

СЕПТИМА

Правила игры

ВСТУПЛЕНИЕ

Веселой встречи, друзья Ведьмы и Ведьмаки! Я рада, что столь многие из вас откликнулись на мой призыв. Услышите мои слова: Духи навели меня во сне. Мое время на исходе, и вскоре я должна буду передать одному из вас свой титул Септимы, лидера всего ведьминского сообщества. По истечении года, во время шабаша, умнейшая или умнейший из вас унаследует все мои познания. А теперь идите же, стоящая перед вами задача трудна, а время поджидает! При необходимости, можете обращаться за советом к моей премудрой Вороне. Это самая умная из когда-либо виденных мной птиц, хотя...

КАРРР! Конечно, я самая умная! Эй, плутишки, Бабуля хочет вздремнуть,

так что позвольте мне провести вас по Ноктенбургу и научить вас, что тут к чему.

... я бы была не против, если бы ее манеры были получше. Хотя бы разок.

КОМПОНЕНТЫ



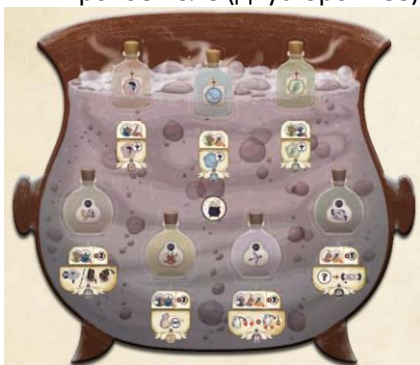
1 игровое поле (двустороннее)



1 планшет Ритуалов



1 мешочек Суда



1 поле Зелий



1 лист-памятка Суда и Подсчета очков



6 жетонов Пациентов



12 маркеров Заклинаний



1 маркер Сезонов
1 маркер Фазы Луны
1 маркер этапа Хода

2 слепых Пациента

2 Зараженных Пациента

2 парализованных Пациента



1 кубик Охотника



5 фигурок Охотника



6 тайлов Зданий (2 различных "рубашки")



1 жетон Первого игрока



16 миплов Сердитых горожан



3*10 карт Заклинаний
(3*2 – подсчета очков и 3*8 – обычных)
3 цветов (Земля (зеленый), Воздух (синий), Огонь (красный))



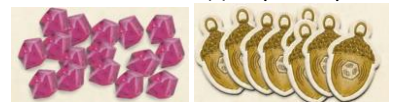
24 тайла Введьм(-аков)



9 карт Книг прорицаний

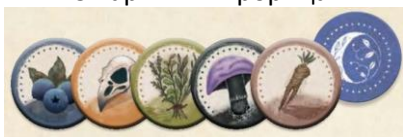


8 карт Пролога



16 кристаллов

8 жетонов Заговора
Удачи



5 маркеров Лунных ингредиентов
(Ягода, Череп, Травя, Гриб, Корень)



80 жетонов Ингредиенты
(по 16 каждого: Ягода, Череп, Травя,
Гриб, Корень)



9 маркеров действий Септимы



48 жетонов Мудрости
(30*1" Мудрость, 10*5" Мудрости,
8*10" Мудрости)



56 жетонов Зелий
(по 8 каждого типа)



1 блокнот для подсчета очков



1 тайл Септимы - накладка для игры вдвоем



3 маркера трека Пациентов
1 маркер Подозрений



1 памятка для игроков (2 стороны: подготовка & Зелья, последовательность Сезона)



1 планшет игрока

4 разных цветов



9 карт Действий



1 мипл Лидера
1 маркер трека Ритуалов
6 миплов Лояльных горожан

Список компонентов для соло-игры см. на стр. 29.

Следующие компоненты предполагаются **бесконечными** (в маловероятном случае их нехватки используйте любую подходящую замену): Кристаллы, жетоны Ингредиентов, жетоны Заговора удачи, жетоны Зелий и жетоны Мудрости.

Миплы Лояльных и Сердитых горожан, тем не менее, строго **лимитированы**.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вы являетесь лидером могущественного шабаша ведьм(аков), стремящимся набрать как можно больше мудрости на протяжении 4 сезонов игры для того, чтобы стать новой Септимой.

Для этого, среди прочего, вы будете варить зелья, исцелять пациентов, совершать ритуалы для получения могущественных заклинаний и выполнять задачи в своей Книге прорицаний.

В ходе игры вы будете разыгрывать карты действий. Каждое действие, которое вы выполняете вместе с другими шабашами, будет становиться более сильным, но это также будет приводить к росту подозрений и влечь за собой риск того, что ваш шабаш станет целью для безжалостных охотников на ведьм. В конце каждого сезона будет происходить колдовской суд, на котором вы должны будете отвести от себя подозрения городских жителей, дабы спасти подвергнутую суду ведьму от изгнания – и кто знает, возможно, в знак благодарности она присоединится к вашему шабашу!

РЕЖИМЫ ИГРЫ

В Септимае есть два режима игры: Базовая игра и Полная игра. В ваше первые несколько игр мы рекомендуем использовать Базовый режим, в котором используется меньшее количество компонентов. Полная игра задействует все компоненты, добавляет несколько правил и дает вам возможность выбрать большее количество действий. Каждое правило и большинство компонентов, используемые в Полном режиме, отмечены соответствующим символом


В Септимае также есть соло-режим. Правила для него приведены в конце Книги правил. Для такого режима подготовьте игру для игры вдвоем, изучите правила Полной игры и затем продолжайте подготовку по правилам соло-режима, приведенным на стр. 29.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Неиспользуемые компоненты в Базовой игре


Для Базовой версии вам не понадобятся все компоненты. Найдите следующие компоненты и верните их все в коробку:


- Планшет Ритуалов
- Тайлы Зданий
- Карты Заклинаний
- 4 маркера Ритуалов (по 1 каждого цвета игрока)
- Маркеры Заклинаний



Затем найдите следующие наборы компонентов и верните в коробку те из них, на которых увидите символ  (остальные оставьте на столе):


- 6 тайлов Введьм
- 1 маркер действия Ритуала Септимае (на нем нет символа Полной версии игры)
- 4 карты Действия Ритуала (по одной каждого цвета игрока)
- 5 карт Книг прорицаний

Подготовка игрового поля

1. Поместите **Игровое поле** в центр стола и выберите режим игры, в котором вы будете играть. Если вы выберете Полный режим, используйте сторону с символом  в правом верхнем углу. В случае выбора Базовой игры используйте другую сторону. Игровое поле содержит карту Ноктенбурга и окружающих его лесов.

2. Игра стартует Осенью. Поместите **маркер Сезонов** (a) на ячейку (1st) Осени  на треке Сезонов (Season track). Поместите **маркер Фаз Луны** (b) на первое деление трека Фаз Луны (Moon Phase track). Случайным образом разместите по одному **маркеру Лунных ингредиентов** (c) на каждой ячейке Ингредиентов, которые вы найдете между ячейками Фаз Луны.

3. Поместите по одному **миплу Охотника** (a) на каждую Хижину на игровом поле, содержащую цифры 1, 3 и 5. Поместите Охотника (b) на ячейки Зимы (2nd)  и Лета (4th)  на треке Сезонов.

4. Поместите **маркер Этапа хода** на деление  на треке Этапов хода.



5. Поместите **планшет Зелий** рядом с игровым полем. Создайте отдельную стопку для каждого типа Зелий и поместите их на соответствующие деления на планшете Зелий.

6. Создайте общий запас для жетонов **Ингредиентов, Кристаллов и жетонов Заговора Удачи** и поместите **миплы Сердитых горожан** рядом с Игровым полем.

7. Перетасуйте 6 **жетонов Пациентов** и создайте из них стопку, положив ее лицом вниз рядом с Игровым полем. Возьмите 4/5/6 из этих жетонов для игры на 2/3/4 игроков.


8. Найдите 6 зон Города в центре карты, на которых указан желтый 🟡 или синий 🔵 баннер, каждая с номером от 1 до 6. Поместите первый жетон Пациента в зону Города, на которой указан такой же цвет баннера и наименьшее значение (1 – для желтого и 2 – для синего). Затем поместите второй жетон на следующую зону Города, на которой указан такой же цвет баннера **по часовой стрелке** от размещенного перед этим жетона. Продолжайте размещать остальные жетоны Пациентов тем же образом.



Пример подготовки к игре

Для игры *втроем* вы берете пять жетонов Пациентов. Первый из них – слепой Пациент с синим баннером (a), так что вы помещаете его в зону Города с синим баннером, содержащую цифру "2". Второй жетон – зараженного Пациента с желтым баннером (b), так что вы кладете его в следующую зону Города с желтым баннером, в которой присутствует цифра "3". Следующий жетон – слепого Пациента с желтым баннером (c), так что он отправляется в хону с цифрой "5". Оставшиеся два Пациента – паралитики, на одном синий баннер (d) и на другом – желтый (e) поэтому вы кладете их в зоны города с цифрами "6" и "1", соответственно.

9. Подготовьте Палату Первого Суда:

а) перемешайте **тайлы Ведьм** и создайте из них стопку лицом вниз справа от Игрового поля, поблизости от Палаты Первого Суда  ;

б) раскройте верхний тайл Ведьмы и поместите его в Палату Первого Суда;

с) положите пустой **мешочек Суда** рядом с зоной Толпы  Игрового поля;

д) положите **лист-памятку Суда и Подсчета очков** рядом с Игровым полем стороной "Определение исхода Суда" (Trial Resolution) вверх.

10. Поместите **маркеры действий Септимы** в зону Септимы Игрового поля:

а) при игре вдвоем положите **тайл Сепимы – накладку для игры вдвоем** на зону Септимы;

б) перетасуйте маркеры действий Септимы и создайте из них стопку, поместив ее лицом вниз;



с) раскройте верхние два маркера и поместите их на две ячейки действий Септимы в зоне Септимы.

11. Перетасуйте **карты Пролога** и сформируйте из них колоду, поместив ее лицом вниз.

Полная игры – дополнительная подготовка

12. Подготовьте **тайлы Зданий**:

а) разделите 6 тайлов Зданий на две стопки по цвету их оборота (бронзовый и золотой);

б) случайным образом выберите по 1 тайлу из каждой стопки и поместите их на две зоны Города Игрового поля, на которых есть золотой  и бронзовый  символы. Верните оставшиеся тайлы Города в коробку.

13. Положите **планшет Ритуалов** слева от Игрового поля.

14. Поместите **карты Заклинаний** снизу от планшета Ритуалов:



а) разделите карты Заклинаний на 3 стопки согласно указанным на их "рубашках" элементам: 10 Земли (зеленые), 10 Воздуха (синие) и 10 Огня (красные);

б) из каждой стопки отделите 2 карты подсчета очков (с обрамлением из жетонов Мудрости на их лицевой стороне), перетасуйте их по отдельности и положите на ячейки соответствующих элементов на планшете Ритуалов (Scoring Spell deck). Раскройте верхнюю карту каждой стопки;

в) перетасуйте оставшиеся (т.е. Регулярные) карты Заклинаний по отдельности и поместите их в три стопки лицом вниз под картами подсчета очков соответствующих элементов (Regular Spell deck). Возьмите верхнюю карту из каждой стопки и поместите ее лицом вверх под ее стопкой (Regular Spell cards);


г) затем раскройте верхнюю карту каждой стопки;

е) после этого у вас должны быть раскрыты 9 карт Заклинаний, по 3 для каждого элемента.



Подготовка игрока

Каждый игрок должен выбрать доступный цвет игрока и предпринять следующие шаги:

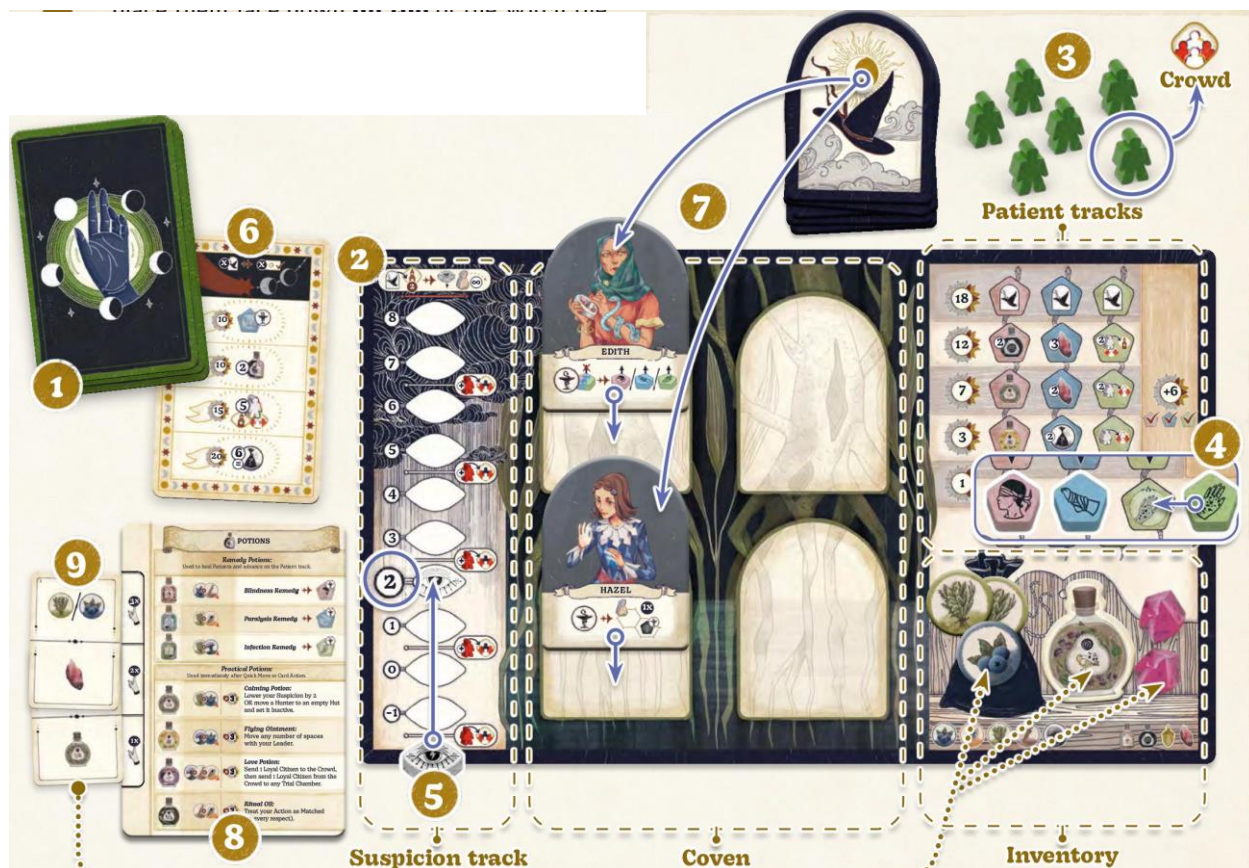
1. взять себе в руки все 9 карт **Действий** своего цвета.
2. взять **планшет Игрока**. Если вы будете играть в Полную версию игры, используйте сторону планшета, содержащую символ  в правом верхнем углу. Для игры в Базовую игру используйте другую сторону.
3. возьмите 6 **лояльных Горожан** своего цвета и поместите их рядом со своим планшетом в свой персональный запас. Положите 1 лояльного Горожанина в зону Толпы Игрового поля.
4. возьмите **маркеры трека Пациентов** каждого цвета и положите их на нижнюю ячейку соответствующего **трека Пациентов** (Patient track), который можно найти в правой части вашего планшета Игрока. При их помощи вы будете отслеживать полученную вами благодарность исцеленных жителей.
5. возьмите **маркер Подозрений** и поместите его на ячейку с иконкой Подозрения (и значением "2") на вашем **треке Подозрений** (Suspicion track), который вы можете найти в левой части вашего планшета. На нем вы будете отслеживать, насколько подозрительным кажется жителям города ваш шабаш.
6. возьмите 1 **карту Книги прорицаний**, которая содержит четыре секретных цели, которые ваш Шабаш сможет выполнить. Держите ее втайне от других игроков в течение игры (см. перечень карт Книг прорицаний на стр. 42-44).
7. получите ваши стартовые **тайлы Ведьм**. Эти таинственные персонажи станут первыми членами вашего шабаша:

а) в Базовой Игре возьмите 2 тайла Ведьм и положите их на любые две ячейки вашего **Шабаша** (Coven), находящегося в центре вашего планшета;

б) в Полной игре  произведите драфт стартовых тайлов Введьм:

- I. каждый из игроков берет по 4 тайла Введьм;
- II. оставьте себе 1 тайл и передайте оставшиеся 3 соседу справа;
- III. из полученных тайлов выберите еще 1 тайл и передайте оставшиеся игроку справа от вас;
- IV. из полученных тайлов выберите еще 1 тайл и верните оставшийся в коробку;
- V. из выбранных вами 3 тайлов Введьм поместите 2 на две любые ячейки вашего **Шабаша**, находящегося в центре вашего планшета;
- VI. перетасуйте оставшиеся тайлы Введьм вместе и поместите их лицом вниз **сверху** стопки тайлов Введьм.

8. возьмите **памятку Игрока**. На ней указаны рецепты Зелий на одной стороне (положите сейчас памятку вверх этой стороной) и обзор игрового процесса на другой стороне.



9. возьмите 2 **карты Пролога**, которые определяют ваши стартовые ресурсы. На картах Пролога есть верхняя часть и нижняя часть. Держа обе карты верхней частью вверх (маленький справочный номер должен быть наверху), положите их слева от памятки Игрока так, чтобы либо верхняя часть одной карты перекрывала нижнюю часть другой карты, либо нижняя часть одной карты закрывала верхнюю часть второй карты. В любом случае вам должны быть видны 3 части. По направлению сверху вниз получите первый (верхний) бонус три раза, второй (средний) бонус дважды и третий (нижний) бонус один раз. Обратите внимание на то, что, когда бонус представляет собой возможность выбора между ингредиентами, повторяется **выбор**, но не его результат. Поместите все Ингредиенты, Зелья и Кристаллы в свой **Инвентарь** (Inventory). Если на карте Пролога указан лояльный Горожанин, поместите такого Горожанина вашего цвета в зону Толпы на Игровом поле.



Пример карт Пролога:

Вы выбираете разместить верхнюю карту поверх нижней так, чтобы нижняя часть верхней карты закрывала верхнюю половину нижней карты. Затем вы выбираете три раза получить Ягоду или Траву, получаете 2 Кристалла и 1 Летучую мазь.

10. игрок, который последний смешивал напиток, начинает игру в качестве Первого игрока и берет **жетон Первого игрока**. Игра протекает в порядке по часовой стрелке.

11. Начиная с последнего игрока в порядке хода и продолжая против часовой стрелки, каждый игрок помещает свой **мипл Лидера** на любую пустую ячейку Игрового планшета. **Ячейкой** является маленький (бронзовый или золотой) символ  в углу каждой гексагональной зоны на Игровом поле. Мипл Лидера будет передвигаться от ячейки к ячейке и никогда не заходит в сами гексагональные зоны.




Пример первого размещения для трех игроков: поместите своих Лидеров на эти границы Города

Для Полной версии игры





12. все игроки возвращают свои 2 карты Пролога в колоду Пролога. Затем перетасуйте колоду.

13. Начиная с последнего игрока по порядку хода и продолжая против часовой стрелки, каждый игрок выбирает 1 раскрытую карту Регулярного Заклинания (после выбора карты каждым игроком раскройте новую) и кладет ее лицом вверх рядом со своим планшетом Игрока.

14. Начиная с последнего игрока по порядку хода и продолжая против часовой стрелки, каждый игрок помещает свой маркер Ритуала на любую стартовую ячейку  на треке Ритуала. На одной ячейке трека могут находиться несколько маркеров.

Игра готова начаться.

ТЕЧЕНИЕ СЕЗОНА

Игра в Септиму протекает в течение одного года, состоящего из четырех Сезонов: Осени , Зимы , Весны  и Лета . Каждый Сезон состоит из этапов, выполняемых в следующем порядке:

- Подготовка
- Пять Фаз Луны
- Один или два Суда
- Конец Сезона.

ПОДГОТОВКА

Пропустите ее в первом Сезоне (Осень) игры, поскольку все нужные шаги уже были предприняты во время подготовки к игре.

1. Раскройте верхний **тайл Ведьмы** в соответствующей стопке и поместите его лицом вверх в Палату Первого Суда.

2. Удалите всех **Сердитых горожан** из Толпы и поместите по одному Сердитому горожанину на всех **Пациентов**, находящихся в данный момент на Игровом поле.



3. Заполните зоны Города **новыми Пациентами**:

а) из стопки жетонов Пациентов, лежащих лицом вниз, возьмите столько жетонов, чтобы их количество вместе с уже имеющимися на Игровом поле составляло 4/5/6 для игры 2/3/4 игроков, что соответствует количеству, указанному на шаге 7 Подготовки Игрового поля (стр. 5);

б) поместите первый взятый жетон Пациента на пустую **зону Города**, которая содержит баннер того же цвета и наименьший номер. Затем поместите второй взятый жетон в следующую по часовой стрелке пустую зону Города с соответствующим баннером. Продолжайте таким образом, пока не разместите все взятые жетоны Пациентов.



Пример: от предыдущего Сезона на Игровом поле остались 3 жетона Пациентов. При игре втроем вы берете два новых жетона из их стопки, чтобы общее их количество стало равным пяти. Первый жетон – слепого Пациента с желтым баннером (a). Вы помещаете его в пустую зону Города с желтым баннером и наименьшим номером ("3"). Второй жетон – зараженного Пациента с синим баннером (b). Вы кладете его в следующую по часовой стрелке пустую зону Города с синим баннером (с номером "4").

4. Возьмите **все маркеры действий Септимы** и перемешайте их, после чего сформируйте из них стопку лицом вниз. Раскройте два верхних маркера и поместите их на левую и правую ячейки действий Септимы.



ФАЗЫ ЛУНЫ

В каждом Сезоне пять Фаз Луны, каждая из которых состоит из пяти этапов (помеченных **A - E**). Все игроки полностью выполняют каждый этап прежде, чем перейти к следующему. Большинство из этих этапов должны быть выполнены **в порядке хода**, а прочие могут быть выполнены одновременно. Используйте маркер этапа Хода для обозначения, какой этап игроки выполняют в текущий момент игры.



A ВЫБЕРИТЕ ДЕЙСТВИЕ


Все Шабаши сперва делают план на текущую Фазу Луны. Каждый игрок **тайно и одновременно с другими выбирает одну карту Действия** со своей руки и кладет ее лицом вниз перед собой. Игроки могут **открыто обсуждать**, какое Действие они планируют предпринять, но их слова не обязательно должны быть правдивыми. После того, как каждый игрок сделал свой выбор, все игроки **одновременно раскрывают** выложенные перед собой карты Действия, размещая их слева от своего планшета: это их текущее активное Действие, и эта карта должна находиться там до окончания данной Фазы Луны.




B ВЫПОЛНИТЕ ДЕЙСТВИЕ

Шабаши реализуют свои планы. Игрок выполняет выбранное им Действие **в порядке хода**. Когда ход доходит до вас, полностью выполните следующие шаги по порядку:

- 1. БЫСТРОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ:** вы можете передвинуть своего Лидера на 1 ячейку (см. описание карты Действия Передвижения для правил передвижения). При выполнении такого перемещения вы пока не можете предпринять действие с выбранной вами карты Действия.
- 2. ДЕЙСТВИЕ КАРТЫ:** (см. "Карты Действий и Способности" под описанием Действий):
 - а) если вы – единственный игрок, кто выбрал конкретное Действие в эту Фазу Луны, выполните указанное в верхней части карты, т.н. Основную способность;
 - б) если вы и кто-то еще выбрал одно и то же действие в эту Фазу Луны, это означает, что вы **совпали**. Вы можете выполнить **все указанное на карте**, включая нижнюю ее часть, т.н. **Бонус Совпадения**. Такой Бонус бывает трех типов:
 - i. если он начинается со слова "Также" (Also), вы можете выполнить его перед или после Основной способности;
 - ii. если он начинается со слова "Вместо" (Instead), вы можете выбрать либо Бонус, либо Основную способность, но не оба варианта;

- iii. если он не начинается указанными выше словами, он изменяет Основную способность.
- с) если вы – единственный игрок, кто выбрал конкретное Действие, но маркер активного действия Септимы содержит ту же иконку, что и ваша карта Действия, вы **совпали с Септимой**. Вы можете получить Бонус Совпадения, как и в опции b. При игре вдвоем активными являются оба лежащие лицом вверх маркера, при игре втроем или вчетвером активным является только маркер справа (левый показывает маркер, который станет активным в следующую Фазу Луны, позволяя вам построить план наперед).
- 3. ПОДОЗРЕНИЕ:** если вы совпали с одним или большим количеством игроков, **повысьте свое Подозрение на 1**. Если вы совпали только с Септимой, вместо этого повысьте свое подозрение на 2. При игре вдвоем повысьте свое Подозрение на 1 при совпадении с левым маркером действия Септимы. Вы повышаете или понижаете свое Подозрение, передвигая маркер Подозрения на своем планшете вверх или вниз, соответственно, на нужное количество позиций. Если ваш маркер находится **на самом верхнем** делении трека Подозрений, и вам нужно повысить его, население города тут же ополчается против вас, и вы должны сделать следующее:
- а) если у вас есть хотя бы 2 Ведьмы, поместите 1 из них во Вторую Палату Суда . Если у вас на планшете только 1 Ведьма, вместо этого потеряйте 5 Мудрости. Если у вас нет 5 Мудрости, потеряйте столько, сколько у вас есть и проигнорируйте оставшееся;
- б) понизьте свое Подозрение на 1;
- с) передвиньте своего Лидера на **любое количество** ячеек.



- 4. (Полная версия игры) ПРОДВИЖЕНИЕ РИТУАЛА:** если вы совпали (с другим игроком или с Септимой), вы можете продвинуться на 1 позицию на треке Ритуалов. Ячейка, куда вы перемещаетесь, должна иметь ту же иконку, что и ваше текущее Действие. Если такой ячейки нет, вы не можете продвинуться. Одну и ту же ячейку могут занимать несколько маркеров Ритуалов. Некоторые ячейки расположены на ленточке, что означает необходимость подношения природным Духам: вы должны потратить Игрингредиент (любого типа)  для того, чтобы продвинуться на такие ячейки. Если вы находитесь на верхней позиции трека и получили Совпадение при выполнении какого-либо Действия, вместо продвижения получите 4 Мудрости.

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ И СПОСОБНОСТИ



СБОР

Основная способность: соберите все соседние лунные Ингредиенты и Кристаллы.

Бонус Совпадения: Также соберите 1 соседний нелунный Ингредиент.

Когда вы **собираете соседние ингредиенты**, учитывайте все **зоны**, которые являются соседними по отношению к **ячейке** с вашим Лидером. Любой Ингредиент, который напечатан на этих зонах может быть получен в виде жетона соответствующего типа из общего запаса, который помещается в зону для Инвентаря на вашем планшете.

Лунные Ингредиенты – это два ингредиента, которые соседствуют с маркером Фазы Луны; различные фазы Луны будут предоставлять доступ к разным ингредиентам в лесах. Остальные три Ингредиента являются нелунными в текущей Фазе Луны. Когда вы собираете **все** соседние Лунные

Ингредиенты, вы получаете Ingredient один раз **за каждый** его символ, напечатанный в соседней зоне.



КРИСТАЛЛЫ

Кристаллы – особенный тип ресурсов. Они не являются Ингредиентыми, но их можно использовать для **замены любого типа Ингредиенты**, когда бы вам ни было нужно **потратить** Ingredient или понадобился Ingredient для выполнения **цели**. Однако когда вы получаете или собираете Ingredient, вы не можете выбрать получение вместо этого Кристалла. Кристаллы могут быть собраны в залежи Кристаллов на карте (см. "Здания и специальные зоны" на стр. 48-49) или получены при помощи специальных способностей.



ПРИМЕР: во второй Фазе Луны этого Сезона Лунными Ингредиентыми являются Ягоды и Грибы (**a**) (Травы, Череп и Корни – нелунные). Зеленый игрок разыграл действие Сбор (**b**), но не получил совпадения. По соседству с Зеленым Лидером расположены три зоны, в которых есть 2 Ягоды, 1 Гриб и 1 Корень (**c**). Зеленый игрок получает 2 Ягоды и 1 Гриб (**d**). Затем он также получает 1 Кристалл из соседней их залежи (**e**).



ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Основная способность: передвиньте своего Лидера до 3 ячеек и соберите 1 соседний Ingredient.

Бонус Совпадения: Вместо этого передвиньте Лидера на Любую ячейку и получите 1 Кристалл.

Когда вы **собираете соседние ингредиенты**, учитывайте все **зоны**, которые являются соседними по отношению к **ячейке** с вашим Лидером. Любой Ingredient, который напечатан на этих зонах может быть получен в виде жетона соответствующего типа из общего запаса, который помещается в зону для Инвентаря на вашем планшете.

Передвижение на 1 ячейку означает, что вы берете своего Лидера с одной ячейки и помещаете его на соседнюю ячейку (что означает, что она соединена белой линией). Вы можете двигаться через ячейку с другим Лидером, но **не можете завершить свой ход** на такой ячейке. Вы можете использовать способность, которая предоставляет вам движение после вашего Действия (например, Зелье Летучей мази), чтобы закончить передвижение на пустой ячейке.

Когда вы осуществляете сбор во время своего передвижения, вы можете собрать Ingredient (Лунный или нелунный) из любой зоны, которая находится по соседству с ячейками, через которые

перемещается ваш Лидер, – Ингредиент можно получить из зоны, соседней со стартовой ячейкой Лидера, с конечной ячейкой или любой ячейкой между ними по маршруту передвижения Лидера.



ПРИМЕР: Зеленый игрок разыграл карту действия Передвижение и не получил совпадения. Он сперва при помощи Быстрого перемещения передвигает своего Лидера на 1 ячейку вниз (a) и затем двигается на 3 ячейки, выполняя свое Действие (b) и продвигаясь сквозь ячейку с Оранжевым Лидером (c). Зеленый игрок может собрать 1 соседний Ингредиент. Это не может быть Гриб, так как он был по соседству только при Быстром перемещении. Таким Ингредиентом может быть Ягода или Корень, так как они расположены по соседству при выполнении действия Передвижения, но не Кристалл, который не является Ингредиентом. При выполнении действия Передвижения не имеет значения, какой Ингредиент является Лунным (в текущий момент – Корень и Гриб (d)), а какой – нелунным. Зеленый игрок выбирает получить 1 Ягоду (e).



ЗЕЛЬЕВАРЕНИЕ

Основная способность: сварите до 3 Зелий.

Бонус Совпадения: вы можете в целом потратить на 1 Ингредиент меньше.


Когда вы **варите Зелье**, вы должны следовать его рецепту. Найдите 7 разных рецептов Зелий на **поле Зелий** или на **памятке игрока**. Выберите один, потратьте указанные рядом с ним Ингредиенты, затем поместите соответствующий жетон Зелья себе в Инвентарь.


Бонус Совпадения позволяет вам потратить на 1 Ингредиент меньше для одного из Зелий, которые вы варите при помощи этого Действия.



ЗЕЛЬЯ

В игре есть два типа Зелий: Лекарства и Практические Зелья.

Лекарства  бывают трех видов (от Слепоты, от Паралича и от Заразы) и могут быть использованы **только** для излечения отдельно взятого Пациента от соответствующей болезни.

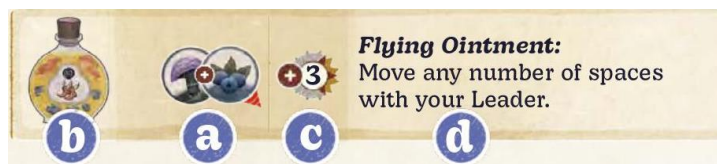
Практические Зелья  представляют собой обычные принадлежности любой практикующей Ведьмы. Когда вы варите их, вы также немедленно получаете **3 Мудрости**. Практические Зелья могут быть использованы **сразу же после** Быстрого перемещения или карты Действия этапа "**В** ВЫПОЛНИТЕ ДЕЙСТВИЕ". Вы можете использовать любое количество Практических зелий в свой ход.

Вам доступны четыре различных вида Практических зелий:

- **Успокаивающее Зелье:** либо понизьте ваше Подозрение на 2, либо переместите Охотника в любую пустую Хижину и сделайте его неактивным (положите Охотника – в этом ходу он не будет никого преследовать).

- **Летучая мазь:** переместитесь на любое количество ячеек.
- **Любовный отвар:** пошлите 1 Лояльного горожанина в Толпу (смотрите "Рекрутирование" для деталей), затем отправьте одного Лояльного горожанина из Толпы в первую пустую ячейку любой Палаты Суда.
- **Ритуальное масло:** используйте ваше Действие, как будто вы получили совпадение с другим игроком (повышая при этом ваше Подозрение на 1, как обычно).

Все рецепты Зелий вы можете найти на **поле Зелий** или в **памятке Игрока**.



ПРИМЕР: вы варите Летучую мазь, используя рецепт с памятки Игрока. Потратьте 1 Гриб и 1 Ягоду (a), затем получите Зелье (b) и также 3 Мудрости (c), потому что это Практическое зелье. Способность (d) Зелья может быть также найдена тут.



ЛЕЧЕНИЕ (Heal)

Основная способность: излечите до 2 соседних Пациентов.

Бонус Совпадения: также получите 1 жетон Заговора удачи.



Вы можете **излечить Пациента**, потратив соответствующее Зелье-Лекарство. Поместите Зелье на жетон Пациента на Игровом поле (a). Если на тайле Пациента имеется Сердитый горожанина (см. стр. 10), верните этого горожанина в общий запас. Несколько игроков могут лечить одного и того же Пациента в одной и той же Фазе Луны (b), но один игрок не может дважды излечить одного и того же Пациента.


После того, как вы потратили Зелье, излеченный житель города выражает вам свою благодарность. Вы можете продвинуться на 1 позицию по соответствующему треку Пациента на вашем планшете. Каждая позиция на треке отображает **награду**, которую вы можете немедленно получить. Более высокое положение на треке также предоставит вам больше Мудрости в конце игры.



НАПЕВ (Chant)

Основная способность: понизьте ваше Подозрение на 2.

Бонус Совпадения: также дополнительно понизьте ваше Подозрение на 1.

Музыка и песни успокаивают городских жителей. Если вы получили совпадение, **не повышайте** свое Подозрение , а **вместо этого уменьшите** его дополнительно на 1 (всего на 3). Вы не можете понизить Подозрение ниже -1 (нижшее значение на треке Подозрения).



РЕКРУТИРОВАНИЕ

Основная способность: отправьте 1 Лояльного горожанина в Толпу.

Бонус Совпадения: также получите 1 Выбор Толпы (Crowd Pick).

Когда вы **посылаете 1 Лояльного горожанина в Толпу**, вы берете его из своего запаса и перемещаете его в зону Толпы на Игровом поле. Вы можете послать только своего Лояльного горожанина, но не горожан других игроков.



ВЫБОР ТОЛПЫ

Лояльные горожане в Толпе могут помочь вам с мелкими поручениями. Оpciones для Выбора Толпы напечатаны под зоной Толпы на Игровом поле:



Понизьте свое Подозрение на 1.



Передвиньте своего Лидера до 4 ячеек.



Потратьте 1 Ингредиент, чтобы получить 1 Зелье (любого типа)



Получите 1 Ингредиент





Последний Выбор отличается от других: потратьте 1 Ингредиент, чтобы сделать готовым одно Заклинание.



СУДЕБНАЯ ЗАЩИТА (Plead)

Основная способность: отправьте 1 Лояльного горожанина из Толпы в Палату Суда и получите 2 Мудрости.

Бонус Совпадения: также отправьте 1 Лояльного горожанина из своего запаса в Толпу.

Отправьте своего Лояльного горожанина в крайнюю левую пустую ячейку в Первой  или Второй  Палате Суда (на ваш выбор). Если у вас нет Горожанина для отправки, вы все равно получаете 2 Мудрости. Заметьте, что вы можете использовать Бонус Совпадения перед Основной Способностью.





ПОМНИ (Remember)

Основная способность: используйте Основную способность любой карты Действий в вашем сбросе.

Бонус Совпадения: добавьте Бонус Совпадения к выбранному Действию.

ПОМНИ помогает вам выполнить Действие, которое вы уже разыграли в этом Сезоне. Это **не** является тем же самым, что сыграть копируемое вами Действие. Вы можете получить Совпадение, только если другой игрок сыграет *ПОМНИ*, независимо от Действия, которое вы копируете.

Если какая-либо способность Ведьмы или Здания (см. стр. 20) активируется при помощи конкретного Действия, которое не является Действием *Помни*, вы не можете использовать такие способности при помощи *Помни*, даже если вы выполняете с его помощью соответствующую Основную способность.



РИТУАЛ

Основная способность: продвиньтесь на 1 позицию по треку Ритуала и переместите свой маркер в сторону.

Бонус Совпадения: также сделайте готовым 1 Заклинание ИЛИ получите 1 Ингредиент.

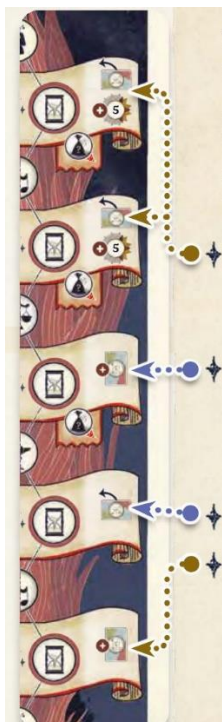
Когда вы продвигаетесь при помощи Основной способности Ритуала, **игнорируйте напечатанные** на ячейках **иконки**. Вы можете выбрать передвинуть свой маркер в сторону как перед, так и после продвижения.

ТРЕК РИТУАЛА

Трек Ритуала представляет мастерство владения 3 магическими элементами и ассоциируемыми с ними Заклинаниями: Земля (зеленый), Воздух (синий) и Огонь (красный). На треке есть 3 секции (Земля, Воздух и Огонь), и каждое деление на треке относится либо к одной из таких секций, либо охватывает две секции. Под треком вы можете найти отображение доступных Заклинаний.

Есть два способа продвинуться к более высокой позиции на треке Ритуала. Первый – просто через выполнение Действия Ритуала. Второй – розыгрыш Действия, указанного на следующей верхней позиции, и получение Совпадения с другим игроком или с Септимой.

На верху трека Ритуала отображены ячейки с Мудростью на них. Они не ассоциированы ни с одним Действием. Когда вы продвигаетесь при помощи Ритуала или через Совпадение с любым Действием, получите указанную Мудрость вместо продвижения.



Вы можете найти пять длинных **ленточек** на треке Ритуала. Заход на ленточку углубляет вашу связь с Духами, что приносит вам как пользу, так и влечет расходы, что отмечено справа от каждой ленточки.

Вы должны потратить 1 Ингредиент, чтобы попасть сюда, затем активируйте 1 Заклинание и получите 5 Мудрости.

Вы должны потратить 1 Ингредиент, чтобы попасть сюда, затем получите 1 Заклинание, которое совпадает с цветом ячейки трека, на которой находится ваш маркер.

Активируйте 1 Заклинание (заход сюда не имеет стоимости).


Получите 1 Заклинание, которое совпадает с цветом ячейки трека, на которой находится ваш маркер (заход сюда не имеет стоимости).



ПРИМЕР ДЛЯ 4-х ИГРОКОВ

Оранжевый, Серый и Зеленый игроки сыграли карту действия Судебная защита (a) и получили Совпадение по ней. Фиолетовый игрок сыграл карту Ритуала (b), что позволило ему продвинуться на 1 позицию на любую иконку и также подвинуть свой маркер в сторону (c). Фиолетовый решает сперва передвинуть свой маркер в сторону и затем продвинуться по треку, заканчивая свое движение на ячейке, содержащей Напев. Фиолетовый игрок заходит на ленточку (d), так что сперва он делает подношение (тратит 1 Ингредиент) и затем получает 1 Заклинание (e). Тип Заклинания может быть либо Воздуха, либо Огня, так как эта ячейка граничит с двумя секциями. Затем, во время этапа Продвижения Ритуала, Оранжевый игрок (f) и Серый (g) оба могут продвинуться на ячейку с иконкой Судебной защиты. Зеленый игрок (h) не имеет иконку Судебной защиты над своим маркером Ритуала, так что он не может продвинуться. Заметьте, что Серый игрок также должен сделать подношение, после чего он может получить Заклинание Воздуха (поскольку его маркер находится в секции Воздуха) (i) за продвижение на эту ленточку.

ЗАКЛИНАНИЯ

Игрок может получить Заклинание какого-либо элемента, когда бы он ни продвинулся на ленточку с иконкой, указывающей **получить Заклинание** . Доступность игроку Заклинаний зависит от секции, в которой находится его маркер Ритуала. Если маркер находится на ячейке внутри секции, игроку доступны Заклинания только соответствующего элемента. Если же маркер находится на границе между двумя секциями, то доступными являются Заклинания любого из двух соответствующих элементов.



У каждого элемента всегда доступны, как минимум, 2 Заклинания, и их дисплеи заполняются по-разному:


У каждого элемента всегда доступны, как минимум, 2 Заклинания, и их дисплеи заполняются по-разному:


а) если вы взяли карту Подсчета очков из верхнего ряда, раскройте карту под ней, если она там имеется. Если карт для раскрытия не осталось, ничего не предпринимайте. Не размещайте новое Заклинание в этот слот;

б) если вы взяли Регулярное Заклинание из среднего ряда, раскройте следующую карту сверху колоды;

с) если вы взяли Регулярное Заклинание из нижнего ряда, переместите верхнюю (лежащую лицом вверх) карту с соответствующей колоды вниз, чтобы занять освободившееся место, затем раскройте карту сверху колоды.

Когда вы получаете Заклинание, кладите его рядом со своим планшетом Игрока.

Вы должны **наколдовать** Заклинание, чтобы использовать его способность. Вы можете наколдовать его сразу же после выполнения Быстрого перемещения или действия Карты этапа этапа "  ВЫПОЛНИТЕ ДЕЙСТВИЕ". После этого срабатывает эффект Заклинания для текущей Фазы Луны.

Некоторые Заклинания могут быть наколдованы, только когда вы выполняете определенное **Действие**. Это показано соответствующей **иконкой Действия** в центре карты Заклинания. Если там указан , то вы можете наколдовать такое Заклинание в любой свой ход вне зависимости от выбранного Действия.

Когда вы колдуете Заклинание, вы должны немедленно повернуть его карту на 90 градусов вправо, заставляя его **выдохнуться**. Выдохнувшиеся Заклинания нужно **сделать готовыми**, чтобы их можно было снова наколдовать. Обычно это делается, когда игрок продвигается на ячейку Ритуала на ленточке, где указан эффект **подготовки Заклинания**, либо когда он использует Святилище. Чтобы сделать готовым Заклинание, просто поверните его карту обратно на 90 градусов влево в ее вертикальное положение.

Каждое Заклинание может быть наколдовано только **один раз за ход**. Поэтому если вы можете наколдовать Заклинание, а потом сделать его готовым в течение одного хода, мы предлагаем вам в таком случае отложить его карту в сторону рядом с вашей стопкой сброса и затем вернуть ее себе в начале следующей Фазы Луны.

Большинство Заклинаний имеет немедленный одноразовый эффект, но часть из них содержит **длящийся** эффект, который также содержит указание на условие, при котором такой эффект заканчивается. Когда вы колдуете Заклинание с длящимся эффектом, поместите на него маркер Заклинания. Заклинание (хотя оно и выдохнулось) сохраняет свой эффект до тех пор, пока на нем

остается такой маркер. Если вы делаете готовым Заклинание с дующим эффектом, это не отменяет его эффект, сохраните маркер на нем. Когда эффект исчерпывается и вы удаляете с него маркер, оно снова станет доступным для колдования. Тем не менее если вы колдуете Заклинание, эффект которого продолжает длиться, такой эффект тут же прекращается и начинается снова. Вы никогда не можете использовать эффект на дующем Заклинании дважды в одном и том же ходу.



ПРИМЕР: вы колдуете дующее Заклинание Камень Темной Луны, заставляя его карту выдохнуться (поворачивая ее на 90 градусов вправо (a)) и размещая на ней маркер Заклинания. В следующий ход вы получаете Совпадение с вашим действием Ритуала и делаете готовым Камень Темной Луны (b) при помощи Бонуса

Совпадения. Эффект Заклинания все еще не заканчивается, он длится. Когда заканчивается Сезон, Камень Темной Луны выдыхается (как указано на самой карте), так что вы снимаете с него маркер Заклинания (c). Поскольку вы сделали его готовым раньше, Заклинание может быть снова колдовано позже.

СПОСОБНОСТИ ВЕДЬМ

Каждый тайл **Ведьмы** обладает **способностью**, напечатанной под именем Ведьмы. Вы можете иметь до 4 Ведьм, каждая из которых помещается на ячейку Шабаша в середине вашего планшета. Каждая способность Ведьмы может быть использована вместе с Действием или во время конкретного этапа Фазы Луны или Суда(ов).

Эти способности иногда **модифицируют** способность ваших действий, в других случаях они предоставляют **дополнительный эффект**, который вы можете использовать немедленно после выполнения Быстрого перемещения или действия Карты этапа этапа " **В** ВЫПОЛНИТЕ ДЕЙСТВИЕ". Вы можете прочитать о способностях Ведьм на стр. 40-41.



ПРИМЕР: способность Катерины может быть использовано с действием Сбора (a) и модифицирует его (b), позволяя вам считать третий Ингредиент в качестве Лунного. Способность Николаса может быть использована перед или после выполнения действия Сбора (c), предоставляя дополнительный эффект (d): Зельеварение.

ЗДАНИЯ И СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗОНЫ

Здания могут быть найдены по соседству с зонами Города. Подобно тайлам Ведьм, способности Зданий могут модифицировать ваше Действие или предоставить вам дополнительный эффект, но только если вы находитесь рядом с ними. Дополнительный эффект может быть использован немедленно после выполнения Быстрого перемещения или действия Карты этапа этапа " **В** ВЫПОЛНИТЕ ДЕЙСТВИЕ". Здание *Госпиталя* напечатано в центральной зоне обоих игровых режимов (остальные используются только в Полной версии). Вы можете ознакомиться со способностями Зданий на стр. 46-47.

На поле есть **специальные зоны**, которые функционируют наподобие Зданий:

- **Залежь Кристаллов.** Во время вашего действия Сбора вы можете получить 1 Кристалл, если вы соседствуете с такой зоной.








- **Святылище.** Каждое из 6 Святылищ находится по соседству с одной ячейкой на краю карты. Если вы находитесь на такой ячейке во время выполнения действия Ритуала, вы можете сделать готовым 1 Заклинание типа, соответствующего типу Святылища (Земля, Воздух, Огонь).



БРОСОК ОХОТНИКА

Вы должны, **в порядке хода**, проверить, повышали ли вы свое Подозрение в какой-либо момент в течение этой Фазы Луны. Если нет, пропустите этот этап.

Если же вы повысили свое Подозрение во время этой Фазы Луны, вы сперва должны проверить, находится ли **Активный Охотник** (чей мипл стоит вертикально) в Хижине в той же зоне, что и ваш Лидер. **Зона** представляет собой комплекс соединенных ячеек с одним и тем же цветом (всего есть 3 золотых  и 3 бронзовых  Зоны). В каждой Зоне есть Хижина (помечены  - ), соединенная с одной ячейкой на краю такой Зоны. Если Хижина в вашей Зоне пустует или Охотник в ней **неактивен** (лежит на боку), не предпринимайте ничего до этапа .



Если в Хижине есть Активный Охотник, вы должны **бросить кубик Охотника**. После того, как вы увидели результат своего броска, вы можете **сбросить жетон Заговора Удачи**, чтобы тут же получить возможность перебросить кубик. Подсчитайте сумму броска и вашего **текущего уровня Подозрения**. Если эта сумма превышает 0, передвиньте Охотника на соответствующее указанной сумме количество ячеек так, чтобы он подобрался как можно ближе к вашему Лидеру (т.е. Охотник должен выбрать кратчайший путь по направлению к вашему Лидеру). Если Охотник достигает вашего Лидера, он захватывает Ведьму из вашего Шабаша:

- Возьмите **1 Ведьму** на ваш выбор из вашего Шабаша и поместите ее лицом вверх в **Палату Второго Суда**. Если там уже есть Ведьма, тогда поместите вновь захваченную на верх стопки. Если в вашем Шабаше только 1 Ведьма, не удаляйте ее, а вместо этого **потеряйте 5 Мудрости**. Если у вас меньше 5 Мудрости, потеряйте все, что можете, и проигнорируйте недостающие;
- Понизьте ваше Подозрение на 1;
- Передвиньте вашего Лидера на любое количество ячеек.

Наконец, верните Охотника **обратно в Хижину**, откуда он стартовал, независимо от того, достиг он вас или нет.

Заметьте, что Охотник **может двигаться через ячейки с Лидерами других игроков** в погоне за вашим Лидером, но такие игроки **не теряют ни Ведьму, ни Мудрость**: в текущий момент Охотник преследует **вас**, а не их.



ПРИМЕР: в этой Фазе Луны Зеленый игрок получил Совпадение. В Хижине в той же Зоне, что и Лидер игрока, находится Охотник (a). Зеленый игрок бросает кубик Охотника (b) и получает "+1", а его текущий уровень Подозрения – 4 (c). Общая сумма, таким образом, равняется 5 (1+4). Охотник начинает свое преследование. Серый Лидер находится на пути Охотника (d), но Охотник игнорирует его и двигается сквозь него. За 5 шагов передвижения Охотник достиг Зеленого Лидера (e)! Зеленый игрок решает удалить из своего Шабаша Хейзел (f) и помещает ее во Вторую Палату Суда (g). Зеленый игрок понижает свое Подозрение на 1 (h) и передвигает своего Лидера на другую ячейку (i). Наконец, Охотник возвращается в Хижину.

D РЕЛОКАЦИЯ ОХОТНИКОВ

В порядке хода каждый из игроков должен проверить, **повышал ли он свое Подозрение** в эту Фазу Луны, обойдясь при этом **без броска кубика Охотника**, так как **Хижина в Зоне его Лидера была пустой**. В указанном случае такой игрок должен (также в порядке хода) найти первую Зону в порядке против часовой стрелки, в которой есть **Активный Охотник**, и передвинуть этого Охотника в Хижину своей Зоны, сделав его неактивным до конца текущего этапа (так что он не сможет переместиться дважды на этом этапе).



ПРИМЕР: в последующий ход Оранжевый, Зеленый и Серый игроки все повысили свое Подозрение. В их Зонах нет Охотников. Зеленый игрок является первым из них в порядке очередности хода, так что он ищет ближайшего Активного Охотника в порядке против часовой стрелки и обнаруживает его в следующей Зоне (a). Он перемещает этого Охотника в свою Зону и делает его неактивным (b). Следующий – Оранжевый игрок, который ищет Активного Охотника в порядке против часовой стрелки: находящийся в Зоне Зеленого игрока – неактивен, в следующей Зоне нет Охотника, наконец, Оранжевый игрок находит Активного Охотника (c) и перемещает его в свою Зону, делая его неактивным (d). Серый игрок находится в той же Зоне, что и

Зеленый, где теперь есть Охотник (неактивный), так что он ничего не предпринимает.



КОНЕЦ ФАЗЫ ЛУНЫ

Шабаш и обитатели Ноктенбурга строят планы на ближайшие дни и недели согласно Фазам Луны и их магическим свойствам. Выполните следующие шаги для подготовки к следующей Фазе Луны:



- Сбросьте **правый маркер Действий Септимы**. Переместите левый маркер Действий Септимы в правую ячейку, затем возьмите новый маркер Действий Септимы из числа лежащих лицом вниз и поместите его лицом вверх в освободившуюся левую ячейку.



- Сбросьте вашу текущую **карту Действия** лицом вверх, поместив ее справа от вашего Планшета. Сброшенные карты Действий – общедоступная информация.



- Активируйте всех **неактивных Охотников** (т.е. поставьте их вертикально).



- Поместите всех исцеленных **Пациентов** (тех, на ком есть хотя бы одно Зелье) лицом вверх в стопку сброса. Верните все Зелья, которые были на таких Пациентах, в соответствующие стопки на поле Зелий.




- Продвиньте **маркер Фаз Луны**, после чего начинается новая Фаза Луны. После **пятой** Фазы Луны передвиньте маркер на иконку Суда над треком и перейдите к Суду(ам).

СУД(Ы)

В конце каждого Сезона обитатели города собираются для Суда над Ведьмами, которые привлекли слишком большое внимание к своему ремеслу и были пойманы. Сердитые горожане в Толпе призывают изгнать этих Ведьм из города, в то время как Лояльные горожане с жаром выступают в их защиту. Следующие шаги вы можете также найти на **листе-памятке Суда и Подсчета очков**.


1. Перед Судом(ами) поместите **Сердитых горожан в Толпу**. Проверьте треки Подозрений всех игроков: поместите в Толпу по 1 Сердитому горожанину за каждую линию под маркером Подозрений, отмеченную снизу Сердитым горожанином. Дополнительно, поместите в Толпу каждого Сердитого горожанина с тайла Пациента и сбросьте такого Пациента.

Затем определите исход суда в Первой Палате Суда .




2. Поместите всех горожан из Толпы в мешочек Суда.

3. Вытаскивайте из мешочку по одному горожанина и заполняйте ими слева направо пустые ячейки в Палате Суда в зависимости от количества игроков.


4. Определите исход Суда:


а) если в Палате суда окажется больше Лояльных горожан (любого цвета), чем Сердитых горожан, **защита восторжествовала, и Ведьма была признана невиновной**. Игрок с наибольшим количеством Лояльных горожан в этой Палате Суда объявляется победителем Суда . В случае ничьей победителем становится игрок, чей Лояльный горожанин находится на ближайшей к самой левой ячейке.




Победитель Суда:

- I. Получает 3 Мудрости;
- II. Может добавить спасенную Ведьму в свой Шабаш. Если там нет свободного места, то он может сперва сбросить оттуда 1 тайл Ведьмы. Тайл сброшенной Ведьмы или, если он не был выбран, тайл спасенной Ведьмы возвращается в коробку;
- III. Осенью (1st) , Зимой (2nd)  и Весной (3rd)  **победитель Суда** возвращает **2 из своих Лояльных горожан** (из Палаты или из мешочка) в свой запас.


б) если количество Лояльных горожан в Палате Суда равно или меньше числа Сердитых горожан, **защита не удалась**. Ведьму признали виновной и подлежащей изгнанию из города – верните ее тайл в коробку. Никто из игроков не становится победителем Суда.

5. Верните всех горожан из Палаты Суда и мешочка Суда в Толпу. Летом (4th)  победитель Суда должен оставить 2 Лояльных горожан в Палате Суда (не из своего запаса и не из мешочка Суда).

Затем, если во **Второй Палате Суда**  есть 1 или более Ведьм, повторите вышеописанную процедуру (шаги 2-5) для **одного Суда** во Второй Палате Суда, где суду подвергается Ведьма, чей тайл лежит поверх стопки. В тех редких случаях, когда мешочек Суда опустеет во время шага 3, оставьте оставшиеся ячейки пустыми.


Когда у вас состоятся все положенные Суды и текущим Сезоном является Осень (1st) , Зима (2nd)  или Весна (3rd) , каждый игрок в порядке хода может осуществить **Выбор Толпы** (стр. 16), обозначенный под зоной Толпы. Количество доступных Выборов для каждого игрока составляет 1/2/3/4, если в Толпе есть, соответственно, 3/4/5/6 его Лояльных горожан. Если игрок выполняет любое количество действий Выбора Толпы (они должны быть разными), он **возвращает 1 Лояльного**

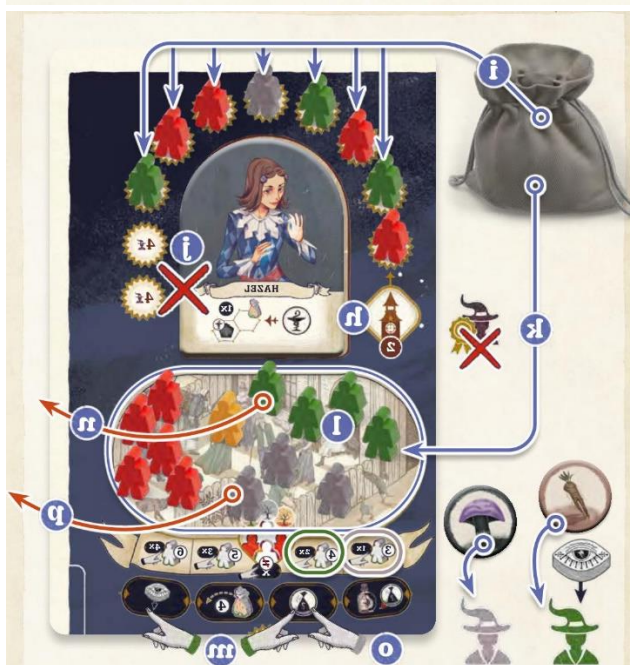
горожанина из Толпы в свой запас, вне зависимости от того, сколько действий Выбора Толпы он выполнил.

Летом (4th)  вместо Выбора Толпы немедленно переходите к Концу игры (см. стр. 27)



ПРИМЕР СУДА, НАЧАЛО: к началу Суда в Толпе есть 4 Зеленых, 3 Серых и 3 Оранжевых Лояльных горожанина, а также 1 Лояльный горожанин находится в Палате Первого Суда (a). Первым делом, все игроки проверяют положение своих маркеров Подозрения, чтобы определить количество Сердитых горожан, которых нужно добавить в Толпу. Подозрение Оранжевого игрока – 2, что находится над двумя линиями с Сердитыми горожанами (b), так что в Толпу добавляются 2 Сердитых горожанина. Подозрение Зеленого игрока – 0 и Серого – 1 (не показано на рисунке), что дает 1 и 2 Сердитых горожан, соответственно. В итоге, в Толпу добавляются 2+1+2=5 Сердитых горожан (c).

ПЕРВЫЙ СУД: поместите всех горожан в мешочек Суда (d) и начните доставать их из него по одному, размещая их слева направо на все ячейки, кроме двух последних, на которых указано  (пример дается для игры втроем). Там оказываются 3 Сердитых и 5 Лояльных горожан (e). Поскольку перевес на стороне Лояльных горожан, защита Ведьмы одержала верх. Победителем Суда становится Оранжевый игрок, поскольку, хотя он и связан ничьей по количеству горожан с Серым игроком, Лояльный горожанин Оранжевого игрока находится левее. Оранжевый игрок получает 3 Мудрости и забирает Уилмота в свой Шабаш (f). Затем все горожане возвращаются в толпу, и Оранжевый игрок (как Победитель Суда) должен вернуть в свой запас 2 (оранжевых) Лояльных горожан (g).



ВТОРОЙ СУД: Хейзел находится во Второй Палате Суда (h), так что должен состояться и второй Суд. Заполните мешочек Суда, затем вытащите из него (по одному) горожан и разместите их во Второй Палате Суда слева направо (i). Там оказалось 4 Сердитых, 3 зеленых и 1 серый Лояльный горожанин, так что общее количество Сердитых и Лояльных горожан равно. Это значит, что защита провалилась и Хейзел полвергнута изгнанию! Она возвращается в коробку (j), и все горожане возвращаются в Толпу из мешочка Толпы и из Палаты (k).

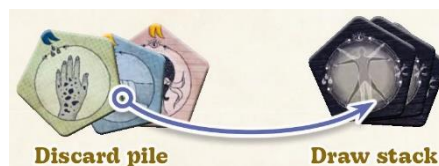
ВЫБОР ТОЛПЫ: у Зеленого игрока в Толпе осталось 4 Лояльных горожанина (l), так что он может выполнить 2 разных действия



Выбора Толпы (m). Он выбирает получить 1 Корень и понизить свое Подозрение на 1. Затем он возвращает 1 Лояльного горожанина в свой запас (n). У Серого игрока в Толпе 3 Лояльных горожанина, так что он может выполнить 1 действие Выбора Толпы (o). Он получает 1 Гриб и также возвращает себе 1 Лояльного горожанина. У Оранжевого игрока нет необходимого количества Лояльных горожан для выполнения действий Выбора Толпы.

КОНЕЦ СЕЗОНА

После наступившего за Судом облегчения или случившейся трагедии пришло время для подготовки к следующему Сезону. Конец каждого Сезона одинаков, за исключением Лета (4th) 🌳, когда вы полностью его пропускаете.

1. Перетасуйте сброшенные жетоны Пациентов (если они есть) и поместите их лицом вниз под низ стопки жетонов Пациентов (создавая новую стопку, если там нет ни одного жетона).

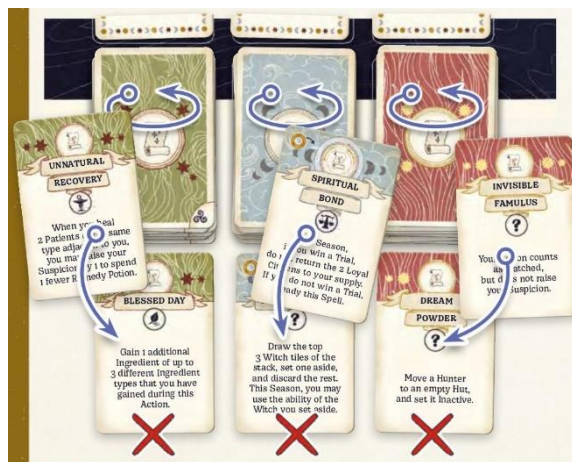


2. Провдните **маркер Сезонов**. После продвижения на ячейки Зимы (2nd)  или Лета (4th)  передвиньте Охотника оттуда в пустую Хижину с наименьшим номером на Игровом поле.

3. Верните маркер Фаз Луны на его стартовую позицию.




4. Каждый игрок возвращает себе на руку сброшенные карты **Действий**.



5. Передайте жетон Первого игрока следующему по часовой стрелке игроку.

(в Полной версии) 6. Верните 3 карты Заклинаний из нижнего ряда в коробку. Передвиньте 3 открытых карты из среднего ряда вниз и раскройте верхние карты каждой стопки Заклинаний в среднем ряду.

КОНЕЦ ИГРЫ

Конце игры наступает сразу после завершения Суда(ов) Летом (4th) . Переверните **лист-памятку Суда и Подсчета очков** так, чтобы сторона с Финальным подсчетом была обращена вверх. Вместо Выбора Толпы получите Мудрость согласно количеству ваших **Лояльных горожан** в Толпе или в Палатах Суда:

- Если там 3 или 4 горожанина, получите 3 Мудрости;
- Если там 5 или 6 горожан, получите 7 Мудрости.

Пришло время для старой Септимы увидеть, кто же унаследует ее титул и власть. Подсчитайте у каждого игрока его окончательную Мудрость:

- ❖ Посчитайте Мудрость на своих **жетонах Мудрости**, полученных в ходе игры.
- ❖ Оцените цели вашей **Книги прорицаний**. Вы можете выбрать количество **разных** целей для подсчета очков, но их количество не может превышать количество **Ведьм** в вашем Шабаше. Если вы выполнили указанное условие, получите соответствующее количество Мудрости.
- ❖ Подсчитайте значение Мудрости за наивысший уровень, достигнутый вами на каждом **треке Пациента** – исцеленные обитатели города тем самым выражают вам свою признательность. Также получите дополнительные 6 Мудрости за каждый уровень, которого вы достигли на всех трех треках Пациента.
- ❖ Получите 2 Мудрости за каждый оставшийся у вас **жетон Заговора Удачи**.
- ❖ Получите 1 Мудрость за каждое оставшееся у вас **Зелье**.
- ❖ Получите 1 Мудрость за каждую пару оставшихся у вас **Ингредиентов** и **Кристаллов** (в любом сочетании).

Лидер с наибольшим количеством Мудрости побеждает в соревновании и становится следующей Септимой! В случае ничьей победа отдается игроку с наибольшим количеством Вещей в его Шабаше. В редком случае сохранения ничьей связанные ею игроки разделят между собой победу.



ПРИМЕР: Зеленый игрок получает 3 Мудрости, так как у него есть 2 Лояльных горожанина в Толпе и 2 Лояльных горожанина в Первой Палате Суда (он выиграл первый Суд в последнем Сезоне).


ПРАВИЛА ДЛЯ ИГРЫ ВДВОЕМ

Всего есть два правила, специфичные для игры вдвоем, оба касаются взаимодействия с Септимой:

- Во время подготовки к игре на зону Септимы на игровом поле помещается тайл Септимы - накладка;
- Во время розыгрыша Действия оба лежащих лицом вверх маркера Действий Септимы могут дать Совпадение. Совпадение с правым маркером увеличит ваше Подозрение, как обычно, на 2, а с левым – на 1.

ПРАВИЛА ДЛЯ СОЛО-ИГРЫ

В Ноктенбург из изгнания прибыла Черная Вдова, чтобы бросить вам вызов и доставить вам определенные неудобства.

В соло-режиме можно играть только в Полную версию  Септимы.

В этих правилах "вы" будет подразумевать игрока-человека, в то время как "Вдова" – автоматизированного оппонента. Когда бы ни возникла ничья (например, несколько Пауков окажутся "ближайшими"), вы вольны разрешить ее по своему усмотрению.

КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ СОЛО-ИГРЫ



14 карт Действия Черной Вдовы



10 карт Переговоров



1 кубик для Соло-игры



3 фигурки Пауков

Базовые компоненты, используемые вашим оппонентом



1 планшет Игрока



3 маркера трека Пациентов

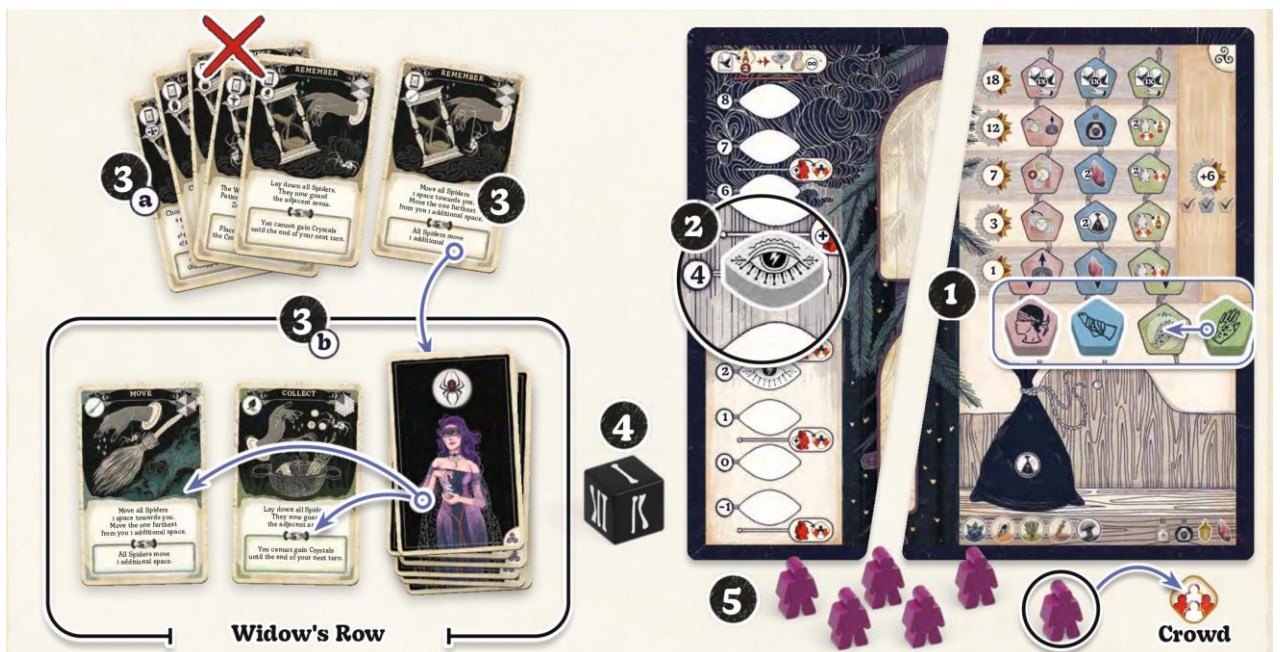


1 маркер Подозрений



6 миплов Лояльных горожан

ПОДГОТОВКА ЧЕРНОЙ ВДОВЫ




1. Используйте для Черной Вдовы планшет Игрока неиспользуемого цвета. Возьмите маркеры **трека Пациента** каждого цвета и поместите их на Планшет на нижнее деление соответствующего трека.
2. Поместите **маркер Подозрений** на деление "4" ее трека Подозрения.
3. Случайным образом выберите одну из карт Действия Черной Вдовы *Помни (Remember)* и перетасуйте с ее остальными картами Действия.
 - а) верните остальные 5 карт Действия *Помни* в коробку.
 - б) поместите 9 перетасованных карт на ее планшет Игрока с правой стороны, создав колоду добора, затем возьмите оттуда две карты и положите их лицом вверх слева от колоды. Это будет называться **ряд Вдовы**.
 - с) если раскрытой оказалась одна из карт *Помни*, замените ее следующей картой из колоды добора, после чего замешайте карту *Помни* обратно в колоду.
4. Положите кубик для Соло-игры рядом с колодой добора.
5. Поместите 6 **Проклятых горожан** (миплы Лояльных горожан неиспользуемого цвета) рядом с планшетом Вдовы, создав ее запас. Затем разместите 1 из этих Проклятых горожан в зону Толпы на Игровом поле.
6. Поместите 3 **фигурки Пауков** у входов в Хижины Охотников с номерами 2, 4 и 6. Удостоверьтесь, что разместили их в вертикальном положении!



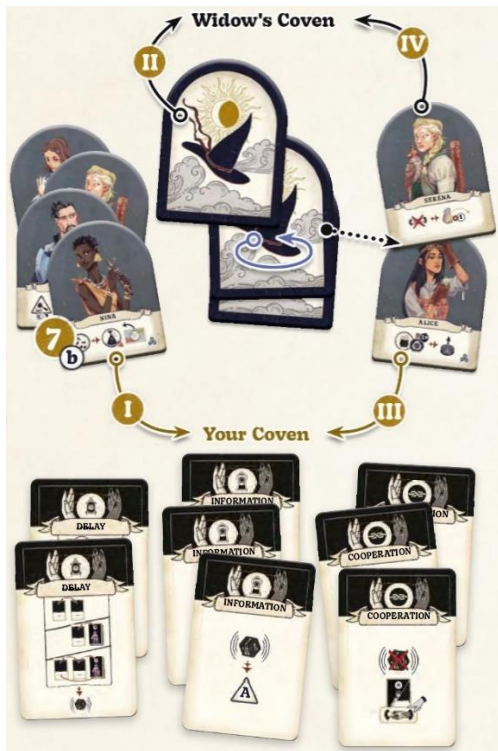
7. Черная Вдова не использует Книгу прорицаний, карты Пролога и Заклинания. Также она не пользуется миплом Лидера и маркером Ритуала.



ПОДГОТОВКА ИГРОКА К СОЛО-ИГРЕ

Выполните шаги 1-14 обычной подготовки Игрока, выполняя чуть иначе шаги 7b (для Полной версии ) и 10:

- 7b. возьмите 4 тайла Введьм для драфта:



- 1) Выберите 1 для себя и положите его в свой Шабаш;
- 2) Случайно выберите один тайл из оставшихся трех для Черной Вдовы и положите его в ее Шабаш;
- 3) Выберите для себя один из оставшихся тайлов и поместите его в свой Шабаш;
- 4) Оставшийся тайл положите в Шабаш Черной Вдовы.


10. Возьмите себе жетон Первого игрока.

Затем дополнительно выполните следующее:


- 1) Возьмите себе 14 Мудрости;
- 2) Возьмите следующие карты Переговоров: 2x Задержки (Delay), 3x Информации (Information), 3x Кооперации (Cooperation) и поместите их рядом со своим планшетом. Верните остальные карты в коробку.

Игра готова начаться.

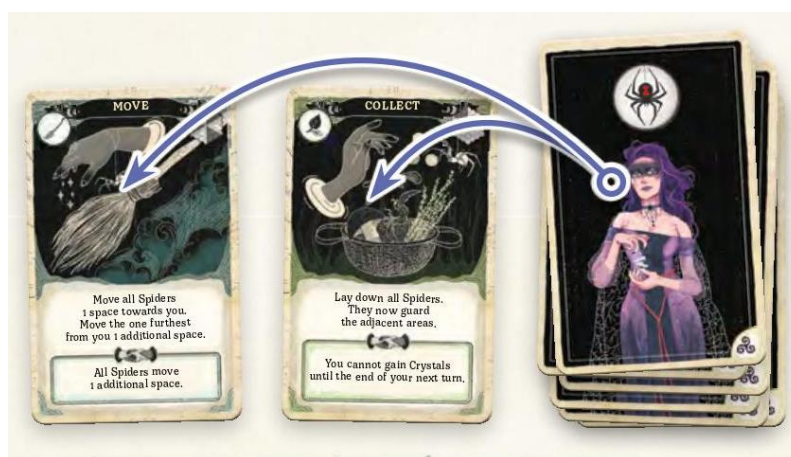
ХОД ИГРЫ

Применяются основные правила Полной версии игры , за исключением прямого указания на обратное.

ПОДГОТОВКА

Пропустите этот этап в первый сезон игры (Осень) , поскольку нужные шаги были предприняты во время подготовки к игре.

Выполните все шаги Подготовки, как предусмотрено в основных правилах. Затем перетасуйте все 9 карт Действия Черной Вдовы и положите их лицом вниз в колоду добора в правой части ее планшета, затем возьмите две карты и положите их лицом вверх слева от колоды добора, воссоздав тем самым Ряд Вдовы. Если одной из раскрытых карт оказалась *Помни*, замените ее следующей картой из колоды добора, после чего замешайте карту *Помни* в колоду добора.



ФАЗЫ ЛУНЫ

Вы разыгрываете свои ходы на каждом этапе Фаз Луны, как разъяснено в основных правилах. Черная Вдова выполняет свои действия иначе:

A ВЫБЕРИТЕ ДЕЙСТВИЕ: она выбирает карту из Ряда Вдовы. Вы можете повлиять на ее выбор при помощи карты Переговоров.

B ВЫПОЛНИТЕ ДЕЙСТВИЕ:

- ❖ Бегство Пауков (Spider Scuttle): ее Пауки двигаются вместо выполнения Быстрого Перемещения;
- ❖ Действие Карты: задействуйте способность выбранной карты Действия Черной Вдовы;
- ❖ Подозрение: повысьте ее Подозрение, если она получила Совпадение;
- ❖ Продвижение Ритуала: ничего не происходит.

C БРОСОК ОХОТНИКА: ничего не происходит.

D РЕЛОКАЦИЯ ОХОТНИКА: ничего не происходит.




E КОНЕЦ ФАЗЫ ЛУНЫ: заполните картами Ряд Вдовы.

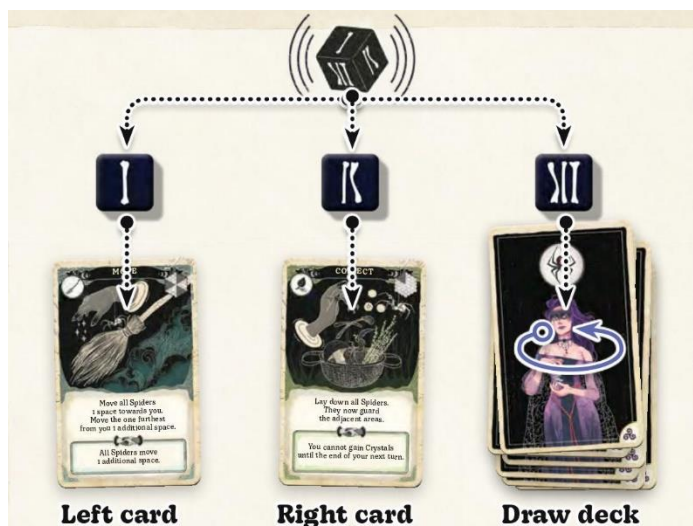
A ВЫБЕРИТЕ ДЕЙСТВИЕ

Когда вы выбираете свое Действие, вы можете наряду с ним выбрать розыгрыш карты Переговоров, чтобы повлиять на карту Действия, которую выберет Черная Вдова.

У вас есть 4 опции для карт Переговоров:

1. НЕ РАЗЫГРЫВАТЬ КАРТУ ПЕРЕГОВОРОВ: выберите свою карту Действия, затем бросьте кубик для Соло-игры, чтобы увидеть, какую карту Действия выберет Черная Вдова:

- ❖ если результат броска  , то она выбирает левую карту в своем Ряду;
- ❖ если результат броска  , то она выбирает правую карту в своем Ряду;
- ❖ если результат броска  , раскройте верхнюю карту колоды добора, выбранной считается такая карта.



2. КООПЕРАЦИЯ: выберите одну из своих карт Действия, которая не имеет такую же иконку, что и карты в стопке сброса карт Вдовы (находится справа от ее планшета). Найдите соответствующую карту и заставьте Вдову выбрать ее, получив **Совпадение** с вами. Если ее карта Действия находилась в колоде, перетасуйте затем оставшиеся в колоде карты. **Не** бросайте кубик для Соло-игры.

3. ЗАДЕРЖКА: сманипулируйте Рядом Вдовы **перед** броском кубика для Соло-игры, чтобы выбрать ее Действие. Выберите одну из следующих опций для изменения Ряда:

- поменяйте порядок карт, лежащих лицом вверх;
- поменяйте правую из лежащих лицевой стороной вверх карт с верхней картой колоды добора (меняя также и их сторону);
- отложите левую из лежащих лицом вверх карту в сторону, затем сдвиньте другую карту влево. Вошьмите карту из колоды добора, чтобы заполнить Ряд Вдовы, после чего положите отложенную карту лицом вниз на верх колоды добора.

4. ИНФОРМАЦИЯ: бросьте кубик для Соло-игры, чтобы выбрать действие Вдовы **перед** тем, как выбрать вашу карту Действия.

Поместите выбранную карту Действия Черной Вдовы слева от ее планшета Игрока. Если вы сыграли **карту Переговоров, верните ее в коробку.**



ВЫПОЛНИТЕ ДЕЙСТВИЕ

Когда наступает ход Вдовы:

1. БЕГСТВО ПАУКОВ:


а) за каждую Зону Тени (см. следующую страницу) выполните по отдельности: каждый Паук в такой Зоне передвигается на 1 ячейку по направлению к вам. Если в этой Зоне нет Паука, перейдите к следующей по часовой стрелке Зоне, пока не обнаружите Зону с хотя бы 1 Пауком, и переместите всех Пауков в этой Зоне на 1 ячейку по направлению к вам.

б) за каждого Паука, который завершил свое перемещение на **соседней** с вашим Лидером ячейке, потеряйте 1 Мудрость. За каждого Паука, который завершил свое перемещение на ячейке с вашим Лидером, вместо этого потеряйте 5 Мудрости.

2. ДЕЙСТВИЕ КАРТЫ: используйте эффекты выбранной Вдовой карты Действия (см. далее). Черная Вдова может получить Совпадение с вами или с Септимой – в таком случае, сперва примените нижний эффект, а затем – верхний.

3. ПОДОЗРЕНИЕ: Вдова получает Подозрение по тем же правилам, что и вы: если она получает Совпадение с вами, ее Подозрение возрастает на 1; если она **получила Совпадение только с Септимой (с любым маркером), ее Подозрение возрастает на 2.**

Эффекты могут повысить/понизить Подозрение Вдовы, как случается и с игроком. Если маркер Подозрения Черной Вдовы находится на верхнем делении ее трека, и нужно повысить Подозрение, сделайте следующее:

- 1) если на ее планшете есть хотя бы одна Ведьма, поместите одну из них во Вторую Палату Суда. Если на ее планшете Ведьм нет, тогда возьмите нижний тайл Ведьмы из их стопки и положите его во Вторую Палату Суда ;
- 2) поместите марке ее Подозрения на "2".

4. ПРОДВИЖЕНИЕ РИТУАЛА: Вдова не отслеживает свою позицию на планшете Ритуала и пропускает данный этап.

В свой ход вы выполняете свое Действие так, как описано в основных правилах (Быстрое Перемещение, Действие карты, Подозрение и Продвижение Ритуала). Заметьте, что, как и при игре вдвоем, вы можете получить Совпадение с любым маркером Действия Септимы, повышая ваше Подозрение на 1 за левый маркер и на 2 – за правый. Если вы получили Совпадение с Черной Вдовой

(вне зависимости от того, совпали ли вы с Септимой), вы повышаете свое Подозрение на 1. Единственная ваша новая проблема касается Пауков.



ЗОНА ТЕНИ

Шаг Бегства Пауков и некоторые действия Вдовы ссылаются на "Зону Тени". Текущая Зона Тени отмечена темно-серым цветом в правом перхнем углу крайней слева карты Действия Черной Вдовы, находящейся в Ряду Вдовы. Как объяснено на стр. 21, Зоны представляют собой комплекс соединенных ячеек с одним и тем же цветом (золотым  и бронзовым ). Сказанное означает, что Пауки могут быть в Зонах Тени, в то время как Пациенты в зонах Города могут находиться по соседству с ними.

ПРИМЕР ЗОНЫ ТЕНИ И БЕГСТВА ПАУКОВ: текущее действие Вдовы – Сбор (a), и крайняя левая карта в Ряду вдовы – Передвижение (b). Карта Передвижения показывает 3 Зоны Тени (1, 3 и 5). В Зонах 1 и 3 есть по одному Пауку и третий Паук находится в Зоне 2 (не является Зоной Тени). Вы начинаете выполнять Бегство Пауков с Зоны Тени 1, передвигая находящегося в ней Паука на 1 ячейку по направлению к вам (c). Затем вы переходите к Зоне 3, передвигая теперь Паука в ней (d). Наконец, вы переходите к Зоне 5, в которой нет Паука: в порядке по часовой стрелке (e) вы ищете первую Зону с Пауком (любую Зону, не обязательно Зону Тени). Зона Тени 1 является первой из таких Зон, так что вы продвигаете Паука в ней по направлению к своему Лидеру (f). Таким образом, вы прошли по всем Зонам Тени. Заметьте, что вы передвинули одного и того же Паука дважды и совсем не двигали третьего Паука.

З, передвигая теперь Паука в ней (d). Наконец, вы переходите к Зоне 5, в которой нет Паука: в порядке по часовой стрелке (e) вы ищете первую Зону с Пауком (любую Зону, не обязательно Зону Тени). Зона Тени 1 является первой из таких Зон, так что вы продвигаете Паука в ней по направлению к своему Лидеру (f). Таким образом, вы прошли по всем Зонам Тени. Заметьте, что вы передвинули одного и того же Паука дважды и совсем не двигали третьего Паука.

ПАУКИ

Пауки – это пугающие создания, которые могут усложнить вашу задачу разными способами.

- ❖ Когда вы передвигаете Паука "по направлению к себе", это означает, что вы должны выбрать кратчайший путь между вашим Лидером и таким Пауком. Если такой путь можно выполнить разными способами, вы выбираете из них любой. Все дополнительные передвижения, предоставляемые Основной способностью или Бонусом Совпадения, осуществляются по направлению к вам.
- ❖ Когда бы Паук ни передвинулся, поставьте его в вертикальное положение, даже если перед этим он был на боку.
- ❖ Вы не можете передвинуться на ячейку, занятую Пауком.
- ❖ Когда вы завершаете свой ход, потеряйте 1 Мудрость за каждого соседнего с вами Паука.

- ❖ Если вы начинаете свой ход из общей с Пауком ячейки (так как он туда передвинулся), вы **должны** оттуда уйти.
- ❖ Лежащие на боку Пауки **охраняют** соседние зоны. Вы не можете **сбирать** Ингредиенты/Кристаллы из таких зон.

ЭФФЕКТЫ КАРТ ДЕЙСТВИЯ ВДОВЫ



СБОР

Основная способность: положите на бок всех Пауков. Теперь они охраняют соседние зоны.

Бонус Совпадения: вы не можете получить Кристаллы до конца вашего следующего хода.

Не меняйте позицию Пауков, когда кладете их на бок. Положенные на бок Пауки охраняют соседние зоны. Вы не можете собирать Ингредиенты/Кристаллы из таких зон.

Из-за Бонуса Совпадения Вдовы вы (игрок) не можете получить Кристаллы при помощи любого из эффектов, действия *Сбор* или как-то еще. Бонус Совпадения сохраняет свой эффект до конца следующего хода (сбросьте карту *Сбора* только тогда), за исключением случая, когда Вдова разыграла данную карту в последнюю Фазу Луну Сезона, в каком случае эффект заканчивается перед началом Суда(ов).



ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Основная способность: передвиньте всех Пауков на 1 ячейку по направлению к вам. Передвиньте самого далекого от вас на 1 дополнительную ячейку.

Бонус Совпадения: все Пауки передвигаются на 1 дополнительную ячейку.

По поводу правил передвижения Пауков см. "Пауки" на этой странице.



ЗЕЛЬЕВАРЕНИЕ

Основная способность: Вдова повышает свое Подозрение на 1.

Бонус Совпадения: Вдова излечивает ближайшего Пациента (ближайшего к Зоне Тени, если возможно).

"Ближайший" означает Пациента, до которого ваш Лидер может добраться по наименьшему количеству ячеек (в случае ничьей вы сами выбираете Пациента). Если по соседству с Зонами Тени нет Пациентов, вы должны выбрать ближайшего в любом месте. Когда Пациент излечен, положите на него соответствующий жетон Зелья Лечения из общего запаса, чтобы это обозначить. Затем продвиньте маркер на соответствующем треке Пациента у Вдовы на 1 позицию (игнорируйте награды на ней).



ЛЕЧЕНИЕ

Основная способность: Вдова излечивает двух ближайших Пациентов (по соседству с Зоной Тени, если возможно).

Бонус Совпадения: поместите 1 Проклятого горожанина из Толпы в Первую Палату Суда.

См. *Зельеварение* выше для правил определения "ближайшего" Пациента.

Когда вы размещаете Проклятого горожанина, вы должны поместить его на первую свободную ячейку в Палате Суда. Если Первая Палата заполнена, поместите Проклятого горожанина на первую свободную ячейку во Второй Палате (если возможно). Если в Толпе нет Проклятого горожанина, бонус не имеет силы.



НАПЕВ

Основная способность: Вдова повышает свое Подозрение на 1.

Бонус Совпадения: поместите 2 Проклятых горожан в Толпу. Если в запасе Вдовы меньше 2 Проклятых горожан, разместите столько, сколько доступно.





РЕКРУТИРОВАНИЕ

Основная способность: Выберите первую доступную опцию:

- ❖ +2 Проклятых горожанина в Толпу;
- ❖ +2 Проклятых горожанина в Первую Палату Суда;
- ❖ +1 к Подозрению Вдовы.

Бонус Совпадения: +1 Проклятый горожанин в Толпу.

Способности на карте сокращены. У Основной способности три следующие опции:

1. Поместите 2 Проклятых горожан из запаса Вдовы в Толпу;
2. Переместите 2 Проклятых горожанина из Толпы на первые пустые ячейки Первой Палаты Суда . Если Первая Палата заполнена, поместите этих горожан на первые пустые ячейки Второй Палаты Суда ;
3. Вдова повышает свое Подозрение на 1.

Если эффект приводит к добавлению/перемещению 2 Проклятых горожан, когда доступным является только 1, поместите/добавьте только 1. Если ни один не является доступным, считайте опцию недоступной и перейдите к следующей.

Бонс Совпадения идентичен первой опции Основной способности, но добавляет в Толпу только 1 дополнительного Проклятого горожанина.



ЗАЩИТА

Основная способность: Выберите первую доступную опцию:

- ❖ +2 Проклятых горожанина в Первую Палату Суда;
- ❖ +2 Проклятых горожанина в Толпу;
- ❖ +1 к Подозрению Вдовы.

Бонус Совпадения: +1 Проклятый горожанин из запаса в Палату Суда.

Основная способность *Защиты* почти идентична такой же у *Рекрутирования*, за исключением того, что первые две опции поменяны местами. Все правила, относящиеся к *Рекрутированию*, применяются и тут.

Бонус Совпадения идентичен первой опции Основной способности, но добавляет только 1 дополнительного Проклятого горожанина.



ПОМНИ

Во время подготовки вы случайным образом выбрали одну карту *Помни* для Черной Вдовы. Основная способность и Бонус Совпадения этой карты являются точным дубликатом одной из остальных 8 карт Действия. Вы можете найти разъяснения способностей карты в разделе соответствующего Действия в настоящем разделе.



РИТУАЛ

Основная способность: Сбросьте все Заклинания из нижнего ряда. Удалите из игры одну карту Переговоров в вашей руке.

Бонус Совпадения: Вдова повышает свое Подозрение на 1.

Когда вы сбрасываете карту Заклинания (Регулярного) из нижнего ряда, сдвиньте вниз на ее место лежащую лицом вверх карту из соответствующей колоды, затем раскройте верхнюю карту колоды.



КОНЕЦ ФАЗЫ ЛУНЫ

Заполните Ряд Вдовы. Если в нем только 1 лежащая лицом вверх карта Действия, раскройте вторую с верха колоды и поместите ее между лежащей лицом вверх картой и колодой (при необходимости, сдвиньте влево лежащую лицом вверх карту).

СУД(Ы)

Во время Суда(ов) Черная Вдова принимает в нем(них) участие при помощи своих Проклятых горожан, которые считаются лояльными ей горожанами. Действия здесь такие же, какие описаны в основных правилах. Если Вдова получает Мудрость во время этого Суда(ов), вместо этого вычитите ее из своей. Если у вас недостаточно Мудрости, потеряйте столько, сколько можете.

Таким способом Вдова может получить дополнительную Ведьму в свой Шабаш.

Во время **Выбора Толпы** Черная Вдова не выполняет действия Выбора, вместо этого она будет передвигать своих пауков.

Если у нее есть 3/4/5/6 Проклятых горожан в Толпе, она передвинет своих Пауков в совокупности на 1/2/3/4 ячейки. Каждый раз, когда она передвигает Паука, она выбирает того, который в текущий момент является **самым дальним** от вашего Лидера.

Если Паук достигает вашего Лидера, Вдова теряет все дальнейшие передвижения Пауков. За каждого Паука, закончившего свое передвижение на **соседней** с вашим Лидером ячейке, потеряйте 1 Мудрость. Если же Паук заканчивает движение на ячейке с вашим Лидером, вместо этого потеряйте 5 Мудрости.

Если Пауки передвинулся на какое-либо количество ячеек, верните 1 Проклятого горожанина в запас Вдовы.

КОНЕЦ СЕЗОНА

Выполните все шаги Конца Сезона, как предписано основными правилами, что также означает то, что во втором и в четвертом сезоне Черная Вдова будет Первым игроком.

КОНЕЦ ИГРЫ

Выполните подсчет своих очков, как описано в основных правилах, со следующими модификациями:

- ❖ **Не** подсчитывайте Мудрость за 4 цели в вашей карте Книги Прорицаний – они будут учитываться только для Невзгод (см. ниже);
Добавьте подсчитанное количество Мудрости к сумме на жетонах Мудрости, полученных вами к ходу игры, затем **потеряйте** Мудрость в зависимости от положения Вдовы на треках Пациента и количества Проклятых горожан в Толпе:
- ❖ Если у Вдовы есть 3 или 4 Проклятых горожанина в Толпе, потеряйте 3 Мудрости;
- ❖ Если у Вдовы есть 5 или 6 Проклятых горожан в Толпе, потеряйте 7 Мудрости;
- ❖ За каждый трек Пациенты Вдовы потеряйте Мудрость в количестве, равном значению наивысшего достигнутого ею уровня. Также потеряйте дополнительно 6 Мудрости за каждый уровень, которого она достигла на всех трех треках Пациента.

Чтобы победить в игре против Вдовы вы должны справиться с **5 из 8** Невзгод:

- *Невзгоды 1-4*: выполнить цель со своей карты Книги прорицаний. Вам не нужно для этого иметь в своем Шабаше Ведьм, как в игре нескольких игроков;
- *Невзгода 5*: иметь 4 Ведьм в своем Шабаше;
- *Невзгода 6*: добиться того, чтобы у Вдовы было 3 или меньше Ведьм в ее Шабаше;
- *Невзгода 7*: достигнуть верхней ленточки на планшете Ритуала;
- *Невзгода 8*: иметь, как минимум, 42 Мудрости, оставшейся после описанного выше подсчета (с учетом потерянной Мудрости).

Если вы справились только с четырьмя или меньшим количеством Невзгод, новой Септимой становится Черная Вдова, и Ноктенбург погружается в созданный ею мрак. Если же вы справились с пятью и более Невзгодами, вы побеждаете в игре, а Вдова отправляется обратно в изгнание.

НАСТРОЙКА УРОВНЯ ТРУДНОСТИ

Выберите одно или несколько из этих изменений в правила, чтобы сделать игру легче или сложнее, как вам больше нравится.

ДЛЯ БОЛЕЕ ЛЕГКОЙ ИГРЫ:

- Для победы нужно справиться с 4 Невзгодами;
- Черная Вдова не использует эффекты Бонуса Совпадения своей карты Действия;
- Для того, чтобы справиться с 8-й Невзгодой, вам нужно набрать всего 1 или больше Мудрость;
- Вы начинаете игру с большим количеством карт Переговоров: 4х Кооперации, 3х Задержки и 3х Информации.

ДЛЯ БОЛЕЕ ТРУДНОГО ПРОХОЖДЕНИЯ ИГРЫ:

- Для победы нужно справиться с 6,7 или 8 Невзгодами
- Черная Вдова добавляет Бонус Совпадения ко всем своим картам Действия вне зависимости от того, получила она Совпадение с вами или Септимой или нет;
- Для того, чтобы справиться с 8-й Невзгодой, вам нужно набрать 42, 35, 28 или 1 Мудрость. Если вы выберете набрать меньше, чем 42, но используете все другие методы, игра в целом будет более сложной;
- Вы начинаете игру с меньшим количеством карт Переговоров: 2х Кооперации, 2х Задержки и 2х Информации (верните остальные карты в коробку).

ПРИЛОЖЕНИЕ

НАГРАДЫ ТРЕКА ПАЦИЕНТА

Базовая сторона Игрового поля

УРОВЕНЬ	СЛЕПОЙ	ПАРАЛИЗОВАННЫЙ	ЗАРАЖЕННЫЙ
5	Возьмите 1 Ведьму и поместите ее к себе в Шабаш	Возьмите 1 Ведьму и поместите ее к себе в Шабаш	Возьмите 1 Ведьму и поместите ее к себе в Шабаш
4	Получите 2 Практических Зелья	Получите 3 Кристалла	Отправьте 2 Лояльных горожан из Толпы в крайние левые пустые ячейки Палаты Суда
3	Получите Успокаивающее Зелье	Получите 2 Кристалла	Отправьте 2 Лояльных горожан в Толпу
2	Получите Летучую Мазь	Получите 2 любых Ингредиента	Отправьте 1 Лояльного горожанина в Толпу
1	Понизьте свое Подозрение на 1	Понизьте свое Подозрение на 1	Понизьте свое Подозрение на 1

↑

Сторона Игрового поля для Полной версии

УРОВЕНЬ	СЛЕПОЙ	ПАРАЛИЗОВАННЫЙ	ЗАРАЖЕННЫЙ
5	Возьмите 2 Ведьм, выберите из них 1 и поместите ее к себе в Шабаш. Верните другую под низ стопки	Возьмите 2 Ведьм, выберите из них 1 и поместите ее к себе в Шабаш. Верните другую под низ стопки	Возьмите 2 Ведьм, выберите из них 1 и поместите ее к себе в Шабаш. Верните другую под низ стопки
4	Продвиньтесь на треке Ритуала и сделайте готовым 1 Заклинание	Получите 1 любое Практическое Зелье	Отправьте 2 Лояльных горожан из Толпы в крайние левые пустые ячейки Палаты Суда
3	Получите Заклинание	Получите 2 Кристалла	Отправьте 2 Лояльных горожан в Толпу
2	Сделайте готовым 1 Заклинание	Получите 2 любых Ингредиента	Отправьте 1 Лояльного горожанина из Толпы в крайнюю левую пустую ячейку Палаты Суда
1	Продвиньтесь на треке Ритуала	Получите 1 Кристалл	Отправьте 1 Лояльного горожанина в Толпу

↑

СПОСОБНОСТИ ВЕДЬМ

Способность каждой Ведьмы может быть использована только в определенное время, указанное в колонке "Условие" (Condition). Большинство из них может быть задействовано при использовании определенного Действия. Если способность представляет собой дополнительный эффект, она может быть задействована сразу же после Быстрого Перемещения или использования карты Действия шага "В Выполните Действие".

ИМЯ	УСЛОВИЕ	СПОСОБНОСТЬ
Альберт	После броска кубика Охотника	Потратьте 2 любых Ингредиента, чтобы сделать Охотника неактивным после того, как вы увидели результат броска. Охотник остается неактивным до конца Сезона.
Алиса	Действие <i>Зельеварения</i>	Если вы сварили 3 Практических Зелья за один ход, продвиньтесь по треку Ритуала
Айлана	Действие <i>Помни</i>	Вы можете считать свое Действие получившим Совпадение с другим игроком. Напоминание: вы должны повысить свое Подозрение на 1 за Совпадение, как обычно.
Берта	Действие <i>Лечение</i>	Если вы излечили 2 или больше Пациентов разных типов в этот ход, вы можете продвинуться по треку Ритуала.
Брин	Завершение Суда(ов) и Выбор Толпы	Отзовите только 1 Лояльного горожанина, если вы стали Победителем Суда. Не отзывайте 1 Лояльного горожанина после своего Выбора Толпы. Если <i>Брин</i> подвергнут Суду, который вы выиграли, вы можете использовать его способность сразу после того, как получили его.
Драгомир	Конец Первого Суда	Если у вас есть Лояльный горожанин в Палате Первого Суда и суд заканчивается успехом, понизьте свое Подозрение на 2. Если <i>Драгомир</i> подвергнут Суду, который вы выиграли, вы можете использовать его способность сразу после того, как получили его.
Эдит	Действие <i>Лечение</i>	После излечения Пациента, вы можете продвинуться по любому треку Пациента.
Юстас (Eustace)	Действие <i>Рекрутирование</i>	Если вы находитесь по соседству с <i>Госпиталем</i> , отправьте 1 дополнительного Лояльного горожанина в Толпу.
Хейзел	Действие <i>Лечение</i>	1 Пациент, которого вы лечите, может находиться на расстоянии в 2 ячейки от вашего Лидера.
Джоанна	Выбор Толпы	После Суда(ов) вы можете сделать один и тот же Выбор Толпы несколько раз. Если <i>Джоанна</i> подвергнута Суду, который вы выиграли, вы можете использовать ее способность сразу после того, как получили ее.
Катерина	Действие <i>Сбор</i>	Считайте 1 дополнительный Ингредиент в качестве Лунного.
Люк	Действие <i>Зельеварение</i>	(До двух раз) вы можете поднять свое Подозрение для того, чтобы потратить на 1 Ингредиент меньше, когда варите Зелье. При помощи этой способности вы можете снизить стоимость отдельного Зелья до 0.

Марта	Любое Действие, по которому не получено Совпадение	Вы можете считать свое Действие получившим Совпадение – повысьте свое Подозрение на 2. Если вы уже получили Совпадение с другим игроком, вы не можете использовать эту способность, чтобы повысить свое Подозрение на 2 вместо 1.
Матильда	Любое Действие, по которому получено Совпадение	Повысьте свое Подозрение на 2, чтобы сделать 1 Охотника неактивным.
Николас	Действие Сбор	Сварите 1 Зелье. Вы не можете использовать способность <i>Алисы</i> и <i>Люка</i> либо Здание <i>Летающего Слона</i> , поскольку это не действие <i>Зельеварения</i> .
Нина	Действие Напев	Вы можете потратить 1 любой Ингредиент, чтобы сделать готовым 1 Заклинание.
Отто	Бросок кубика Охотника	Если вы находитесь по соседству с зоной с напечатанным на ней Черепом (Ингредиент), вычтите 2 из результата вашего броска кубика Охотника.
Рэндел	Вход на ленточку трека Ритуала	Получайте 1 Ингредиент каждый раз, когда вы продвигаетесь на ленточку на треке Ритуала. Если у вас нет Ингредиентов или Кристалла в вашем Инвентаре для оплаты подношения Духам, вы не можете продвинуться на ленточку, поскольку вы должны осуществить оплату до активации способности <i>Рэндела</i> .
Ремус	Действие Ритуал	Потратьте 1 Кристалл, чтобы продвинуться на 1 позицию дальше по треку Ритуала.
Сен	Действие Сбор	(До двух раз) вы можете потратить 1 Ингредиент, чтобы получить 1 Кристалл.
Серена	Быстрое Перемещение	Если вы не получили Совпадение, вы можете продвинуться на 1 дополнительную ячейку при своем Быстром Перемещении.
София	Действие Рекрутирование	Вы можете повысить свое Подозрение на 1, чтобы послать 1 дополнительного Лояльного горожанина в Толпу.
Томми	Действие Помни	Если ваше Подозрение меньше 4, вы можете продвинуться по треку Ритуала.
Уилмот	Действие Сбор	За каждый Гриб, который вы собрали в этот ход, понизьте свое Подозрение на 1.

ЦЕЛИ КНИГ ПРОРИЦАНИЯ

Для того, чтобы выполнить цель, вы должны достигнуть указанного или более высокого количества названных предметов (за исключением тех, которые содержат пометку max, где вы должны иметь то же или меньшее количество).


	<p>№ 1</p> <p>1 излеченный Парализованный Пациент</p> <p>2 неиспользованных Зелья</p> <p>5 Лояльных горожан в Толпе и/или в Последнем Суде(ах)</p> <p>6 Ингредиентов одного типа</p>		<p>№ 4</p> <p>1 Кристалл</p> <p>3 Лояльных горожанина в Толпе и/или в Последнем Суде(ах)</p> <p>3 неиспользованных Зелья</p> <p>5 вылеченных Пациентов</p>
	<p>№ 2</p> <p>2 Лояльных горожанина в Толпе и/или в Последнем Суде(ах)</p> <p>2 излеченных Зараженных Пациента</p> <p>5 Ингредиентов разных типов</p> <p>4 неиспользованных Зелья</p>		<p>№ 5</p> <p>Подозрение 3 или ниже</p> <p>3 Заклинания разных элементов</p> <p>5 Ягод</p> <p>6 излеченных Пациентов</p>
	<p>№ 3</p> <p>Подозрение 3 или ниже</p> <p>3 Ягоды</p> <p>3 излеченных слепых Пациента</p> <p>6 Лояльных горожан в Толпе и/или в Последнем Суде(ах)</p>		<p>№ 6</p> <p>Маркер Ритуала в секции Воздуха</p> <p>2 излеченных парализованных Пациента</p> <p>5 Ингредиентов разных типов</p> <p>6 Лояльных горожан в Толпе и/или в Последнем Суде(ах)</p>

	№ 7		№ 8
	Маркер Ритуала в секции Огня		Маркер Ритуала в секции Земли
	3 Черепа		3 Лояльных горожанина в Толпе и/или в Последнем Суде(ах)
	3 излеченных слепых Пациента		3 излеченных Зараженных Пациента
Подозрение 7	6 Ингредиентов одного типа		
	№ 9		
	1 Кристалл		
	3 Заклинания одного цвета		
	5 Лояльных горожан в Толпе и/или в Последнем Суде(ах)		
4 неиспользованных Зелья			

РАЗЪЯСНЕНИЯ ЭФФЕКТОВ ЗАКЛИНАНИЙ

ЗАКЛИНАНИЯ ОГНЯ			
Имя	Разъяснение	Имя	Разъяснение
КАМЕНЬ ТЕМНОЙ ЛУНЫ	Если вы используете Лекарство в качестве Практического Зелья при помощи <i>Золотого Зелья</i> , вы не получаете Мудрость	ИНВИЗИБЛ ФАМУЛУС	Вы все еще получаете Бонус Совпадения и можете продвинуться по треку Ритуала, если хотите.
МЕЧТАТЕЛЬНЫЙ ПОРОШОК	Если вы находитесь в Зоне с неактивным Охотником, вы пропускаете свой ход на этапе "С Бросок Охотника".	ЛЬВИНЫЙ РЫК	Перебросы при помощи Заговора Удачи учитываются в качестве отдельного броска кубика Охотника.
ЦЕЛИТЕЛЬСКАЯ МЕЧТА	Вы можете использовать здание <i>Госпиталя</i> , чтобы излечить 1 Пациента любого типа и продвинуться по соответствующему треку Пациента (не получая награды, как обычно). Если вы используете эту способность во время действия <i>Лечение</i> , вы можете излечить 3	ПРИЗЫВАНИЕ	Во время Судов этого Сезона, когда вы определяете результат, вы считаетесь имеющим на 1 Лояльного горожанина больше в Палате Суда. Если полученный таким образом результат приводит к ничьей, вы побеждаете в ней. Тем не менее если общее количество Лояльных горожан, достигнутое при

	Пациента при помощи этого Заклинания.		помощи этого Заклинания, равно количеству Сердитых горожан, вы по-прежнему проигрываете Суд.
МАГИЧЕСКАЯ СТУПКА	Во всех 3 обменах можно обменять любой тип на любой тип. Ни 3 стартовых, ни 3 конечных ингредиента не обязательно должны быть одного типа.	ВИДЕНИЕ ПРОШЛОГО	После этого немедленно затасуйте карту обратно в колоду Пролога.
ИСКРИВЛЕНИЕ ВРЕМЕНИ	После того, как вы полностью выполните Действие своей первой карты, вы можете немедленно выбрать другую карту Действия и использовать ее Основную способность, не разыгрывая ее. Вы не можете получить Совпадение при помощи выбранной второй карты. Это считается продолжением вашего этапа Действия карты, так что вы не можете воспользоваться Быстрым Перемещением, потратить Практическое Зелье или наколдовать Заклинание перед тем, как выполните выбранную вами вторую Основную способность.	ЗОЛОТОЕ ЗЕЛЬЕ	Например, вы можете потратить Практическое Зелье вместо Лекарства, чтобы излечить пациента во время действия <i>Лечение</i> , или Лекарство перед или после вашего Действия, чтобы активировать эффект Практического Зелья.
ЗАКЛИНАНИЯ ЗЕМЛИ			
КОЛЬЦО АДРИАННЫ	Если ваш маркер находится внизу трека Подозрений, вы не можете получить этот бонус. Отдельный эффект, который понижает ваше Подозрение больше, чем на 1, активирует этот эффект только один раз.	БЛАГОСЛОВЕННЫЙ ДЕНЬ	Например, если вы собрали 2 Травы, 2 Гриба и 1 Череп, вы можете получить по 1 дополнительному такому Ингредиенту. Кристаллы не считаются Ингредиентами.
КОТЕЛОК ИЗОБИЛИЯ	Это Заклинание позволяет вам сварить до 4 Зелий вместо 3 при выполнении действия <i>Зельеварение</i> .	ИЗУМРУДНЫЙ ПРОХОД	Эффект аналогичен <i>Летающей Мази</i> .
НЕВИДИМОСТЬ	Если ваш Лидер покидает ячейку, в которой он находился в начале вашего хода, в результате какого-либо игрового эффекта, это считается, что вы передвинули его. Если это	ЗАРОСШИЕ ПУСТОШИ	Это Заклинание позволяет вам использовать действие <i>Сбор</i> в зонах Города. Здание <i>Рынка</i> получает 1 дополнительный Ингредиент (доводя их общее количество до 3).


	случилось, эффект Заклинания тут же прекращается. Это Заклинание не влияет на ваш уровень Подозрения.		
СЕКРЕТЫ КАМНЕЙ	Залежи Кристаллов и Святилища не считаются Зданиями.	ОСКОЛКИ БЕСКОНЕЧНОСТИ	Если вы сперва колдуете это Заклинание, а потом <i>Благословенный День</i> , срабатывают оба эффекта.
НЕЕСТЕСТВЕННОЕ ВЫЗДОРОВЛЕНИЕ	Работает с <i>Госпиталем</i> , но не работает со способностью <i>Хейзел</i> . Пациент, которого вы излечиваете без Лекарства, учитывается в счет предела в 2 Пациента, которых можно исцелить при помощи действия <i>Лечение</i> . Для обозначения его исцеления, положите на жетон Пациента Лекарство из общего запаса. Если (при помощи другого Заклинания) вы излечиваете 4 Пациентов одного типа, вы не можете воспользоваться данной способностью дважды.		
ЗАКЛИНАНИЯ ВОЗДУХА			
МОЛЬБА О ПОКРОВИТЕЛЬСТВЕ	Это включает в себя Пациентов, излеченных в Госпитале. Если вы излечили 4 Пациентов при помощи этого действия, вы по-прежнему можете выбрать только один раз 3 перечисленных опции.	ПОКРОВ ХАРИЗМЫ	Если вы получили Совпадение и с другим игроком, и с Септимой, вы по-прежнему можете считать это в качестве Совпадения с Септимой. Если вы заменяете жетон Септимы, замешайте убранный жетон в стопку ее жетонов.
ДОППЕЛЬГАНГЕР	 <i>Серьезно? Что тут неясного?</i>	ДУХИ-ПОМОЩНИКИ	Если в этом ходу вы лечите нескольких Пациентов в Госпитале, вы можете получить награду с трека Пациентов каждый раз, когда делаете это.
ВОЛШЕБНОЕ ЗЕРКАЛО	Сброшенные Ведьмы кладутся лицом вниз под низ стопки Ведьм. В конце этого Сезона сбросьте всех Ведьм, которые были отложены в сторону при помощи этого Заклинания. Если вы делаете готовым и колдуете это Заклинание, пока его эффект все еще действует, оно тут же выдыхается (как и обычно), и эффект начинается заново (получением 3 новых Ведьм).	УСПОКАИВАЮЩАЯ МЕЛОДИЯ	Вы делаете такие выборы независимо от Выборов Толпы в конце Суда(ов). Это значит, что Выборы Толпы, которые вы получаете от этого Заклинания, могут быть теми же, что и Выборы Толпы после Суда(ов). Не отзывайте Лояльного горожанина из Толпы после получения Выборов Толпы при помощи этого Заклинания. Способность <i>Джоанны</i> тут не применима.
ОДИН СО ШТОРМОМ	Получение 4 Мудрости вместо продвижения по треку Ритуала при нахождении на верхнем	ДУХОВНАЯ СВЯЗЬ	Это Заклинание имеет эффект, длящийся на протяжении нескольких Сезонов до тех пор, пока вы не выиграете Суд. Если вы

	делении трека также активирует этот эффект.		получаете Выбор Толпы после Суда, который вы выиграли, вы должны вернуть 1 Лояльного горожанина в свой запас, как обычно.
ПЕСНЬ ВДОВЫ	Это включает в себя и Пациентов, излеченных в <i>Госпитале</i> .	КРЫЛЬЯ ВЕТРА	Если вы колдуете это Заклинание после своего Быстрого Перемещения, вы можете сразу использовать его способность.



РАЗЪЯСНЕНИЯ ТАЙЛОВ ЗДАНИЙ

Если ваш Лидер находится по соседству со Зданием, вы можете использовать способность такого Здания. Каждая способность привязана к карте Действия.

ГОРОДСКОЙ ЦЕНТР

ИМЯ	 ГОСПИТАЛЬ	Считается, что в <i>Госпитале</i> постоянно находятся все 3 типа Пациентов (даже несколько Пациентов одного типа). Вы можете лечить этих Пациентов, как обычно, используя Лекарства, но когда вы продвигаетесь по соответствующим трекам Пациента, вы не получаете награду (если только другая способность прямо не указывает на это).
ДЕЙСТВИЕ <i>Лечение</i>		

ТАБЛИЧКА С БРОНЗОВЫМ НАИМЕНОВАНИЕМ

ИМЯ	 АНТИКВАРНЫЙ МАГАЗИН	Возьмите 1 карту Пролога. Получите либо дважды верхнюю награду, либо один раз – нижнюю. Затасуйте карту Пролога обратно в колоду.
ДЕЙСТВИЕ <i>Помни</i>		
ИМЯ	 РЫНОК	2 Ингредиента на ваш выбор считаются напечатанными в этой зоне во время вашего Действия.
ДЕЙСТВИЕ <i>Сбор</i>		

<p>ИМЯ</p>  <p>ОРАКУЛ</p>	<p>Выполните 1 Выбор Толпы.</p>
<p>ДЕЙСТВИЕ <i>Напев</i></p>	

ТАБЛИЧКА С ЗОЛОТЫМ НАИМЕНОВАНИЕМ

<p>ИМЯ</p>  <p>ЛЕТАЮЩИЙ СЛОН</p>	<p>Потратьте на 1 Ингредиент меньше для каждого Зелья, которые вы сварите в этот ход, но не получайте Мудрость за те Зелья, для которых вы использовали эту способность. Если вы используете любую другую способность (не <i>Летающий Слон</i>) для снижения стоимости изготовления Практического Зелья, вы получаете 3 Мудрости, как обычно.</p>
<p>ДЕЙСТВИЕ <i>Рекрутирование</i></p>	
<p>ИМЯ</p>  <p>ТИПОГРАФИЯ</p>	<p>Понизьте ваше Подозрение на 2.</p>
<p>ДЕЙСТВИЕ <i>Защита</i></p>	
<p>ИМЯ</p>  <p>БАР</p>	<p>Отправьте 1 дополнительного Лояльного горожанина в Толпу. Также добавьте в Толпу 1 Сердитого горожанина.</p>
<p>ДЕЙСТВИЕ <i>Защита</i></p>	

КАРТЫ ПЕРЕГОВОРОВ

КООПЕРАЦИЯ: выберите одну из своих карт Действия, на которой нет такой же иконки, как в стопке сброса Вдовы (находится справа от ее планшета). Найдите соответствующую карту и заставьте Вдову остановить на ней свой выбор, **получая Бонус Совпадения** с вами. Если ее Действие было в колоде, перетасуйте затем оставшиеся карты. **Не** бросайте кубик для Соло-игры.

ЗАДЕРЖКА: сманипулируйте Рядом Вдовы **перед** броском кубика для Соло-игры, чтобы выбрать ее Действие. Выберите одну из следующих опций для изменения Ряда:

- поменяйте порядок карт, лежащих лицом вверх;
- поменяйте правую из лежащих лицевой стороной вверх карт с верхней картой колоды добора (меняя также и их сторону);
- отложите левую из лежащих лицом вверх карту в сторону, затем сдвиньте другую карту влево. Возьмите карту из колоды добора, чтобы заполнить Ряд Вдовы, после чего положите отложенную карту лицом вниз на верх колоды добора.
- **ИНФОРМАЦИЯ:** бросьте кубик для Соло-игры, чтобы выбрать действие Вдовы **перед** тем, как выбрать вашу карту Действия.