

ИСТОРИЧЕСКИЙ ДЕТЕКТИВ

Ведьма

ПРАВИЛА ИГРЫ

ОБ ИГРЕ

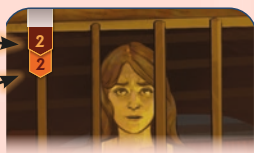
В городах Европы людей преследуют по подозрениям в колдовстве, и Эрфурт не стал исключением. Молодую вдову Анну называют ведьмой и собираются казнить. Вы придерживаетесь учения, которое борется с охотой на ведьм, и пастор поручает вам как можно быстрее разобраться в деле Анны, пока её не возвели на костёр.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Каждая карта в игре содержит в верхнем левом углу две цифры: номер колоды и номер карты. Всего в игре 13 пронумерованных колод с разным количеством карт. Каждая колода начинается с карты 1.

Это номер колоды

Это номер карты



Не перемешивая и не переворачивая карты, отделите колоды друг от друга и положите их перед собой лицевой стороной вниз. У вас должно получиться 13 колод с верхней картой 1:



2. Приготовьте телефон с функцией чтения QR-кодов или установите любое фотоприложение с такой функцией — оно понадобится в конце игры. Вы можете заранее скачать, не читая, файлы с обеих сторон карты 13, тогда вам не понадобится выход в интернет.

Всё готово. дочитайте правила до конца, прежде чем начинать играть.

⚠ **Важно:** не смотрите и не перемешивайте карты, пока не прочитаете правила.

👤 1–4 игрока

🕒 От 18 лет

🕒 Партия
60–90 минут

Состав игры:

56 карт,
правила игры.

НАЧАЛО ИГРЫ

Возьмите карту 1, проверните её и зачитайте вступление. Затем следуйте инструкциям на картах.

В текстах карт вы будете встречать значки с номерами колод, например: **Анна Вириц 2**. Это означает, что вы можете разложить колоду под указанным номером: переверните верхнюю карту колоды лицевой стороной вверх, а остальные карты из этой колоды, не переворачивая, разложите в ряд.



Так будет выглядеть разложенная колода 2: верхняя карта перевернута, остальные лежат в ряд неперевернутыми

После того как вы разложите колоду, изучите изображения на картах и прочитайте надписи (но переворачивать карты пока ещё нельзя).

Совет: будьте внимательны к иллюстрациям, на них могут находиться улики.

Затем обсудите все вместе, какие карты стоит перевернуть, чтобы получить информацию для расследования. Многие карты тратят 1 действие на их изучение, а у вас на игру всего 24 действия.

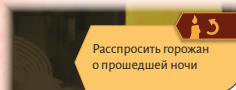
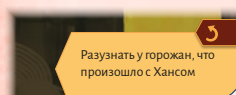
Начиная с самого младшего игрока, каждый по очереди выбирает, какую карту перевернуть. При этом обсуждать ход расследования и выдвигать версии можно без очереди.

Изучите раздел «Действия» и приступайте к расследованию! Если вам встретятся непонятные значки на картах, сверьтесь с разделом «Обозначения на картах».

ДЕЙСТВИЯ

Неперевернутые карты в разложенных колодах содержат на обороте информацию: она может быть полезной или бесполезной для расследования. Чтобы её изучить, вам нужно перевернуть карту, однако многие карты «платные» — вы потратите 1 действие, если перевернёте её.

У вас всего 24 действия на всю игру: как только они закончатся, остановите игру и переходите к разделу «Конец игры».



Стрелка без свечи означает, что вы можете перевернуть карту и получить информацию для расследования, не потратив действия

Свеча рядом со стрелкой означает, что вы потратите действие, если перевернёте карту



Если вы перевернули карту за действие, то потраченное действие обозначается значком свечи в правом верхнем углу. После каждой перевёрнутой карты подсчитывайте, сколько у вас потраченных действий. Как только наберётся 24, остановите игру и переходите к разделу «Конец игры».



Например, если у вас перевёрнуты 3 карты со свечами, то вы потратили 3 действия

Совет: для удобства вы можете взять 24 фишки или монетки, разделить их между всеми игроками и класть по одной монетке на каждую перевёрнутую за действие карту — как только монетки закончатся, остановите игру. Также вы можете делать отметки на бумаге. Это необязательно, но может облегчить вам подсчёт потраченных действий.

Каждый в свой ход сам решает, какую карту стоит изучить сейчас. Вы не обязаны переворачивать каждую карту. Если вы перевернули карту, то можете в любой момент посмотреть информацию на другой стороне, но учитывайте эту карту, когда подсчитываете действия.

Совет: когда допрашиваете персонажей, обращайте внимание на их эмоции. Они подсказывают, как персонаж реагирует на ваш вопрос.

КОНЕЦ ИГРЫ

Возьмите карту **13 1** и сканируйте QR-код с вопросами. Зачитайте вслух вопросы. Затем каждый предлагает свои ответы на каждый вопрос. У вас могут быть разные версии. На этом этапе вы уже не можете открывать колоды и переворачивать новые карты — вы должны ответить, исходя из уже перевёрнутых карт.

Когда будете готовы, сканируйте на обороте той же карты QR-код с ответами и зачитайте их вслух. Получите очки за свои правильные ответы и посмотрите свой результат:

5–6 очков. Вам удалось найти и наказать виновных. Горожане прониклись доверием и уважением к церкви и стали задумываться об истинах, которые проповедует Мейфарт.

4 очка. Вы были близки к истине, но вам не удалось установить все обстоятельства дела.

3 очка. Вы не собрали достаточно доказательств, чтобы восстановить справедливость и убедить горожан.

0–2 очка. К сожалению, вы не выяснили ничего стоящего, и в городе с новой силой разгорелась охота на ведьм.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

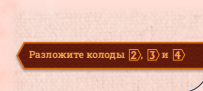
Автор: Ксения Таргулян • **Художники:** Екатерина Жарова, Владимир Любин, Анна "SpaceLaika" Орлова, Оксана Потапова • **Арт-директор:** Ольга Дребас • **Развитие игры:** Екатерина Рейес • **Дизайн и вёрстка:** Ксения Таргулян • **Продюсер:** Владимир Грачёв • **Выпускающий редактор:** Анна Давыдова • **Директор издательского департамента:** Александр Киселев • **Игру тестировали:** Елена Ворноскова, Луиза Кретова, Дана Кузнецова, Матвей Чистяков, Георгий Войнов, Мария Захаренкова, Владимир Грачев, Тимофей Усенков и ещё более сотни игроков.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

ОБОЗНАЧЕНИЯ НА КАРТАХ

Анна Вирц **2**

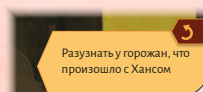
Флажок с цифрой означает, что вы можете разложить указанную колоду: то есть перевернуть верхнюю карту колоды, а остальные карты колоды выложить в ряд не переворачивая. В примере вы можете разложить колоду 2, которая относится к Анне Вирц. Колоды лучше раскладывать сразу, как вы получаете указание.



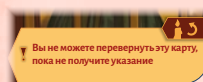
В низу карты находится дополнительное перечисление всех колод, которые вы можете разложить, и карт из разложенных колод, к которым теперь можно обратиться.



Стрелка рядом с действием означает, что вы можете перевернуть карту и получить информацию для расследования. Например, вы можете спросить людей о Хансе, не потратив действия.



Свеча рядом со стрелкой означает, что вы потратите действие, если перевернёте карту. Например, вы можете за действие расспросить горожан о прошедшей ночи. Обсудите совместно, стоит ли тратить действие на эту карту.



Если рядом с действием есть знак предупреждения, это означает, что вы можете перевернуть эту карту только при определённых обстоятельствах, о которых скажет игра. Возможно, вы должны сначала получить дополнительную информацию из других колод. Обращайте внимание на значок свечи: в таких случаях карты тоже могут тратить или не тратить действие.



Указание на конкретную карту обозначается так: 8 — это номер колоды, 3 — это номер карты. То есть вы можете обратиться к карте 3 из колоды 8, **если она разложена**.



Свеча в правом верхнем углу перевёрнутой карты означает, что вы потратили 1 действие. Как только вы потратите 24 действия, игра заканчивается.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов • **Руководство производством:** Иван Попов • **Главный редактор:** Валентин Матюша • **Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой • **Корректор:** Ольга Португалова • **Директор по развитию бизнеса:** Сергей Тягунов • **Креативный директор:** Николай Пегасов • **Международное продвижение:** Мария Никольская

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

© 2024 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

