что так не сделала!
	будущее Смущение не позволит произвести хорошее впечатление	Застенчивость заставит тебя спрятаться в нужный момент	Никто не заставит тебя сделать это
инициатива	прошлое Ты вызвалась что-то сделать	Чутьё подсказало, что пора начинать действовать	Наступило время действовать
	будущее Ты решишь, что надо что-то предпринимать	Интуиция подскажет, что пришёл срок	Ты сумеешь выбрать верный момент для начала
помощник	прошлое Тебе обещали оказать содействие	Твои действия одобрили	Тебе помогли достичь совершенства
	будущее Тебе обещают помочь	Твои действия поправятся	Тебе окажут помощь
польза	прошлое Хороший разговор помог реализовать желаемое	Успех поднял настроение и добавил уверенности в завтрашнем дне	Действия привели к полезному результату
	будущее Слова приведут к возможности добиться желаемого	Ты чувствуешь, что получишь то, что нужно	Пора действовать так, чтобы каждый жест играл на твою победу
настойчивость	прошлое Пришлось упереться и отстаивать свою точку зрения	Ты настаивала на своём, потому что чувствовала свою правоту	Надо было слушаться тебя, чтобы добиться успеха с наименьшими усилиями
	будущее Придётся поискать надёжные аргументы, чтобы отстаивать свою позицию	Ты чувствуешь, что права — попробуй настоять на своём	Не бросай начатое — Ты можешь достичь успеха
лень	прошлое Готовься разгребать недопонимания из-за того, что поленились обсудить их раньше	Казалось, что всё устроится само собой, но накопились трудности и противоречия	Откладывание необходимого ставит успех дела под сомнение
	будущее Даже слова неохота тратить на этот случай и будь, что будет	А вот всё само по себе наладится?	Тебя тянет всё отложить на потом. Неважно, к каким последствиям приведёт это решение
суета	прошлое Слишком много разговоров и планов не дали начать реального дела	Каждая мелочь казалась главной, оттягивала внимание и силы	Было неясно, с чего же начинать
	будущее Меньше слов, больше дела, иначе все намерения так и останутся только на бумаге	Надо прекратить ментаться и определиться с тем, что действительно надо делать	Невозможно оценить за что хвататься сначала
помеха	прошлое Чужие слова или молчание мешали тебе действовать	Ты чувствовала неодобрение и теряла время	Тебе мешали твои противники
	будущее Чужие слова или их отсутствие не дадут тебе действовать	Ты почувствуешь неодобрение и потеряешь решимость	Тебе напрямую будут «вставлять палки в колёса»



Состав игры:  
60 игровых карточек

... Следует помнить, что ведьмочки  
лишь показывают путь, а достигать  
результата всё равно необходимо  
человеку! Они подсказывают,  
а не действуют вместо вас!