

КӨНӨТӨПСЬКА ВІДЬМА

ПОМСТИ ХОЧЕШ?

КАРТКОВА ГРА-ПОМСТА

ПРАВИЛА ГРИ



Огляд гри

Настав час праведної помсти! У картковій грі «Конотопська Відьма», створеній за мотивами однойменного фільму виробництва кіностудії «Фільм Ю Ей», ви за допомогою чарів Відьми маєте знищувати окупантів, що вдерлися на українську землю. Фільм і гра не мають стосунку до класичного твору Григорія Квітки-Основ'яненка, а пов'язані з подіями сучасності. Сподіваємося, що після всього, що пережили й переживають українці в умовах повномасштабної війни, ця гра зможе стати вашою розрадою!

Гравці змагатимуться за отримання очок помсти (ОП), які надаються за знищення кожного окупанта. Проте розподіл ОП залежить від кількості сили, накопиченої кожним гравцем на карті окупанта, і до того ж не є однаковим. Тож комбінуйте карти, плануйте порядок їх розіграшу та не забувайте, що ситуація на столі може дуже швидко змінюватися!

Гравець із найбільшою кількістю ОП перемагає!



Компоненти



12 КАРТ ОКУПАНТІВ



54 КАРТИ ВІДЬМИ



12 ЖЕТОНІВ ПІДСИЛЕННЯ
(по 6 шт. x2 та x3)



5 ЖЕТОНІВ ГРАВЦІВ



1 ПЛАНШЕТ ПІДРАХУНКУ ОЧОК

Приготування



- 1 Перетасуйте карти окупантів і покладіть їх на стіл стосом долілиць. Це колода окупантів.
- 2 Перетасуйте карти Відьми, покладіть їх окремим стосом долілиць у зоні досяжності всіх гравців. Це колода Відьми.
- 3 Утворіть на столі запас жетонів підсилення.
- 4 Планшет підрахунку очок розмістіть збоку від ігрової зони.
- 5 Роздайте гравцям по п'ять карт із колоди Відьми. Це — рука кожного гравця.

до гри



- Візьміть 4 верхні карти з колоди окупантів і розкладіть їх горілиць на столі таким чином, щоб навколо кожної залишилося місце для карт гравців.
- Кожен гравець вибирає собі один із кольорових ігрових жетонів. Варто розподілити їх так, щоб усім було зручно грати, адже колір жетона гравця відповідає певній стороні карти окупанта. Ця відповідність передбачена для уникнення плутанини, а тому важлива для ігрового процесу. За бажання ви можете пересісти чи обмінятися жетонами, але тільки до початку гри.

Покладіть жетони всіх гравців поряд із планшетом підрахунку очок.

Випадковим чином оберіть першого гравця. Можна починати гру!

Перебіг гри

Починаючи з першого гравця, усі по черзі виконують ходи, доки не будуть знищені всі 12 окупантів, що існують у грі. Ходи передаються за годинниковою стрілкою.

Кожен хід складається з трьох етапів:

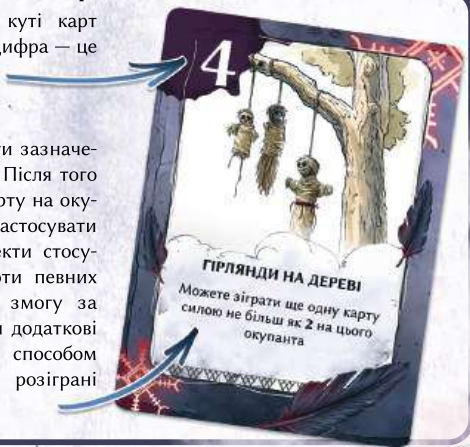
- 1 Розіграти карту (карти) з руки.
- 2 Перевірити карти окупантів.
- 3 Добрати карти з колоди Відьми на руку до п'яти.

Ігрові колоди

Карти Відьми

У лівому верхньому куті карт Відьми обов'язково є цифра — це сила карти.

У нижній частині карти зазначений її ефект (якщо є). Після того як гравець розіграв карту на окупанта, він може застосувати ефект цієї карти. Ефекти стосуються підсилення проти певних окупантів або дають змогу за певних умов розіграти додаткові карти чи визначеним способом вплинути на раніше розіграні карти.



Якщо завдяки ефекту певної карти ви розіграєте ще одну карту, її ефект також можна застосувати.

Карти окупантів

Цифра у верхньому лівому куті карт окупантів вказує на те, скільки сили загалом мають зібрати на цій карті гравці, щоби знищити цього окупанта.

Три цифри нижче означають кількість ОП, яку можуть отримати за знищення цього окупанта лідери за силою розіграних карт. Верхнє значення — це кількість ОП, яку отримує гравець, що накопичив найбільше сили на розіграних на цього окупанта картах Відьми. Середнє значення відповідає другому місцю, а нижнє — третьому.

На кожній із п'яти сторін карти окупанта є кольорові позначки, що відповідають кольорам жетонів гравців. Кожен гравець має розігравати свої карти Відьми, викладаючи їх із того боку карти окупанта, що позначений його ігровим кольором. Таким чином усі гравці завжди бачитимуть, де чий карти та хто скільки сили накопичив проти певного окупанта. Це полегшить підрахунок сили кожного гравця з метою розподілу очок помсти за знищення певного окупанта.





Етап 1. Розіграш карт

У свій хід гравець **повинен** розіграти 1 карту з руки на будь-яку з карт окупантів. Для цього гравець обирає карту й кладе її з того боку карти окупанта, позначка на якому відповідає кольору жетона цього гравця.



Приклад. Микита вибрав синій ігровий жетон, тож він викладатиме свої карти з того боку карти окупанта, що має позначку синього кольору.

Якщо ефект карти дає змогу розіграти додаткові карти, гравець **може, але не зобов'язаний** це зробити. Розіграти більш як 1 карту за хід можна тільки внаслідок розіграшу ефекту першої карти.

Якщо карта Відьми розіграна на окупанта, проти якого вона має ефект підсилення, покладіть на неї відповідний жетон підсилення. Тепер накопичена вами сила проти цього окупанта відповідає значенню, встановленому жетоном. Таким чином базова сила карти може зрости вдвічі або втричі.



Приклад. Базова сила карти «Сколопендра» — 3. Олесь (білий гравець) розіграє її на карту окупанта «Бандоса», проти якого ця карта має ефект підсилення, тож кладе на неї жетон х3. Тепер сила цієї карти — 9.

Ефекти підсилення спрацьовують завжди й саме так, як прописано в тексті карти. Ви не можете вирішити не застосовувати цей ефект. Окрім того, якщо певна карта Відьми, що отримала жетон підсилення, буде перенесена завдяки ефекту іншої карти з одного окупанта на іншого, її ефект підсилення має бути змінений відповідно. Тобто якщо така карта опиняється на карті окупанта, проти якого вона не має ефекту підсилення, то жетон із неї скидається, а сила повертається до базової. Якщо вона має інше значення підсилення проти цього окупанта, замініть жетон підсилення відповідно.

Усі інші ефекти карт Відьми, крім ефектів підсилення, не є обов'язковими. Ви можете вирішити не застосовувати їх. Рішення щодо того, чи застосовувати будь-який із цих ефектів, гравець повинен ухвалити, щойно викладе карту, й оголосити про це. У випадку перенесення раніше розіграної карти з одного окупанта на іншого такі ефекти не спрацьовують (не можуть бути застосовані проти нового окупанта).

ВАЖЛИВО! Перенесення карт з одного окупанта на іншого не впливає на їхню приналежність певному гравцеві. Покладіть перенесені карти з того ж боку карти окупанта, з якого вони лежали.

Завершивши розіграш карт, гравець переходить до наступного етапу.

Етап 2. Перевірка



Кожен гравець, розігравши всі карти, які він міг / захотів розіграти в цей хід, повинен перевірити всі карти окупантів на столі.

ВАЖЛИВО! Не можна продовжувати розіграш карт на етапі перевірки окупантів. Ви маєте спочатку завершити перший етап, а лише тоді розпочинати другий.

Якщо на жодній із 4 карт окупантів не накопичено достатньо сили карт Відьми для їх знищення, то нічого не відбувається. Гравець переходить до наступного етапу.

Якщо на будь-якій із карт окупантів загальна сила розіграних карт Відьми дорівнює числу, вказаному у верхньому лівому куті карти окупанта, чи перевищує його — окупанта знищено. Порахуйте силу, накопичену на цій карті кожним гравцем, щоб визначити, хто отримує очки помсти за його знищення та скільки саме.

Розподіл ОП між трьома лідерами за силою карт Відьми завжди вказаний на самій карті окупанта. У разі нічиєї за будь-яке призове місце всі претенденти отримують ту кількість ОП, що передбачена за це місце.



Приклад. Микита розігрує третю карту «Туман» на окупанта «Бандоса»: одну таку ж карту він виклав раніше, а ще одну розіграв Дмитро (червоний гравець). Завдяки своєму ефекту кожна із цих 3 карт отримує жетон х3. Тож тепер у Микити 12 сили проти цього окупанта, а в Дмитра — 6. На цьому Микита завершує розіграш карт і переходить до етапу 2: робить перевірку. На карті «Бандоса» гравці накопичили загалом аж 27 сили, тоді як достатньо було б 20, отже, цей окупант знищений. Микита отримує за перше місце за силою 4 ОП, Олеся, у якої було 9 сили, — друге місце й 3 ОП, а Дмитро — 2 ОП за третє місце. На інших картах окупантів на столі сили карт Відьми поки недостатньо для знищення.

Гравці, що здобули ОП, пересувають свої ігрові жетони на відповідну кількість поділок на планшеті підрахунку очок. Здобувши загалом більше ніж 25 ОП, гравець перевертає свій жетон стороною з позначкою «25+» догори й позосталі ОП відраховує з початку треку.

Після цього покладіть у скид карту знищеного окупанта й карти Відьми, що були на неї розіграні, а жетони (якщо є) поверніть у запас. Одразу викладіть нові карти окупантів замість знищених. Робіть так, поки колода окупантів не вичерпається.

Підказка. Протягом одного ходу може бути знищено більш як одного окупанта.

Етап 3. Добір карт



У кінці ходу гравець бере нові карти з верху колоди Відьми, щоб у нього на руці знову було 5 карт. Опісля хід передається наступному за годинниковою стрілкою гравцеві.

Якщо протягом гри колода Відьми вичерпається раніше за знищення всіх окупантів, перетасуйте скід і утворіть таким чином нову колоду.

Приклад ходу

Микита розіграє «Необережне водіння» на карту окупанта «Картавого».



Її ефект дає йому змогу розіграти ще одну карту на цього ж окупанта. Тож Микита розіграє карту «Гірлянди на дереві», ефект якої — розіграти ще одну карту, але силою не більше ніж 2.



Тоді Микита розігрує карту «Червоний велосипед», адже її сила — 2. Ефект цієї карти — знищити чужу карту, розіграну на цього окупанта. Микита знищує карту Олеси «Внутрішня записка», яка має потрібну силу проти окупанта «Картавого». Він кладе у скид карту «Внутрішня записка», а жетон підсилення повертає до запасу. Тепер у Микити найбільше сили на цьому окупанті — 9. Він розіграв усі доступні ефекти й тепер робить перевірку: жоден з окупантів не знищений. Микита добирає 3 карти з колоди Відьми та передає хід Дмитру.



Дмитро розігрує на карту окупанта «Картавого» карту «Туман» на додачу до двох, які він розіграв на неї раніше. Тож тепер кожна з карт «Туман» отримує підсилення втричі. Дмитро кладе на них жетони х3. Він не може розіграти більше карт, тож переходить до етапу перевірки окупантів.



На карті окупанта «Картавого» накопичено аж 32 сили, а для його знищення достатньо 22. У Дмитра на картах накопичено 18 сили, у Микити — 9, а в Марії (зелений гравець) — 5. Тож Дмитро отримує 3 ОП за перше місце, Микита також 3 ОП — за друге, а Марія не отримує нічого, бо нагорода за третє місце — 0 ОП.

Дмитро й Микита пересувають свої жетони на планшеті підрахунку очок на 3 поділки вперед.



жетони Дмитра та Микити

Гравці скидають «Картавого» та всі розіграні на нього карти Відьми, повертають у запас жетони з них, а тоді відкривають нову карту окупанта. Хід передається Олесі.

запас жетонів



скид окупантів

колода окупантів

скид гравців

Кінець гри

Кінець гри настає, коли буде знищено всіх окупантів із колоди окупантів (включно з тими, що на столі).

Гравець із найбільшою кількістю ОП на планшеті підрахунку очок перемагає!

У разі нічиєї перемагає претендент, що за порядком передачі ходів є найдалі в черзі від гравця, який починав гру.



Короткі правила

Перетасуйте обидві колоди та покладіть у центрі стола долілиць. Поряд утворіть запас жетонів підсилення.

Відкрийте 4 карти окупантів і викладіть їх із невеликим запасом простору, щоб залишилося місце для карт гравців.

Кожен гравець бере ігровий жетон того кольору, що зображений на зверненому до нього боці карти окупанта. Покладіть усі жетони гравців на стіл разом із планшетом підрахунку очок.

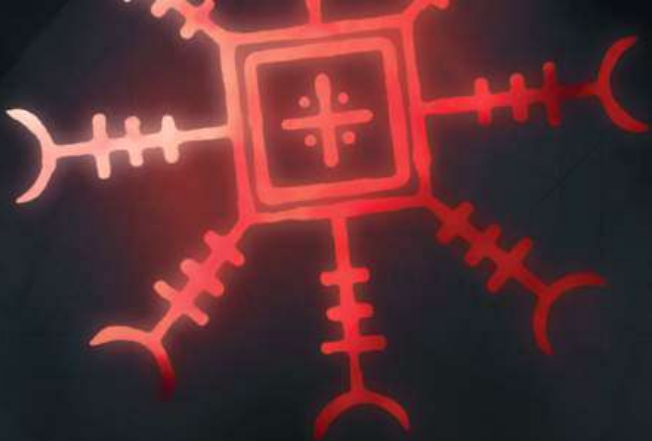
Роздайте кожному гравцю по 5 карт із колоди Відьми. Випадковим чином оберіть першого гравця, і можна починати.

Хід гравця має такі етапи:

- 1 Розіграш карти.** Гравець повинен розіграти 1 карту з руки на будь-якого окупанта. Додаткові карти можна розіграти лише внаслідок застосування ефекту цієї карти. Ви не зобов'язані застосовувати ефекти карт, крім ефектів підсилення. Усі ефекти прописані в тексті самої карти.
- 2 Перевірка окупантів.** Гравець повинен перевірити всіх окупантів на столі. Якщо верхня цифра на карті окупанта менша за сумарне значення сили карт Відьми, розіграних на неї всіма гравцями, чи дорівнює йому — окупанта знищено. У такому разі підрахуйте силу карт кожного гравця окремо. Трійка лідерів отримує очки помсти (ОП), як зазначено на «монетах» на карті окупанта (золото, срібло, бронза). Пересуньте відповідно їхні жетони на планшеті підрахунку очок. Скиньте карту окупанта з усіма розіграними на неї картами Відьми та відкрийте наступну. Розігравати карти на цьому етапі не можна!
- 3 Добір карт.** Гравець добирає карти на руку до п'яти.

Ходи передаються за годинниковою стрілкою. Гра триває до знищення всіх окупантів. Перемагає гравець із найбільшою кількістю ОП.





Творці гри:

Автор гри: Остап Гевко

Видавничий редактор: Тамара Гринчик

Дизайн і верстка: Володимир Семенів

Текст правил: Віка Костовська

Редактор: Тамара Гринчик

Коректор: Ірина Гнатюк

Видавничі процеси: Владислав Бондаренко, Дмитро Худобін

Особлива подяка — Владиславу Дубчаку



Видавництво «ROZUM» — настільні ігри та товари для розвитку
Група компаній «ФАКТОР»