

Гра Еріка Андерссона Сундена



ВІДЬОМСЬКА КРУГОВЕРТЬ



30 хв.



2-5
гравців



10+

Вітаю, відьмо, казан чекає...

Бути відьмою – це передусім орудувати могутніми чаклунськими інгредієнтами. Що вони потужніші, то неймовірнішу магію творять. Утім стережіться: якщо відьма прикликає забагато сили, чари та зілля вибухають просто їй в обличчя. На це варто зважати, коли намагаєтесь перемогти суперників. А поки ви чаклуєте з потрібними інгредієнтами, хтось інший готує те саме для вас! Принаймні завдяки цьому і ви маєте трохи більше інгредієнтів для чаклування, але головне — пильнуйте, щоб вибух не трапився з вами.

Мета гри

Гравці використовують карти рецептів, щоб начаклувати якомога більше інгредієнтів. Далі додають створені інгредієнти у свій казан, щоб передати його заклятому ворогові – гравцеві праворуч. Зауважте, кожна чаклунська стільниця може містити обмежену кількість інгредієнтів. Якщо гравець передає своєму суперникові більше інгредієнтів, ніж стільниця того може втримати, залишок слід повернути гравцеві, який передав казан, і викласти ці інгредієнти у його чаклунському колі.

Перший із гравців, хто збере у своєму чаклунському колі 5 або більше інгредієнтів, перемагає у грі!

Вміст

Гра «Відьомська круговерть» містить такі компоненти.

Книга правил	15 жетонів аркани
5 планшетів гравців	60 карт рецептів
5 казанів	17 карт персонажів
5 пам'яток	210 інгредієнтів
5 карт аркани	

Якщо чогось бракує – будь ласка, напишіть на info@igromag.ua.

Схема збирання казана



Будова компонентів

Планшети гравців

На планшетах гравці зберігають свої інгредієнти.

- А. Чаклунське коло.
- Б. Чаклунська стільниця.

- а. 3 комірки для сердець тіні
 - б. 4 комірки для мандрагори
 - в. 9 комірок для жаб , павуків і грибів .
- Це базові інгредієнти.



Кarti рецептів

Кarti рецептів використовують для створення інгредієнтів.

- А. Аркана.
- Б. Комірки для створення інгредієнтів.
- В. Символ напрямку рецепта.
- Г. Комірки для створених інгредієнтів.
- Г. Ініціатива.



Кarti персонажів

- А. Бік здібності.
- Містить або унікальну здібність, або унікальний рецепт.
- Б. Бік з інгредієнтами.
- Визначає стартові інгредієнти.

Правила на картах персонажів мають перевагу над правилами цієї книги.



Підготовка до гри

1. Видайте кожному гравцеві планшет, казан, карту аркани та пам'ятку.
2. Для першої гри: **Якщо ви вже обізнані з грою:** роздайте гравцям по 2 карти персонажів (не «Посвячених»). Кожен гравець вибирає одну, а другу повертає в коробку.



Гравці викладають вибрані карти персонажів біля своїх планшетів боком з інгредієнтами догори.

3. Перемішайте колоду рецептів і роздайте кожному гравцеві по 4 карти долілиць. Ці карти рецептів утворюють руку гравця, яку він може дивитися, але повинен тримати потай від решти гравців.
4. Розташуйте колоду рецептів у межах досяжності для всіх гравців.
5. Розташуйте інгредієнти в межах досяжності для всіх гравців.
6. У грі 5 типів інгредієнтів:



жаба



павук



гриб



мандрагора



серце тіні

7. Видайте кожному гравцеві інгредієнти, як вказано на його карті персонажа. Гравець розміщує їх на відповідних комірках своєї чаклунської стільниці. Кожен гравець кладе свою карту персонажа боком зі здібністю догори. Якщо карта містить символи аркани, гравець відповідно просуває жетони аркани треком на карті аркани (див. с. 4).

Хід гри

Кожен раунд складається з 2 фаз.

1. **Фаза вивчення** – гравці викладають нові рецепти перед собою.
2. **Фаза чаклування** – гравці створюють інгредієнти, щоб захарастити чаклунські стільниці суперників.

Фаза вивчення

Фаза вивчення триває 3 етапи.

1. **Зіграти рецепт** – зіграйте 1 карту рецепта з руки.
 2. **Відкрити рецепт** – відкрийте зіграну карту.
 3. **Розіграти аркани** – розіграйте аркани на карті.
- Кожен етап усі гравці повинні виконувати одночасно, перед тим як перейти до наступного етапу.

Зіграти рецепт

Гравці вибирають 1 рецепт у себе з руки й викладають долілиць поряд зі своїм планшетом. Усі мусять зіграти рецепт, навіть якщо не зможуть скористатися ним у цей раунд.

Кarti рецептів із символом напрямку  під час фази вивчення можна розвернути, щоб поміняти місцями комірки для створення та створених інгредієнтів. Але після здійснення вибору карту рецепта розвертати більше не можна.



Звичайна



Розвернена

Відкрити рецепт

Гравці відкривають викладені долілиць карти, зіграні на попередньому етапі.

Розіграти аркани

Деякі карти рецептів мають один або декілька символів аркани  у верхній частині карти.

Кожен гравець просуває відповідний жетон аркани треком на стільки поділок, скільки символів цієї аркани містить щойно зіграна карта рецепта. Коли жетон займає або проходить поділку з парним номером, позначену , гравець може активувати ефект аркани в цей хід.

Ефект аркани спрацьовує щоразу, коли жетон потрапляє на парний номер. Після перетину поділки 6 перемістіть жетон на поділку 1 і далі рахуйте аркани як зазвичай.

Ви можете грати без використання аркани. Але важливо щоразу зсувати жетони аркани треком, коли розіграєте новий рецепт. Активацію аркани не можна відкласти на наступний хід, якщо гравець вирішив не застосовувати її ефект. Тепер потрібно досягти нового парного значення або перевищити його, щоб мати змогу активувати цю аркану.

Ефекти аркани



Гравець може **додати у свій казан 1 інгредієнт безпосередньо із загального запасу.**



Гравець може **вилучити до 2 інгредієнтів зі своєї стільниці.** Інгредієнти можуть бути одного чи різних типів.

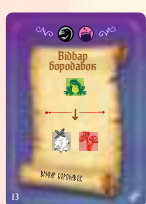


Виберіть **тип інгредієнта** (наприклад, павуки). У цей раунд гравець, **беручи інгредієнти для створення, може взяти інгредієнти цього типу із загального запасу** так, ніби вони були в нього на стільниці.

Деякі карти містять кілька символів аркани, що дає гравцеві змогу активувати декілька ефектів одночасно.

Приклад розігрування аркани

1. Кікі має 1 аркану зілля та 1 аркану крука.
2. Вона грає карту рецепта з 1 арканною зілля, 1 арканною крука і 1 арканною ґримуара й відповідно просуває жетони аркан треком.



Уже в грі



Щойно зіграна



3. Аркани зілля і крука досягають парного номера, тож їхні ефекти можуть бути активовані.
4. Аркана ґримуара досягає номера 1, тож її ефект у цей раунд не може бути активований.
5. Наступного раунду Кікі грає рецепт із 2 символами ґримуара й відповідно просуває жетон цієї аркани.



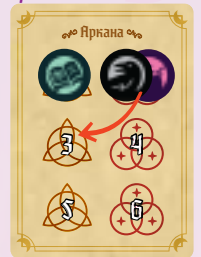
Уже в грі



Зіграна минулого раунду



Щойно зіграна



6. Аркана ґримуара перевищує парний номер, тож її ефект може бути активований.

Фаза чаклування

Фаза чаклування триває 4 етапи.

1. **Створити інгредієнти** – створіть інгредієнти на зіграних картах рецептів.
2. **Передати казани** – передайте свій казан гравцеві праворуч.
3. **Перевірити переможців** – якщо гравець зібрав 5 або більше інгредієнтів у своєму чаклунському колі, він перемагає у грі.
4. **Передати карти рецептів** – передайте карти з руки гравцеві ліворуч, а потім доберіть у руку карти з колоди, доки не наберете 4 карти рецептів.

Кожен етап гравці повинні виконувати одночасно, перед тим як перейти до наступного етапу.

Створити інгредієнти

Гравці створюють інгредієнти за допомогою зіграних карт рецептів біля свого планшета. Рецепти можна використовувати в будь-якій послідовності.

Щоб застосувати карту рецепта, гравець мусить:

1. Розмістити відповідні інгредієнти на всіх комірках для створення інгредієнтів вибраної карти.
Гравець може взяти інгредієнти зі своєї стільниці або з карт рецептів, застосованих раніше. Всі комірки для створення на карті рецепта мусять бути заповнені. Не можна частково заповнити комірки для створення інгредієнтів на карті рецепта.
2. Розмістити відповідні інгредієнти із загального запасу на всі комірки для створених інгредієнтів на карті рецепта.

Гравці не мусять використовувати всі свої карти рецептів, навіть якщо в них вистачає інгредієнтів для цього. Також це стосується карт рецептів без зображених на них комірок для створення. Кожен рецепт можна застосувати лише один раз у раунд.

Деякі рецепти мають змішані комірки  для створення чи створених інгредієнтів, тож гравець вибирає, які із зображених інгредієнтів розмістити чи які створити. Щоразу, коли гравець використовує такий рецепт, він вибирає будь-який із зображених інгредієнтів.

Приклад створення інгредієнтів

- Матильда використовує першу карту рецепта, розмістивши 1 мандрагору та 1 жабу зі своєї стільниці на комірки для створення.
- Із загального запасу вона розміщує 1 мандрагору на першу комірку для створених інгредієнтів. Вона може розмістити або 1 гриб, або 1 павука на другу комірку. Вона вибирає розмістити 1 гриб.
- Матильда використовує другу карту рецепта і розміщує 2 гриби на її комірках для створення: 1 гриб зі стільниці й 1 гриб зі створених на застосованій раніше карті рецепта.
- Вона розміщує 1 мандрагору та 2 павуків із загального запасу на комірки для створених інгредієнтів.
- Матильда вирішує не використовувати третю карту рецепта, хоча в неї є інгредієнти для цього.



Коли гравець застосував усі потрібні йому рецепти, він додає у свій казан усі створені інгредієнти, які залишилися на комірках для створених інгредієнтів. Потім він переміщує інгредієнти з комірок для створення назад у загальний запас. Кількість інгредієнтів не обмежена. Якщо кубики інгредієнтів у загальному запасі буде вичерпано, гравці можуть повернути інгредієнти для створення з відповідних комірок застосованих рецептів до того, як отримають створені інгредієнти. Якщо цього буде не досить, візьміть доступні замітники. В окремих випадках послідовність, за якою гравці створюють інгредієнти, матиме значення. Якщо в певний момент виникає ситуація, коли черговість гравців має значення, першим виконує дії гравець із найнижчою ініціативою на останній зіграній карті рецепта, потім – гравець із другою найнижчою

ініціативою і так далі. Щоб не затримувати гру, наполегливо радимо дотримуватися такої черговості лише тоді, коли це вкрай необхідно.

Приклад використання ініціативи

- Пайпер зіграла карту рецепта з ініціативою 17 (розверненою).
- Ребека зіграла карту рецепта з ініціативою 18. Перед тим як Пайпер вибере, який інгредієнт створити за допомогою свого рецепта, вона хоче знати, який інгредієнт для створення Ребека вирішить узяти. Ребека так само, перед тим як вибрати, який інгредієнт узяти для створення з-поміж можливих на своїй карті рецепта, хоче знати, який інгредієнт створить Пайпер. Щоб розв'язати цю суперечність, вони вирішують грати в черговості відповідно до ініціативи на картах.



- У цьому раунді Пайпер зіграла карту рецепта з найнижчою ініціативою, тож вона буде вирішувати першою.

Передати казани

Кожен гравець передає свій казан з усіма інгредієнтами гравцеві праворуч. Цей гравець розміщує інгредієнти зі щойно отриманого казана на відповідні комірки своєї чаклунської стільниці. Після заповнення комірок усі інгредієнти, які не помістилися на стільниці гравця, розміщуються у чаклунському колі гравця ліворуч (того, хто передав казан).

Чаклунська стільниця може містити таку кількість інгредієнтів (відповідно до зображених комірок):



Приклад передавання казанів

1. Після створення інгредієнтів Тріксі має на своїй стільниці 1 серце тіні та 2 мандрагори.
2. Єннефер передає Тріксі свій казан із 2 павуками й 4 мандрагорами.
3. Тріксі розміщує 2 павуків і 2 мандрагори на своїй стільниці.
4. Стільниця Тріксі не може вмістити решту мандрагор, тож їх буде розміщено у чаклунському колі Єннефер.

Стільниця Єннефер

Стільниця Тріксі



Перевірити переможців

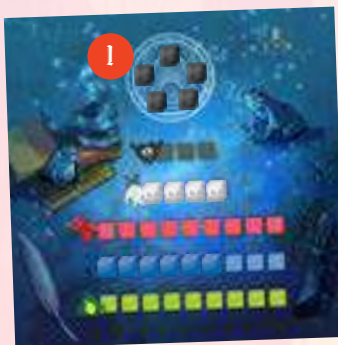
Якщо у когось із гравців 5 або більше інгредієнтів у чаклунському колі, він стає переможцем. Якщо жоден гравець не переміг, перейдіть до наступного етапу – «Передати карти рецептів».

Якщо декілька гравців одночасно збирають 5 або більше інгредієнтів, то перемагає гравець, котрий має найбільше інгредієнтів у чаклунському колі. У разі нічиєї перемагає гравець, котрий має найбільше типів інгредієнтів у чаклунському колі. Якщо знову нічия, перемагає гравець із найменшою кількістю інгредієнтів на стільниці. Якщо нічия залишається, ці гравці ділять між собою перемогу.

Приклад перевіряння переможців

1. Після передавання казанів Сабріна має 5 сердець тіні у своєму чаклунському колі.
2. Віллоу має 4 мандрагори та 2 павуків.
3. У них обох 5 або більше інгредієнтів у чаклунському колі, тож гра завершується. Вони обидві претендують на перемогу. Втім Віллоу має більше інгредієнтів у чаклунському колі (6 проти 5 у Сабріні), тому Віллоу перемагає у грі.

Стільниця Сабріні



Переможниця!

Стільниця Віллоу



Передати карти рецептів

Кожен гравець передає всі карти рецептів, котрі залишилися в руці, гравцеві ліворуч, а потім добирає до ліміту руки в 4 карти.

Розпочніть новий раунд і грайте далі, поки не визначите переможця.



Роз'яснення щодо карт

Деякі карти персонажів треба скидати після використання унікальної здібності. Скинуті карти персонажа повертаються в коробку й більше не залучаються в цій партії гри.



Ясновидиця

Зазвичай гравець із Ясновидицею перед початком нового раунду бере 2 карти (ліміт руки 5), а гравець ліворуч від нього не бере жодної карти (ліміт руки 4).



Шибайголова

Ефект аркани, активований цією здібністю, додається до ефектів аркани, які гравець активує в цьому раунді як зазвичай. Гравець може вибрати напрям своєї навмання вибраної карти (звичайна або розвернена).



Жаб'яча шептуха та Темна конячка

За цими рецептами гравець може створити будь-який інгредієнт на свій вибір. Для Темної конячки інгредієнти можуть бути різними або одного типу.



Зіллярка

Гравець може вибрати будь-який тип інгредієнта, коли додає інгредієнт зі своєї стільниці у казан.



Дослідниця гримуарів

Щоб активувати цей ефект, гравець може взяти мандрагору зі своєї стільниці або створену з карти рецепта. Гравець може використовувати цю здібність додатково до ефекту аркани гримуара, коли аркана гримуара спрацьовує як зазвичай.



Трикстерка

Під час підготовки цей рецепт треба розвернути так, щоб створювати жаб. На цю карту персонажа не діє правило про те, що карти рецептів не можна розвертати після розігрування.



Нестримна

Якщо гравець повинен додати на свою стільницю більше інгредієнтів, ніж має відповідних комірок (наприклад, понад 4 мандрагори), він розміщує залишок інгредієнтів у чаклунському колі гравця ліворуч.



Віхола

Під час розігрування гравець може розвернути будь-яку карту рецепта, навіть якщо зазвичай її не можна розвертати. Утім Віхола не може розвернути карти рецептів після того, як їх зіграно.



Відьма на всі руки

Якщо після створення інгредієнтів, але до передавання свого казана гравець має принаймні по 1 інгредієнту серця тіні, мандрагори, грибів, павуків і жаб, він може перемістити 1 інгредієнт будь-якого типу зі свого казана у своє чаклунське коло.



Творці гри

Розробка:

Ерік Андерссон Сунден

Ілюстрації:

Веберсон Сантьяго

Директор проєктів:

Ніколя Бонгіо

Виробництво:

Девід Лепор

Керівник розробки:

Ніл Кімболл

Графічний дизайн:

Луї Франциско

Текст:

Ганна Б'єркман (We are Knytt)

Тестувальники гри:

Шуан Алгафф, Філіпе Амаро, Мортен Андерсен, Пітер Андерссон, Мартін Аннандер, Пабло Андре Жомер, Софі Асплунд, Ганна Кнітт Б'єркман, CanIBeBlue, Синтія Батгейт, Федеріко Бінда, Сорен Брандборг, Камілла Кейт і Пітер Брікс, Сага Бонгі Ніколя Бонгі, Мартін Боннев'є, Сара Боннев'є, Едвін Боннев'є, Міра Боннев'є, Марлі Рубоу Кронлід і Тейдж Боннев'є, Ерік Бранг'єр, Малін Бреденберг, Генрік Брунстр'ом, Густав Білунд, Мартін Бодкер Енггофф, Лі Паула Кальдейра Балкестал, Стеф Черій, Тіна Крістенсен, Аманда Крістенсен, Софі Данбрант, Раян Денсі, Саймон Девіс, Джозеф Домінгес-Марреро, Стів № 3 Еренспергер, Семюель Айнгері, Золт Елтер, Геран Ерікссон, Бенджамін Ерікссон, Матс Ерікссон, Свен Ерікссон, Еспер Ерребо Нільсен, Фелікс Фальк, Мадс Фльо, Маркус Форд, Алекс Фрост, Генрік Гідмарк, Мітчелл Голден, Джон Гуденаф, Сесілія Густавссон, Нілс Ганссон Б'єрке, Тор-Б'єрн Генкель, Андерс Ялмарссон, Роб, Келлі та Ксандер Гаддлстон, Людвіг Гультрен, Рустан Хоканссон, Ніклас Хьок, Сесілія Янссон, Тереза Янссон, Генрік Йоханссон, Джейкоб Йонссон, Андерс Карлссон, Магнус Карлссон, Мікаель Карлссон, Александер Кезо Казен, Аллан Кіркебі, Генріетт М. К'єр, Ніколай М. та Еспер К'єр, Вівьенн Кох, Генрік Крьоманд, Ден Кергольм, Пітер Лангк'єр Мьоллер, Лісбет і Кім Ларсен, Кріс Лоуренс, Девід Лепор, Джейсон Левін, Нікол Лі, Крістофер Ліля, Ерік Ліндблом, Мартін Ліндстрем, Софі Лів Стовельбек, Мортен Лунд, Александер Лундберг, Мішель Магес, Кріс Марчег'янні, Бенджамінас Марцінкявічус, Філіп Марко, Венді, Мітч, Макайла, Ніколас і Ланден Мак-Евой, Піт Мак-Ферсон, Джон Моффат, Кріс Морріс, Макс Меллер, Ерік Навандер, Джеппе Норскер, Кайл Нанн, Каз Ніборг-Андерсен, Тобіас Олссон, Влад Ореллана, Отто Плантенер Дженсен, Стефан Помп, Діна Рамзе, Тор Расмуссен, Маурісіо Редондо, Ян Рікетт, Шон Роббінс, Тодд Роуланд, Семюел Сапір, Б'йорн Шайдманн, Б'йорн Шредер, Пітер Шредер, Ліла Скотт, Том та Ліззі Шін, Тейлор Шусс, Генрік Шестранд, Мая Шкріпель, Йохан Сунден, Май, Густав та Еліас Сунден, Андреас Сков Есбех, Андреа Спердугі, Торб'йорн Столе, Густаф Сундстр'ом, Оскар Селл, Оскар К. Е., Александер О. Е. та Петер Томсен, Хоакім Пім Тунборг, Александер Торнланд, Стефан Тізар Ганссон, Коре Торндаль К'єр, Майк Тріас, Хуан Пабло Варгас Сеґель, Девід Віндторп, Ларс Вагнер Гансен, Бенні Валлін, Расмус Ніколай Вест, Лене Вест Фредеріксен, Фрея Вест Фредеріксен, Джейкоб Вестерлунд, Ульріка Вестермарк, Джош Вуд, Марк Вуттон, Крістіна Завала, Джон Зінсер, Еппе Орсе Йохансен, Віктор Остерсьо та всі інші, хто грав у цю гру.

Особлива подяка.

Цієї гри не існувало б, якби не любов і підтримка моєї родини – це Май Сунден, Густав Сунден, Елла Сунден і Тереза Дженссон. Дякую за ваш ентузіазм у тестуванні гри.

Ще двоє людей підтримували мене під час створення цієї гри більше, ніж можна очікувати від друзів: Бенні Валлін та Ерік Ліндблом. Можливо, ця гра вже не хайку, але я не можу уявити, якою вона була б без вас.

Нікласе Гук, те, як ти привіз мені «Відьомську круговерть» до Fastaval 2019, було дивовижно. Я вічно буду вдячний!

На передавання інгредієнтів за столом мене надихнула 3D-гра про будівництво із цеглин у реальному часі. Я щиро сподіваюся, що її видадуть і я зможу пограти в неї зі своєю сім'єю. Я хотів би подякувати творцям і дизайнерам Магнусу Карлссону та Генріку Гідмарку за красиву ідею! І спасибі за допомогу в тестуванні гри! Мартіне Боннев'є, Веґарде Фарстад, Тіме Грін, Магнусе Карлссон та Безе Шахріарі – дякую за уважне ознайомлення з правилами. І, звичайно, дякую Ганні Кнітт Б'єркман за редагування книги правил – це безцінно!

Ніле, ваша постійна підтримка й нескінченне бажання поліпшувати цю гру минулого року були абсолютно безцінними, і я щиро сподіваюся, що це не остання наша співпраця. Дякую! Джоне Зінсер, я вражений вашою вірою в мене як розробника-новачка. Для мене велика честь опублікувати гру під крилом AEG. Дякую за натхнення та підтримку!

І нарешті дякую всім людям, які випробували цю гру, не в останню чергу на Fastaval 2019. Було приємно почути ваші думки та відгуки про гру.

Я щиро вдячний!

Erik Andersson Sundén

«Відьомська круговерть»

здобула нагороду як найкраща гра 2019 року на Fastaval 2019.

Дякуємо за вашу підтримку!



© 2021 Alderac Entertainment Group.

2505 Anthem Village Drive Suite E-521
Henderson, NV 89052 USA.

Whirling Witchcraft і всі пов'язані торгові знаки є ™, ® та ©, де зазначено Alderac Entertainment Group, Inc. або Erik Andersson Sundén.

Усі права застережено.



Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»
Керівниця проєкту: Аліса Соляніченко
Перекладач з англійської: Володимир Кузнецов
Редакторка: Ірина Коломієць
Головні редактори: Оксана Квасняк,
Віктор Шлехт
Верстальник: Дмитро Білоус

Забороняється будь-яке використання правил або їхніх фрагментів із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.

© ТОВ «Ігромаг», 2023.

Усі права застережено. www.igromag.ua

Є запитання? Пишіть на info@igromag.ua

Версія правил 1.0