



Правила игры



# Ведьмы

---

В полночь звон колокола оглашает улицы деревни Вильдегрэнс, и её жители закрывают ставни, чтобы защититься от темноты. Что-то движется в ночи через лес, поля и пустырь, где когда-то была битва. Деревня в опасности: гибнет урожай, умирает скот, пропадают жители. Все напуганы. Несколько женщин готовы дать отпор силам зла, но жители деревни подозревают, что они сами — приспешницы Сатаны...

Из-за здания старой школы к городскому колодезю протягивается тень. В слабом свете фонаря видны силуэты двух ведьм. Они кивают друг другу, тушат свет и направляются в тёмный лес.

---



## • Историческая справка •

Действие игры «Ведьмы» происходит в вымышленном мире, сходном с Европой и Северной Америкой 17-го и 18-го веков. Деревня Вильдегрэнс — собирательный образ, а злодеи и их приспешники взяты из фольклора разных культур мира. У этих существ было множество имён, но все они, по сути, отражают страхи, которые были свойственны тем временам: страх неизвестности, нищеты и болезней.

В мире нашей игры ведьмы представлены как силы добра, владеющие настоящей магией. В реальности охота на ведьм, охватившая Европу и Северную Америку, была вызвана злобой и невежеством и погубила десятки тысяч людей, большинство из которых были женщинами. Создавая игру про сильных героинь, стремящихся защитить свою деревню, мы хотели бы почтить память пострадавших от этих преследований. Мы не обесцениваем и не оправдываем огромную боль и страдания, причинённые охотой на ведьм на заре современной европейской и североамериканской истории.

Дэвид Томпсон, Роджер Тэнкерсли и Тревор Бенджамин





# Компоненты



## 28 КАРТ ВЕДЬМ

## 3 МАРКЕРА ДОВЕРИЯ



## СИМВОЛ РЕЖИМА ИГРЫ:



Только для игры по обычным правилам



Только для игры в сценариях



## 24 КАРТЫ ЗАДАНИЙ

Символ связи с присяжным



Значение доверия для присяжного (связанного/другого)

## 8 КАРТ ПРИСЯЖНЫХ



Значение обвинения

## 12 КАРТ ОБВИНЕНИЯ



## 6 КАРТ ПРОКЛЯТИЙ

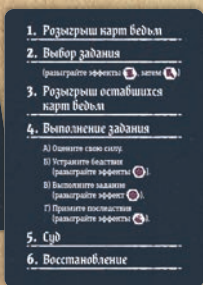


## 60 КАРТ БЕДСТВИЙ

(40 СВЯЗАННЫХ С ПРИСЯЖНЫМИ + 20 ОБЩИХ)



## 1 ПАМЯТКА



## 8 КАРТ ЖИТЕЛЕЙ



Количество жителей



## • Об игре •

В этой игре вы возглавите ковен ведьм, борющихся против сил зла, которые грозят Вильдегренсу. Каждый раунд вам предстоит выполнять всё более и более сложные задания. Успех поможет вам заручиться доверием жителей деревни, доказав, что магия может служить добру. Провал может привести к поражению в игре. В конце каждого раунда вы должны будете выбрать: рискнуть и выполнить ещё одно задание или предстать перед судом в надежде, что вам удастся убедить присяжных.

В этой книге описаны правила обычной игры. Если вы хотите сыграть в сценарии, используйте книгу «Предания Вильдегренса».




## • Подготовка к игре •

Пример подготовки представлен на следующей странице.

- 1 ПРИСЯЖНЫЕ.** Перемешайте 8 карт присяжных и выложите 3 из них лицом вверх в область суда присяжных. Оставшиеся 5 карт уберите в коробку.
- 2 ДОВЕРИЕ.** Поместите **маркеры доверия** на шкалу доверия каждого присяжного на деление с цифрой «1».

**Уровень сложности:** чтобы упростить игру, вы можете поместить маркеры на деление с цифрой «2», а чтобы усложнить — на «0».

- 3 ОБВИНЕНИЕ.** Перемешайте 12 карт обвинения и выложите по 2 карты лицом вниз над каждым присяжным на суде. Оставшиеся 6 карт положите рядом лицом вниз — это **колода обвинения**. Оставьте место для **стопки сброса обвинения**.
- 4 ЗАДАНИЯ.** Найдите по 3 карты заданий, связанных с каждым присяжным на вашем суде. Сформируйте из этих 9 карт 3 колоды в соответствии с их номерами актов. Выложите 3 карты заданий акта I («Тревога») перед собой лицом вверх — это **доступные задания**. Затем перемешайте колоды II и III актов по отдельности и положите карты акта II («Страх») лицом вниз поверх карт акта III («Паника») — это **колода заданий**.
- 5 БЕДСТВИЯ.** Найдите по 5 карт бедствий, связанных с каждым присяжным на вашем суде. Перемешайте эти 15 карт вместе с 20 картами общих бедствий. Под каждым доступным заданием выложите лицом вниз столько карт бедствий, сколько указано на карте задания. Оставшиеся карты положите лицом вниз — это **колода бедствий**. Рядом оставьте место для **стопки сброса бедствий**.
- 6 ЖИТЕЛИ.** Сформируйте **колоду жителей** из 8 карт, перемешайте её и положите лицом вниз. Оставьте место для сброса карт — здесь будет **стопка потерянных душ**.
- 7 ВЕДЬМЫ.** Найдите 4 карты ведьм с символом  и уберите их в коробку — они используются только при игре в сценарий «Предания Вильдегренса». Перемешайте оставшиеся 24 карты ведьм, затем выберите 12 из них в свой ковен следующим образом: откройте 2 верхние карты, отложите одну из них для **колоды ковена**, а другую — для **колоды посвящения**. Продолжайте открывать и распределять карты, пока в каждой колоде не окажется по 12 карт. Затем перемешайте каждую колоду отдельно. Оставьте место для **стопки сброса ковена** и **стопки темницы**.



**Для первой партии:** выбор ведьм в ковен — важная часть игровой стратегии, однако он может показаться слишком сложным для новичков. Для первых партий мы рекомендуем взять перечисленные ниже 12 карт. Затем можете добавлять в каждую новую партию ведьм из других семей.

**ПЕРВЫЙ КОВЕН:** Гвен Хейз, Джослин Хейз, Шарлотта Кент, Джейн Кент, Кэтрин Кент, Элеонора Лилли, Мерси Лилли, Сабрина Лилли, Ханна Миллер, Мари Перрен, Амелия Стивенс и Филлис Танкред.

**8 ПРОКЛЯТИЯ.** Замешайте 3 карты проклятий в колоду ковена. Оставшиеся 3 карты проклятий положите лицом вверх — это **стопка проклятий**.

**9 НАЧАЛЬНЫЕ КАРТЫ.** Возьмите в руку 5 карт из колоды ковена. Разыгрывая карты, вы будете выкладывать их перед собой в **игровую область**.





## • Основные термины •

### ◆ ВЕДЬМЫ

Карты ведьм в колоде ковена, в сбросе, в руке и в игровой области представляют собой активных членов ковена. Вы будете разыгрывать карты ведьм из руки и затем отправлять их в сброс. Если вы **раскрываете** ведьму, используя её магическую силу в полной мере, то после этого обязаны сбросить её карту в стопку темницы. Карты ведьм в стопке темницы и колоде посвящения не активны и вам не доступны. Вы можете взять их в руку только по специальному эффекту или действию в ходе игры. Когда эффект предписывает вам **принять в ковен** ведьму, возьмите верхнюю карту из колоды посвящения и положите её в стопку сброса ковена. Когда эффект предписывает вам **потерять** ведьму, уберите эту карту ведьмы в коробку.

### ◆ ПРОКЛЯТИЯ

Проклятия — это чёрная магия, которая вредит вам. Карты проклятий не имеют эффектов и просто занимают место у вас в руке, сбросе и колоде. Некоторые эффекты и действия ведьм позволяют **убрать** карты проклятий из руки и положить их в стопку проклятий. Если же эффект предписывает вам **добавить** карту проклятия, возьмите её из стопки проклятий и положите в стопку сброса ковена.

*Если эффект предписывает вам взять проклятие, а стопка проклятий пуста, игра немедленно заканчивается поражением.*

*Если в конце раунда вы набрали в руку только карты проклятий, игра немедленно заканчивается поражением.*

### ◆ ЗАДАНИЯ

Задания — это ситуации, с которыми должны разобраться ведьмы, чтобы защитить Вильдегрэнс и победить в игре. В каждом раунде вы будете **выбирать одно задание** из доступных, чтобы завершить его. Если вам удастся **выполнить задание**, вы получите бонусные эффекты и откроете новое. Если вы **провалили задание**, то не сможете открыть новое.

*Если вы провалили 2 задания, игра немедленно заканчивается поражением.*



## ◆ БЕДСТВИЯ

Бедствия — это дополнительные угрозы и возможности, которые вы будете **открывать** (переворачивать карты лицом вверх), когда выберете задание. Некоторые эффекты и действия ведьм позволят вам открыть эти карты раньше. В задании не может быть более 8 карт бедствий.

## ◆ ФАМИЛЬЯРЫ

Фамильяры — это духи животных, которые могут присоединиться к вашему ковену и помочь вам победить. В начале игры они находятся в колоде бедствий, и вам придётся победить и **приручить** их, чтобы забрать в свою игровую область. Приручив фамильяра, вы сможете сразу использовать эффект, описанный на его карте.

## ◆ ПРИСЯЖНЫЕ, ДОВЕРИЕ И ОБВИНЕНИЕ

Присяжные на суде — это важные члены деревенской общины, которых вам надо убедить в своей невиновности, чтобы победить в игре. Каждый раз, выполняя задание, вы **повышаете уровень доверия** одного из присяжных, перемещая маркер по его шкале доверия. Вы также можете повышать и понижать доверие в результате действий и эффектов в игре. Чтобы присяжный счёл вас невиновным, его уровень доверия должен сравняться или превысить значение его обвинения — сумму чисел на всех его картах обвинения. Вы **откроете** (перевернёте лицом вверх) все карты обвинения во время суда. Некоторые эффекты и действия ведьм позволят вам открыть их раньше.

## ◆ ЖИТЕЛИ

Карты жителей представляют собой обитателей Вильдегренса, которых стремится защитить ваш ковен. Если эффект предписывает вам **потерять карту жителей**, возьмите верхнюю карту из колоды жителей. Взяв карту со значением «0», замешайте её обратно — в этом случае вы никого не теряете. В ином случае положите взятую карту лицом вверх в **стопку потерянных душ**.

*Если общее количество жителей на всех картах в стопке потерянных душ равно 5 или более, игра немедленно заканчивается поражением.*





## • Ход игры •

Игра делится на раунды, в каждом раунде 6 фаз. Выполняйте все фазы в следующем порядке:

1. РОЗЫГРЫШ КАРТ ВЕДЬМ
2. ВЫБОР ЗАДАНИЯ
3. РОЗЫГРЫШ ОСТАВИХСЯ КАРТ ВЕДЬМ
4. ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАНИЯ
5. СУД
6. ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Игра продолжается до тех пор, пока вы не решите предстать перед судом или не будет выполнено одно из условий поражения (см. раздел «Конец игры» на стр. 15).

## Роль и действия ведьм

Вы можете разыгрывать карты ведьм из руки, выкладывая их в игровую область перед собой, в фазах 1 и 3. В течение раунда вы обязаны разыграть все карты ведьм из руки, включая те, которые получите благодаря действиям или эффектам. Вы не можете сбросить карты ведьм из руки или отложить их до следующего раунда. Карты проклятий разыграть нельзя.

При розыгрыше карты ведьмы вы должны сначала выбрать её роль: **скрыта** она или **раскрыта**. Таким образом, только разыгранные вами ведьмы считаются либо скрытыми, либо раскрытыми. Раскрытые ведьмы более полезны, но в конце раунда их карты уйдут в стопку темницы и станут вам недоступны. Скрытые ведьмы остаются в вашем ковене и могут вернуться в руку в следующих раундах. Чтобы не запутаться, выкладывайте скрытых ведьм в левую, а раскрытых — в правую часть игровой области. См. пример подготовки к игре на стр. 7.

Выбрав роль ведьмы, вы можете **выполнить действие** с соответствующей части её карты. Вы можете не выполнять действие на разыгранной карте. Если решите выполнить действие, то обязаны выполнить его полностью. Если у действия есть требование, вы обязаны его исполнить. Если действие позволяет применить эффект несколько раз, вы можете применить его меньшее количество раз.

Например, действие скрытой Кэтрин Кент гласит:

«За каждую разыгранную ведьму **Кент**, включая Кэтрин, сбросьте 1 проклятие из руки в стопку сброса ковена и вместо него возьмите 1 карту из колоды ковена».

Разыграв 2 ведьм из семьи Кент, вы можете сбросить 2 проклятия и взять 2 карты из колоды ковена, сбросить 1 карту проклятия и взять 1 карту из колоды ковена или ничего не сбрасывать и не брать. Вы должны взять ровно столько карт ковена, сколько проклятий сбросили.





Также смотрите раздел «Часто задаваемые вопросы» в конце книги правил.











# Эффекты карт заданий и бедствий

На картах заданий и бедствий есть 4 типа эффектов:

- **ВЫБРАНО**  : эффект срабатывает, если вы выбрали это задание в фазе 2 «Выбор задания».
- **НЕ ВЫБРАНО**  : эффект срабатывает, если вы выбрали другое задание в фазе 2.
- **УСПЕХ**  : эффект срабатывает, если вы выполнили задание или устранили бедствие в фазе 4 «Выполнение задания».
- **РАСПЛАТА**  : эффект срабатывает, если вы провалили задание или не устранили бедствие в фазе 4.

Эффекты  и  не срабатывают, если карта была сброшена или убрана из игры каким-либо другим способом.

На картах может быть несколько эффектов. Например, на карте бедствия «Одержимость» есть эффекты  и . Эффект  работает, если вы устранили бедствие, а эффект  — если не сможете его устранить.

Если несколько эффектов одного типа срабатывают одновременно, вы сами определяете порядок их применения.



Также смотрите раздел «Часто задаваемые вопросы» в конце книги правил.

## 1. РОЗЫГРЫШ КАРТ ВЕДЬМ

Вы можете разыграть любое количество карт ведьм из руки, выполняя их действия, если хотите. См. раздел «Роль и действия ведьм» на предыдущей странице.

## 2. ВЫБОР ЗАДАНИЯ

Выберите одно из доступных заданий, затем выполните следующие шаги по порядку:

- Примените все эффекты  на картах доступных заданий, которые вы не выбрали.
- Переверните лицом вверх все карты бедствий в выбранном задании.
- Примените все эффекты  выбранного задания и относящихся к нему бедствий.





### 3. РОЗЫГРЫШ ОСТАВШИХСЯ КАРТ ВЕДЬМ

Разыграйте все оставшиеся карты ведьм из руки, выполняя их действия, если хотите. См. раздел «Роль и действия ведьм» на стр. 10.

**Помните:** в течение раунда вы обязаны разыграть все карты ведьм из руки, включая те, которые получите благодаря действиям и эффектам.

### 4. ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАНИЯ

Эта фаза проходит в 4 этапа:

#### А) ОЦЕНИТЕ СВОЮ СИЛУ

Сложите значения силы всех ведьм, разыгранных в этом раунде, и добавьте к этой сумме силу, полученную по эффектам всех фамильяров в вашей игровой области. Это **общее значение силы**. Используйте значение силы скрытых ведьм с тех карт, которые вы разыграли как скрытых ведьм, и значение силы раскрытых ведьм с тех карт, которые вы разыграли как раскрытых ведьм.

Если значение силы содержит знак «\*», увеличьте значение в соответствии с эффектом на карте.

**Важно:** на следующих 2 этапах вы будете расходовать общую силу на устранение бедствий (этап Б) и/или выполнение задания (этап В). Вам может не хватить силы для выполнения задания и/или устранения всех бедствий. Выбирайте то, что более важно для вас в данный момент!



#### Б) УСТРАНИТЕ БЕДСТВИЯ

Распределите общее значение силы между картами бедствий выбранного задания. Устраняйте бедствия одно за другим в любом порядке. Вы можете остановиться в любой момент, особенно если хотите сохранить силу для выполнения задания на следующем этапе. Вы обязаны остановиться, если у вас осталось недостаточно силы.






Чтобы устранить бедствие, выполните следующие шаги по порядку:

- Вычтите значение сложности бедствия из общего значения вашей силы.
- Если бедствие — это фамилляр, переложите его карту в свою игровую область. Если нет, положите эту карту в стопку сброса бедствий.
- Больше не применяйте эффект  этой карты.
- Примените эффект  этой карты.
- Проверьте, не изменились ли показатели силы у ведьм и фамилляров в игровой области (особенно с символом «\*»). Если да, пересчитайте оставшееся общее значение силы.


## В) ВЫПОЛНИТЕ ЗАДАНИЕ


Если оставшееся общее значение силы равно показателю сложности задания или превышает его, вы выполняете задание.

- Примените эффект  этой карты.
- Повысьте уровень доверия одного из присяжных на ваш выбор и передвиньте его маркер по шкале доверия. Если вы выбираете присяжного, связанного с заданием, повысьте уровень доверия на большее значение, указанное на карте задания. Если вы выбираете другого присяжного, используйте меньшее значение.
- Уберите карту задания в коробку.

Остаток общего значения силы сторает. Вы не можете сохранить его для следующего раунда.

## Г) ПРИМИТЕ ПОСЛЕДСТВИЯ

Если вы не устранили все бедствия в выбранном задании, примените все эффекты  на этих картах, затем положите их лицом вверх в стопку сброса бедствий.

Если вы провалили (не выполнили) задание, примените эффект  на его карте, затем переверните её лицом вниз. Не выкладывайте новую карту задания. До конца игры у вас будет на одно доступное задание меньше.

**Помните**, на этом этапе игра немедленно заканчивается поражением, если:

- Вы провалили 2 задания.
- Общее количество жителей на всех картах в стопке потерянных душ равно 5 или более.
- Вы должны взять карту проклятия, а стопка проклятий пуста.



## 5. СУД

Теперь вы должны решить, хотите ли продолжать игру или уже готовы предстать перед судом. Если доступных заданий не осталось, вы обязаны начать суд.

- Если вы решили продолжать, перейдите к фазе 6 «Восстановление».
- Если вы решили начать суд, перейдите к разделу «Конец игры» на стр. 15.

**Важно:** решив продолжать игру, вы можете успешно выполнить следующее задание и увеличить свой победный счёт, но можете и проиграть! Помните, в определённый момент вам придётся предстать перед судом, чтобы победить в игре!

## 6. ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Положите карты ведьм, разыгранные в этом раунде, лицом вверх в соответствующие стопки: раскрытых ведьм — в стопку темницы, скрытых — в стопку сброса ковена. Оставьте всех фамильяров в игровой зоне.

Положите все карты проклятий из руки в стопку сброса ковена.

Возьмите 5 карт из колоды ковена. Если колода пуста, перемешайте стопку сброса ковена, сформируйте новую колоду и возьмите необходимое количество карт. Если в стопке сброса тоже нет карт, то вы не добываете карты. Вполне возможно, что в последующих раундах ваш ковен будет настолько мал, что до конца игры у вас на руке будет меньше 5 карт.

**Помните:** если в фазе 6 «Восстановление» вы набрали в руку только карты проклятий, игра немедленно заканчивается поражением.

Если вы выполнили задание в этом раунде, возьмите верхнюю карту из колоды заданий и положите её лицом вверх рядом с другими картами доступных заданий. Если в колоде заданий не осталось карт, пропустите этот шаг. Затем возьмите из колоды столько карт бедствий, сколько указано на карте задания, и положите их под ней лицом вниз. Если в колоде бедствий не осталось карт, перемешайте стопку сброса бедствий и сформируйте новую колоду.

Начните новый раунд.





## • Конец игры •

Игра немедленно заканчивается поражением, если:

- Вы провалили 2 задания.
- Общее количество жителей на всех картах в стопке потерянных душ равно 5 или более.
- Вы должны взять карту проклятия, а стопка проклятий пуста.
- Вы набрали полную руку карт проклятий в фазе 6 «Восстановление».
- Эффект карты гласит, что игра закончилась поражением.

Игра заканчивается судом, если:

- Ни одно из условий поражения не было выполнено и у вас закончились карты доступных заданий.
- Вы решаете предстать перед судом в фазе 5 «Суд» или по эффекту карты.

На суде вы узнаете вердикт каждого присяжного. Для этого сложите значения со всех его карт обвинения (открыв закрытые), а потом сравните полученное значение обвинения с его уровнем доверия.

- Если значение обвинения меньше уровня его доверия или равно ему, то вам удалось убедить присяжного в своей невиновности.
- Если значение обвинения больше уровня его доверия, то вам не удалось убедить присяжного в своей невиновности.

Посчитайте, скольких присяжных вам удалось убедить в своей невиновности, и оцените свой результат по таблице ниже.

Вы убедили	Результат
Трёх	<b>Невиновны (победа).</b> Вы одолели силы зла, угрожавшие деревне, и убедили жителей в своей праведности. Они благодарны вашему ковену.
Двух	<b>Вина не доказана (ничья).</b> Ваша доблестная борьба с силами зла вынудила двух присяжных вынести решение в вашу пользу. Ведьмы освобождаются из темницы, но все вы остаётесь изгоями в деревне.
Одного	<b>Виновны (поражение).</b> Несмотря на все усилия, вам удалось убедить только одного присяжного. Охота на ведьм продолжается, и все члены вашего ковена оказываются в темнице. Кто же теперь защитит Вильдегрэнс от сил зла?
Ни одного	<b>Победа зла (сокрушительное поражение).</b> Ваш ковен оказался не в силах остановить зло, и оно захватывает деревню.



# • Пример игры •

Это пример первого раунда игры.

В начале игры вы берёте 5 карт из колоды ковена.



## 1. РОЗЫГРЫШ КАРТ ВЕДЬМ

4 В этой фазе вы можете разыграть любое количество карт ведьм из руки, выполняя их действия, если хотите. Вы разыгрываете Катрин Кент как скрытую ведьму и выкладываете её карту в левую часть игровой области. Вы решаете использовать скрытое действие Катрин, чтобы сбросить карту проклятия из руки и взять вместо неё верхнюю карту из колоды ковена. Вы надеялись взять карту ведьмы, но, увы, вам попалось ещё одно проклятие!

Затем вы разыгрываете Филлис Танкред как скрытую ведьму и используете её действие, чтобы открыть 1 карту бедствия в задании «Защитить детей в школе». Это ужасный «Волк»! Вы решаете не разыгрывать 2 оставшиеся в руке карты ведьм до тех пор, пока не выберете задание.


## 2. ВЫБОР ЗАДАНИЯ

Вы решаете не выбирать задание «Защитить детей в школе», так как «Волк», которого открыла Филлис, кажется слишком серьёзным противником. Вместо этого вы выбираете задание «Спаси запасы зерна». Сначала вы проверяете, есть ли на других заданиях эффекты . Таких эффектов нет. Вы открываете 4 карты бедствий в выбранном задании.







На карте задания нет эффекта , но он есть на карте «Козодой». Вам придётся разобраться с ним в одной из следующих фаз.

### 3. РОЗЫГРЫШ ОСТАВИХСЯ КАРТ ВЕДЬМ

Теперь вам надо разыграть оставшиеся карты ведьм. Сначала вы выкладываете Гвен Хейз как скрытую ведьму. Её скрытое действие позволяет заменить столько карт бедствий, сколько членов семьи Хейз было разыграно. Вы проверяете разыгранные карты: из семьи Хейз у вас есть только сама Гвен. Вы используете её действие, чтобы сбросить «Чёрных петухов», в надежде, что вам попадётся что-то более простое. Вам везёт! Вы берёте «Дикого кабана», который представляет значительно меньшую опасность.

Затем вы разыгрываете Шарлотту Кент, последнюю ведьму. Учитывая сложность задания и бедствий, вы решаете разыграть её как раскрытую ведьму в правую часть игровой области. У неё нет действия, но она добавляет целых 4 единицы к общему значению силы. Они пригодятся вам в следующей фазе.

СКРЫТЫ



РАСКРЫТЫ



КАРТА  
В РУКЕ




## 4. ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАНИЯ

В этой фазе вы подсчитываете общее значение силы и распределяете его между заданием и бедствиями. Сила скрытых ведьм равна 4: 2 от Филлис, 1 от Кэтрин и 1 от Гвен. Раскрытая Шарлотта добавляет ещё 4. Общее значение силы — 8.




Вы решаете, что в этом раунде необходимо выполнить задание. Его сложность равна 5, значит, у вас только 3 силы для устранения бедствий. К сожалению, эффект «Козодоя» не позволяет вам выбирать целью другие бедствия прежде, чем вы устраните его. Вы вычитаете 1 из общего значения силы, чтобы устранить и положить «Козодоя» в стопку сброса бедствий. У вас остаётся 2 силы для устранения бедствий — хватит либо на «Дикого кабана», либо на «Древнюю ведьму». Вы смотрите на их эффекты и решаете, что сейчас лучше сохранить уже имеющихся ведьм, чем набирать новых. Вы тратите 2 силы, чтобы устранить и положить «Дикого кабана» в стопку сброса бедствий.



Затем вы тратите 5 силы на то, чтобы выполнить задание. Срабатывает его эффект : он гласит, что в фазе 6 «Восстановление» вы возьмёте дополнительную карту. Затем вы повышаете уровень доверия одного из присяжных по вашему выбору. Вы выбираете Линн, с которой было связано это задание, так как в этом случае повысите её доверие на 2, а не на 1. Вы продвигаете маркер по шкале доверия Линн на 2 деления и убираете карту задания в коробку.




Теперь вам придётся иметь дело с последствиями тех бедствий, которые не удалось устранить: это «Злая ведьма» и «Древняя ведьма». Эффект  есть только у «Злой ведьмы». Вы берёте карту проклятия из стопки проклятий и кладёте её в стопку сброса ковена. Затем вы кладёте карты «Злая ведьма» и «Древняя ведьма» в стопку сброса бедствий.

## 5. СУД

У вас всё неплохо: вы выполнили задание и не потеряли жителей, в колоде ковена ещё много ведьм и мало карт проклятий. Вы решаете продолжить борьбу и отложить суд.

## 6. ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Это последняя фаза раунда. Вы кладёте карту раскрытой ведьмы (Шарлотты) в стопку темницы, а карты скрытых ведьм (Филлис, Кэтрин и Гвен) и карту проклятия из руки в стопку сброса ковена. Затем вы набираете 6 новых карт из колоды ковена: 5 по обычным правилам и 1 дополнительную по эффекту  с карты выполненного задания. У вас в руке не только карты проклятий, поэтому игра не заканчивается. Вы берёте новую карту из колоды заданий и кладёте её лицом вверх в ряд доступных заданий. Затем берёте указанное на ней количество карт бедствий и выкладываете их под ней лицом вниз. Начинается второй раунд!



## • Часто задаваемые вопросы •

### **Что делать, если у меня закончились карты?**

Если эффект предписывает вам «взять» или «просмотреть» карты в колоде, а в ней недостаточно карт, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду. После этого примените эффект. Если карт всё ещё недостаточно, возьмите столько, сколько можете. Если эффект предписывает «взять карту проклятия», а стопка проклятий пуста, игра немедленно заканчивается поражением.

### **Что делать, если действие или эффект предписывает мне «сбросить» карту?**

Это зависит от типа карты, которую вам необходимо сбросить. Если вы должны сбросить карту проклятия, положите её лицом вверх в стопку сброса ковена; карту обвинения — лицом вверх в стопку сброса обвинения; карту бедствия — лицом вверх в стопку сброса бедствий.

### **Что делать, если действие или эффект предписывает мне «убрать карту из игры»?**

В этом случае не кладите карту в стопку сброса, а уберите её в коробку. В этой игре она больше не используется. Не применяйте эффекты убранных карт.

### **Что делать, если действие или эффект предписывает мне «потерять» карту?**

Если это карта ведьмы, уберите её из игры. Если это карта жителей, положите её в стопку потерянных душ лицом вверх.

### **Что делать, если эффект предписывает мне «открыть» карту?**

Переверните её лицом вверх. Если она уже лежит лицом вверх, игнорируйте этот эффект.

### **Что делать с «блокирующими» бедствиями, которые делают другие бедствия или задания недоступными, например, с «Козодоем» или «Разъярённой толпой»?**

Вы можете устранить это бедствие, потратив силу, а также сбросить или переместить его в другое задание с помощью действия или эффекта. В противном случае вам придётся смириться с тем, что вы не сможете устранить другие бедствия (из-за «Козодоя») или выполнить задание (из-за «Разъярённой толпы»). Если в задании есть несколько подобных блокирующих бедствий, вам необходимо устранить, сбросить или переместить их все, прежде чем вы сможете тратить силу на другие карты.

### **Каково значение обвинения у присяжного, если все его карты обвинения были сброшены?**

Его значение обвинения в этом случае равно 0.




### **Что означает «разыгранная карта ведьмы» в описании действия или эффекта?**

Карта ведьмы считается «разыгранной», если вы выложили её из руки в игровую область перед собой. Обычно эти карты перестают считаться «разыгранными» в фазе 6 «Восстановление», однако они могут покинуть игровую область и раньше из-за эффектов заданий и бедствий. Карты ведьм в руке, в колодах или стопках сброса не считаются «разыгранными».

### **Что означает «скрытая ведьма» или «раскрытая ведьма» в описании эффекта?**

Каждая разыгранная ведьма либо «скрыта», либо «раскрыта» — в зависимости от того, в какой роли вы решили разыграть её карту. Ведьмы в руке, в колодах или стопках сброса не считаются ни «скрытыми», ни «раскрытыми».



### **«Сбросить» карту — это то же самое, что «выполнить задание» или «устранить бедствие»?**

Нет. Не применяйте эффекты  заданий или бедствий, карты которых вы сбрасываете. Вы можете использовать эффекты или действия, чтобы сбросить бедствия, которые не можете устранить (например, из-за эффекта «Козодоя»). Выполнить задание или устранить бедствие можно только в фазе 4 «Выполнение задания». Сбрасывать карты можно в разных фазах раунда.

### **Если действие или эффект позволяет взять карту ведьмы, обязательно ли разыгрывать её в этом же раунде?**

Да, вы обязаны разыграть её в этом же раунде. Вы не можете «спрятать» или сохранить карты в руке до следующего раунда.

### **Как взять карты ведьм из колоды посвящения или из стопки темницы?**

Некоторые действия ведьм, а также эффекты  заданий и бедствий позволяют вам принять в ковен новую ведьму. В этом случае возьмите верхнюю карту из колоды посвящения и положите её в стопку сброса ковена. Некоторые действия и эффекты  также позволяют вам вернуть карты ведьм из стопки темницы.

### **Нужно ли устранить все бедствия, чтобы успешно выполнить задание?**

Нет, это не обязательно. Чаще всего общего значения силы не будет хватать и на задание, и на все бедствия в нём. Вам нужно выбрать, что важнее!

### **Есть ли предел количеству бедствий в одном задании?**

Да, в каждом задании может быть не более 8 карт бедствий. Максимальное начальное количество бедствий на карте задания равно 6, но некоторые действия и эффекты могут добавлять новые бедствия или перемещать карты бедствий между заданиями.




**Могу ли я увеличивать общее значение силы, устраняя бедствия?**

Да, можете. Каждый раз, устраняя бедствие, проверяйте, не изменилось ли общее значение вашей силы благодаря эффектам ведьм или фамильяров в игровой области.

**Можно ли применять действия ведьм к картам бедствий, не относящихся к выбранному заданию?**

Да, можно. Вы можете сбрасывать, открывать и перемещать карты бедствий из любого доступного задания до и после того, как выберете задание в этом раунде. Однако вы не можете устранять бедствия в заданиях, которые не выбрали, или перемещать карты бедствий в задание, лежащее лицом вниз (т. е. проваленное).

**Можно ли использовать действие раскрытой Мэри Танкред в фазе 1, чтобы проигнорировать эффект  задания, которое не будет выбрано в фазе 2?**

Да, можно.

**Могу ли я применить эффект «Лисы» сразу, как только переложу её карту в игровую область?**

Нет, её эффект можно будет применить только при выборе задания в фазе 2 следующего раунда.

**Могу ли я применить эффект «Совы» сразу, как только переложу её карту в игровую область?**

Да.

**Когда я могу применить эффект «Жабы»?**

Вы берёте и смотрите карту жителей, а затем принимаете решение.

**Если в задании несколько карт «Лесных духов», их эффекты складываются?**

Да. Эффект «Лесных духов» кумулятивен.

**Модификаторы сложности бедствия могут повлиять на действие раскрытой Джозефины Танкред?**

Нет. Игнорируйте модификаторы сложности. Используйте только значение, напечатанное на карте бедствия. Например, если она сбрасывает карту «Скелеты» со значением 2, она получит только 2 силы. Не добавляйте +1 за каждую разыгранную скрытую ведьму. Подобным же образом не используйте модификаторы «Лесных духов» или задания «Уничтожить лагерь призраков на старом поле боя».





## • Создатели игры •



**Авторы:** Тревор Бенджамин, Роджер Тэнкерсли, Дэвид Томпсон  
**Художник:** Альберт Монтейс  
**Графический дизайн:** Meeples Foundry  
**Издатель:** Salt & Pepper Games

**Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games**  
**Переводчик:** Евгения Орлова  
**Корректор:** Елена Лаценко  
**Редактор:** Жанна Олыва  
**Дизайнер-верстальщик:** Диана Милюта  
**Руководитель проекта:** Максим Книшевицкий  
**Руководитель редакции:** Валерия Горбачёва

**GAGA  
GAMES**

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.  
© ООО «ГаГа Трейд», 2023 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены. [gaga-games.com](http://gaga-games.com)



