



Вольфганг Варш

Шарлатаны из Кведлинбурга

Ведьмы травницы



Состав игры

Для пятого игрока: Мешок
2 фишки капель Фишка крысы
Котёл Сосуд
Фишка ПО Печать 0/50

Новые компоненты

8 книг рецептов 151 жетон ингредиентов
12 ведьм + 3 запасных жетона
(по 4 каждого типа) 15 ведьминых грошей
20 рубинов 5 переполненных чаш

О дополнении. Для игры вам потребуется базовая игра «Шарлатаны из Кведлинбурга». Дополнение «Ведьмы-травницы» добавляет в игру новый ингредиент (дурман) и самих ведьм. Кроме того, оно включает новые книги рецептов для привычных ингредиентов и позволяет играть впятером.

Подготовка к игре. Подготовьтесь к партии по обычным правилам. Теперь вам доступны 5-й и 6-й рецепты. Замените оранжевую книгу из базовой игры новой. В начале игры каждый игрок дополнительно получает по 1 ведьминому грошу каждого из 3 цветов. Игроки получают переполненную чашу своего цвета и кладут рядом с котлом. Выберите по 1 случайной ведьме каждого типа и положите на стол в открытую, остальных уберите в коробку.

Правила игры. В основном, правила игры остаются без изменений.

Ведьмы-травницы. Трижды за игру вы можете вызвать ведьму на подмогу. Чтобы воспользоваться ведьминской силой, в указанную фазу заплатите ведьме грош её цвета.



Даже если ваше зелье взорвалось, вы всё равно можете вызвать эту ведьму, чтобы использовать сосуд и вернуть в мешок последний белый жетон (из-за которого произошёл взрыв). Затем можете продолжить вытаскивать жетоны или спасовать.

Важно: чтобы вызвать эту ведьму, сосуд должен быть заполнен.



Пока вы не спасовали, можете вызвать эту ведьму в любой момент — до или после того, как вытащили и добавили жетон (и зелье не взорвалось), — чтобы вытащить 6 жетонов. Можете выбрать, какие из них,

сколько и в каком порядке вы добавите. Свойства жетонов разыгрываются как обычно. Неиспользованные жетоны верните в мешок.

Если вы применяете это свойство в последнем раунде, игроки перестают вытаскивать жетоны одновременно, пока вы не примените свойство целиком.



Пока ваше зелье не взорвалось, можете вызвать эту ведьму, чтобы вернуть в мешок 2 последних белых жетона из котла.

Не заполняйте пустые клетки, если они появятся. Можете вернуть только 1 из 2 последних белых жетонов, если хотите.

Важно: 2 белых жетона не обязаны размещаться друг за другом или занимать 2 последние клетки.



Даже если ваше зелье взорвалось, можете вызвать эту ведьму, чтобы в фазу оценки получить все бонусы. Можете и получить ПО, и делать покупки. Если вы дальше всех продвинулись в котле, также можете бросить бонусный кубик.





Вызовите эту ведьму на этапе покупки, чтобы **повысить на 1 уровень ценность 2 последних жетонов**, добавленных в котёл.

Либо вы можете **повысить ценность 1 жетона** (необязательно последнего), **лежащего на любой клетке в котле**. Можно повысить

ценность с 1 до 2, либо с 2 до 4. Повысить ценность тыквы нельзя. Повысить ценность можно только для жетонов, уже имеющихся в котле. Если зелье взорвалось и вы выбрали получение ПО, вы всё равно можете применить это свойство.



Если на этапе рубинов вы получили рубин за итоговую клетку, можете вызвать эту ведьму, чтобы получить вместо одного **столько рубинов, сколько ПО** указано на **итоговой клетке**. Вы всё равно получаете ПО (если не было взрыва). Ведьму можно вызвать, даже если зелье взорвалось и вы решили покупать жетоны.

Важно: если зачитано предсказание «Драгоценное сияние», вы должны либо получить 2 рубина за предсказание, либо вызвать ведьму.



Вызовите эту ведьму на этапе покупки, чтобы **удвоить количество монет** на покупку (удвоить ценность).

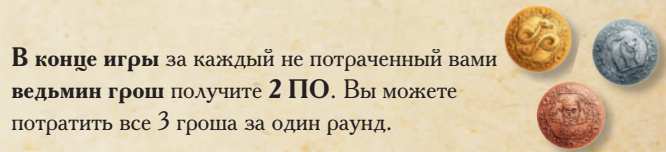
Вы всё равно не можете купить больше 2 жетонов разного цвета. Если вызвали эту ведьму на этапе покупки в 9-м раунде, можете использовать удвоенное количество монет, чтобы купить ПО (5:1).



В конце раунда вызовите эту ведьму, чтобы, **потратив 1 рубин**, заполнить сосуд или передвинуть свою каплю вперёд. Вы можете потратить сколько угодно рубинов, повторяя эти действия.



Вызовите эту ведьму на этапе покупки, чтобы **бесплатно получить ещё один из тех жетонов, что вы только что приобрели**: всего вы можете получить 3 жетона, 2 из которых одного цвета.



В конце игры за каждый не потраченный вами **ведьмин грош** получите 2 ПО. Вы можете потратить все 3 гроша за один раунд.

Переполненная чаша



Вызовите эту ведьму на этапе покупки, чтобы **увеличить количество монет на покупку на 2 за каждый ваш рубин**. Рубины при этом не сбрасываются.



Если вы достигли последней клетки в котле (33), либо **продвинулись дальше** (на любое количество клеток), положите жетон на клетку 33. Если свойство этого жетона предполагает вытаскивание следующего жетона, оно не применяется.



Вызовите эту ведьму на этапе победных очков, чтобы получить ПО. Вы получаете столько ПО, сколько жетонов **разных цветов в вашем котле**. Белые жетоны не учитываются.

Если вы продолжаете вытаскивать жетоны, кладите их в переполненную чашу. На этапе «Г» вы сперва получаете указанное на ложке (15 ПО и 35 монет). Затем суммируйте ценность всех жетонов в чаше и получите число ПО, равное половине от этой суммы (округлив вниз). Цветные жетоны в чаше утрачивают свои свойства, но белые всё ещё учитываются при проверке на взрыв.



Вызовите эту ведьму на этапе победных очков, чтобы получить ПО. **Учитываются только жетоны, оставшиеся в мешке** после того, как вы спасовали. Выложите все жетоны из мешка. Вы получаете столько ПО, **сколько следующих жетонов было в мешке**: цветных

ценностью 2, 4 и 6, включая лиловые и жетоны дурмана. Вы получаете по 2 ПО за каждый из этих жетонов.

Белые жетоны не учитываются. Ведьму можно вызвать, даже если зелье взорвалось и вы решили покупать жетоны.



Тыква

Оранжевые жетоны ценностью 1 и 6 используются исключительно для того, чтобы заполнить котёл на 1 или 6 клеток.

Важно: никакие улучшения — за счёт рецептов, ведьм или предсказаний (например, «Нечаянная удача») — к тыквам не применяются. **Вы не можете превратить тыкву ценностью 1 в тыкву ценностью 6.**



Вороний череп

Если вытащили синий жетон, в котле должно находиться оранжевых жетонов (любой ценности) **не меньше**, чем ценность синего жетона. В этом случае вы **немедленно** получаете ПО в количестве, равном ценности синего жетона. В ином случае ПО вы **не получаете**.

Пример: вы вытащили синий жетон ценностью 4, и в котле уже должно быть не менее 4 оранжевых. Если в котле 3 оранжевых жетона и вы вытащили синий жетон ценностью 4, ПО вы не получаете. Если в котле 3 оранжевых жетона и вы вытащили синий жетон ценностью 2, получите 2 ПО.



Ценность синего жетона определяет, сколько жетонов (из уже добавленных в котёл) необходимо учитывать. Считаются только последние 1, 2 и 4 жетона. Если среди них есть белые жетоны **ценностью 1**, получите по 1 рубину за каждый из таких.

Если вытащили синий жетон ценностью 4, проверьте, сколько среди 4 жетонов, добавленных непосредственно до него, белых ценностью 1. За каждый из них получите по 1 рубину. Если вытащили синий жетон ценностью 1, только последний добавленный жетон должен быть белым ценностью 1.



Мухомор

Если вытащили красный жетон, можете переместить его на число клеток, равное его ценности. Однако если в котле уже есть красные жетоны ценностью выше, можете переместить этот красный жетон на число клеток, равное самой высокой ценности красного жетона в котле.

Например, в котле находится красный жетон ценностью 4, вы можете переместить каждый вытащенный после него красный жетон ценностью 1 или 2 на 4 клетки.



Если вытащили красный жетон, добавьте его в котёл, затем вытащите следующий жетон и отложите **в сторону**. Вы **обязаны** использовать его в этом раунде, но можете выбрать, когда это сделать, и хотите ли сперва спасовать, а потом добавить,

или наоборот. Сначала добавьте в котёл только что вытащенный красный жетон, потом добавляйте отложенный! Отложенный жетон можно добавить после взрыва. Если отложен белый жетон, он учитывается при проверке на взрыв.



Мандрагора

Если вытащили жёлтый жетон, вытащите ещё один дополнительный. Дополнительно переместите жёлтый жетон на число клеток, равное ценности дополнительного жетона. Если вытащили дурман, переместите жёлтый жетон на 1 клетку вперёд. Затем верните дополнительный жетон в мешок.



Если вытащили жёлтый жетон, можете сбросить **ровно 1 рубин** из своего запаса, чтобы дополнительно переместить жёлтый жетон на 3 клетки вперёд. Вы не можете отдать больше рубинов, чтобы передвинуть жетон снова.

Дурман

Ценность дурмана непостоянна.



Если вытащили дурман, переместите его вперёд на число клеток, равное количеству **крысиных хвостов в котле плюс 1**. Проверьте, на сколько клеток вы передвинули фишку крысы в этом раунде. Переместите каждый жетон дурмана в этом раунде вперед на столько же клеток плюс 1. Учитывается только положение фишки крысы (после зачитывания предсказания), а не количество хвостов на шкале ПО.

Важно: жетон дурмана можно переместить не более чем на 4 клетки.



Если вытащили дурман, его жетон получает **то же свойство и ценность**, что и последний **цветной** жетон в котле.

Важно: белые жетоны не учитываются.

Если в котле ещё нет цветных жетонов, дурман получает ценность 1 и не имеет свойств.

Как и в базовой игре, свойства следующих книг рецептов всегда применяются **после** того, как все игроки спасовали (по желанию или вынужденно). Не имеет значения, был ли взрыв. Во время подсчёта очков эти свойства применяются по порядку на этапе «Б».



согласно указанной на жетоне ценности.

Проверьте **ценность** жетона, добавленного после лилового: можете продвинуться по шкале ПО на это значение. Если из-за применения свойства жетон перемещается дальше, чем его ценность, вы получаете ПО



вперёд. На этапе «Б» вы получаете по 1 рубину за каждый чёрный жетон в котле игрока слева. Этот игрок тоже получает по 1 рубину за каждый чёрный жетон, если это последний или предпоследний жетон в его котле.

Бабочка мёртвая голова

Приобретая чёрный жетон (на этапе «Д» либо за предсказание), вы должны подбросить чёрный жетон **в мешок игрока слева**. Передвиньте свою каплю (или 1 из них) на 1 клетку



на 1 клетку вперёд.

Игрок со следующим результатом получает 1 рубин. Может оказаться, что в обоих случаях игрок один и тот же (если в котле у него не менее 2 чёрных жетонов). Если ничья, все претенденты получают соответствующий бонус.

О предсказаниях

Если предсказание велит игрокам вытащить жетоны из мешка (например, «Мощный ингредиент» или «Второй шанс»), вы ничем не рискуете: зелье не может взорваться, даже если условие взрыва будет перевыполнено. Не применяйте свойство жетона, добавленного в результате предсказания «Мощный ингредиент».

Никакие улучшения — полученные с помощью книг, ведьм или предсказаний (например, «Нечаянная удача») — на тыквы не распространяются. Вы не можете повысить ценность тыквы с 1 до 6.

Паук-крестовик

За каждый зелёный жетон, добавленный **последним** или **предпоследним**, вы можете добавить жетон в счёт следующего раунда. Для этого вы должны выбрать только 1 из жетонов



в котле. Ценность зелёных жетонов определяет предельную ценность добавляемого жетона. Если 1 из 2 последних жетонов в котле — зелёный ценностью 4, можете сейчас добавить жетон ценностью 4 в качестве стартового в следующем раунде. Если жетонов ценностью 4 в котле больше нет либо вы не хотите добавлять такой жетон, можете выбрать жетон меньшей ценности. Переместите жетон в котле на число клеток, равное его ценности. Например, жетон ценностью 4 переместите на 4 клетки. Таким образом, можете воспользоваться свойством жетона в самом начале следующего раунда. Вы также можете выбрать зелёные жетоны в качестве стартовых в следующем раунде.

За каждый зелёный жетон, добавленный **последним** или **предпоследним**, можете 1 раз бросить бонусный кубик и получить выпавший бонус. Ценность зелёных жетонов не важна.



Если в начале раунда зачитано предсказание «Котёл полон», каждый игрок с последним или предпоследним зелёным жетоном может дважды бросить кубик за каждый из этих жетонов.

Дыхание призрака

Сложите все **ПО** на клетках с лиловыми жетонами. На эту сумму вы можете купить до 2 жетонов разного цвета. Это покупка не имеет отношения к этапу «Д». Если зелье



не взорвалось и вы решили покупать на этапе «Д», то можете это сделать. В 9-м раунде можете использовать эту сумму для покупки ПО (5:1).



Автор: Вольфганг Варш
Художник: Деннис Лохаузен
3D-моделирование: designstudio1.de
Редактор: Торстен Гиммлер
Русское издание подготовлено компанией «Лавка Геймз»

Under license from
Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de
www.facebook.com/Schmidtspiele

