

3 WITCHES



3



20'



10+

Вдвойне, вдвойне тяжело и хлопотно; Огонь горит, а котел кипит. Филе морской змеи, Отварить и запечь в котле; Глаз тритона и лапка лягушки, Шерсть летучей мыши и собачий язык, вилка гадюки и жало слепня, лапка ящерицы и крылышко стрекозы - все это служит оберегом от сильных неприятностей, подобно адскому бульону, который бурлит и пузырится. - Уильям Шекспир

CREDITS

Dedicated to Jeff Young

Design: Corey Young

Illustration: Sai Beppu

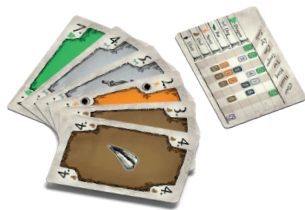
Graphic Design: Matt Paquette & Co.,
Anca Gavril & Co.

Rules Editing: Jeff Fraser

3D Artist: Filip Gavril

КОМПОНЕНТЫ

- A** 12 Жетонов Судьбы
- B** 1 Карта шара
- C** 18 Карт ингредиентов
- D** 3 карты-подсказки



Playtesters: Benjamin Begeal, Christopher Chung, Derek Dorman, Kellen Freeman, Gary Gentry, Patrick Hilliar, Lisa Johnson, Cuong Pham, Joseph Pham, Sy Pham, Jeffrey Secrest, Jon Woltmann, Trang Young

ПОДГОТОВКА

- 1** Положите карту шара и жетоны судьбы с одной стороны игровой зоны
- 2** Раздайте игрокам карты-подсказки
- 3** Перемешайте 18 карт ингредиентов и раздайте каждому игроку по 6 карт

ОПИСАНИЕ

В каждом раунде игроки делают ставки на то, сколько взяток они могут выиграть из 5 возможных. Тот, кто предложит наибольшую ставку, становится Главной ведьмой, а их соперники играют в команде как Младшие ведьмы. Если Старшая ведьма выиграет ровно столько взяток, сколько она предложила, в конце раунда она получит 2 жетона судьбы. Если нет, каждая Младшая ведьма получит по 1 жетону судьбы. Выигрывает игрок, который первым заработает 5 жетонов судьбы!

Карты ингредиентов

У каждой карты есть **номинал** (номер) и **масть** (значок животного). Каждая из 5 стандартных мастей имеет уникальное распределение номиналов, указанное в карте-подсказке Эликсир - это особая карта, имеющая свою масть.



РАУНД

Каждый раунд состоит из 4 фаз:

- 1** Раздача
- 2** Ставки
- 3** Варка
- 4** Подсчет

1 РАЗДАЧА

Перемешайте 18 карт ингредиентов и раздайте каждому игроку по 6. В первом раунде это происходит на этапе подготовки

2 СТАВКИ

Игрок, которому достался эликсир, должен объявить, что он у него есть. Игрок слева от него делает ставку первым, затем по часовой стрелке. Когда настанет ваша очередь делать ставку, вы можете сделать ставку на 3 или 4 взятки или не ставить. Если вы делаете ставку, положите перед собой карточку с хрустальным шаром лицевой стороной вверх с номером, на который вы ставите.

Ставка на 3 взятки:

Если вы сделаете ставку на 3 взятки, у всех (включая вас) будет еще 1 ход, чтобы либо повисить ставку, либо спастись. Если все спасуют, вы выиграете, сделав ставку на 3.



Ставка на 4 взятки:

Если кто-нибудь поставит на 4 взятки, он немедленно выиграет ставку.

Старшая и Младшие ведьмы

Победившая участница становится Старшей Ведьмой, а остальные 2 игрока - Младшими Ведьмами. Каждая Младшая ведьма должна сбросить по 1 карте на свой выбор рубашкой вверх, чтобы у каждой из них было по 5 карт. Старшая ведьма сохраняет все 6 своих карт.

Без ставки

Если все 3 игрока отказываются делать ставки, то каждый должен одновременно передать 2 карты из своей руки игроку слева от себя рубашкой вверх. Игрок, у которого есть эликсир, должен обязательно передать его; остальные могут выбрать любые карты из своей руки. Каждый игрок добавляет полученные карты в свою руку. Как только карты будут переданы, возобновите ставки начиная с игрока с Эликсиром (помните, что он был передан по часовой стрелке). Если игроки пасуют 3 раза, не делая ставки (таким образом, Эликсир возвращается к игроку, которому он был роздан), проводится заключительный раунд торгов. Если первые 2 игрока не делают ставки, игрок, у которого есть Эликсир, должен сделать ставку. Если они сделают ставку 3, у игроков есть еще 1 ход, чтобы увеличить ставку до 4, как обычно

3 ВАРКА

Как только команды определятся, игроки разыгрывают по 5 взяток. В каждом розыгрыше каждая команда разыгрывает по 2 карты, и выигрывает та команда, которая разыгрывает карты с наибольшим общим значением.



Розыгрыш взятки

A Старшая ведьма разыгрывает любые 2 карты из своей руки, одну лицевой стороной вверх, а другую - лицевой стороной вниз. Открытая карта определяет главную масть.

Пример:
Старшая ведьма разыгрывает Крыло совы и секретный ингредиент



B 1-я Младшая ведьма должна разыграть 1 карту главной масти лицевой стороной вверх, если она у нее есть. Если у нее нет такой масти, она может разыграть любую карту или спасовать



У 1-й Младшей ведьмы нет карт с Совами. Она решает спасовать и посмотреть, как сыграет партнер.

C 2-я Младшая ведьма также должна следовать главной масти. Если не может, то должна разыграть карту другой масти (она не может пасовать).

2-й Младшая Ведьма следует масти, разыгрывая язык совы



D Если 1-я Младшая ведьма не смогла разыграть карту и спасовала, теперь она должна разыграть карту другой масти из своей руки.

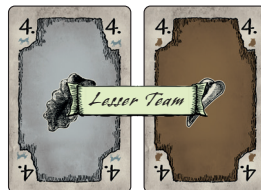


1-я Младшая ведьма спасовала, так что теперь они играют Собачий язык.

E Старшая ведьма открывает свою закрытую карту. Каждая команда определяет общее значение своих 2-х карт, и тот, у кого больше очков, выигрывает взятку.



U.S.



Главная ведьма раскрывает свой секретный ингредиент. Обе команды суммируют свои ингредиенты, чтобы узнать, у кого из них получится лучшее зелье!

Сумма ингредиентов

Каждая команда определяет стоимость своих карт следующим образом:

► Если обе карты имеют одинаковый номинал, сложите их значения.

$$3 + 3 = 6$$

► Если обе карты имеют одинаковую масть, сложите их значения.

$$2 + 5 = 7$$

► В других случаях значение равно наибольшему номиналу

$$3 + 5 = 5$$

Команда, с наибольшим значением выигрывает взятку. При ничье выигрывает Главная ведьма.

В конце взятки

После определения победителя взятки, победившая команда должна выбрать одну из двух карт, которые разыгрывала Главная ведьма, и вернуть их в руки Главной Ведьмы. Если Главная ведьма выиграла, она выбирает, какую карту вернуть

тайно, возвращая другую карту на стол рубашкой вверх. (Исключение: если Главная ведьма разыграла Эликсир, она должна вернуть свою вторую карту.) Если Младшие ведьмы выиграла, они договариваются о том, какую карту вернет Главная ведьма (они могут выбрать Эликсир). Затем команда-победитель забирает оставшиеся карты и кладет их перед собой в стопку рубашкой вверх (отдельно от предыдущих выигранных карт). Главная ведьма начинает следующую взятку.

4 ПОДСЧЕТ

После 5 взятки Главная ведьма подсчитывает, сколько взятки она выиграла:

► Если Главная ведьма выиграла количество взятки, равное количеству ее ставок, она выигрывает и получает 2 жетона судьбы.

► Если Главная ведьма выигрывает любое другое, Младшие ведьмы выигрывают и получают по 1 жетону судьбы каждая.

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда игрок получает свой 5-й жетон судьбы в конце раунда, игра заканчивается, и он выигрывает. Если 2 игрока получают свой 5-й жетон одновременно, они разделяют победу.

ОСОБЫЙ ИНГРЕДИЕНТ Глаз (номинал 2)

Если Главная ведьма разыгрывает карту с номиналом 2 лицом вверх в начале взятки, обе Младшие ведьмы должны разыграть свои карты рубашкой вверх. Они все равно должны последовать масти, если могут. В конце розыгрыша все игроки раскрывают свои карты и определяют победителя. Когда младшие ведьмы разыгрывают такие карты, они не имеют особого эффекта.

Главная ведьма



Младшие ведьмы

ОБЩЕНИЕ

Во время раунда младшие ведьмы могут говорить в общих чертах о том, следует ли им выиграть или проиграть взятку, но они не могут обсуждать какие-либо конкретные карты, номиналы или масти, которые были разыграны или не были.

Эликсир

У Эликсира есть особые правила:

► Игрок с Эликсиром всегда делает ставку последним

► Главная ведьма не может разыгрывать Эликсир лицом вверх (только лицом вниз) и не может возвращать Эликсир в руку, если выиграла взятку

► Сумма Эликсира и любой другой карты удваивает номинал другой карты.



РАЗЪЯСНЕНИЯ И СОВЕТЫ

► Главная масть определяет только то, какие карты могут быть разыграны во время взятки. Это никак не влияет на то, кто выигрывает взятку..

► 1-й Младшей ведьме разрешается пасовать, только если она не может последовать ее примеру. Пас позволяет вам увидеть, как играет ваш партнер, и сигнализирует о том, что у вас нет ведущей масти.

► Младшие ведьмы не обязаны помогать друг другу. Например, если у вашего партнера 4 жетона судьбы, вы можете попытаться проиграть раунд, чтобы помешать ему получить 5.

► При ничье Главная ведьма всегда выигрывает, даже если она этого не хочет.

