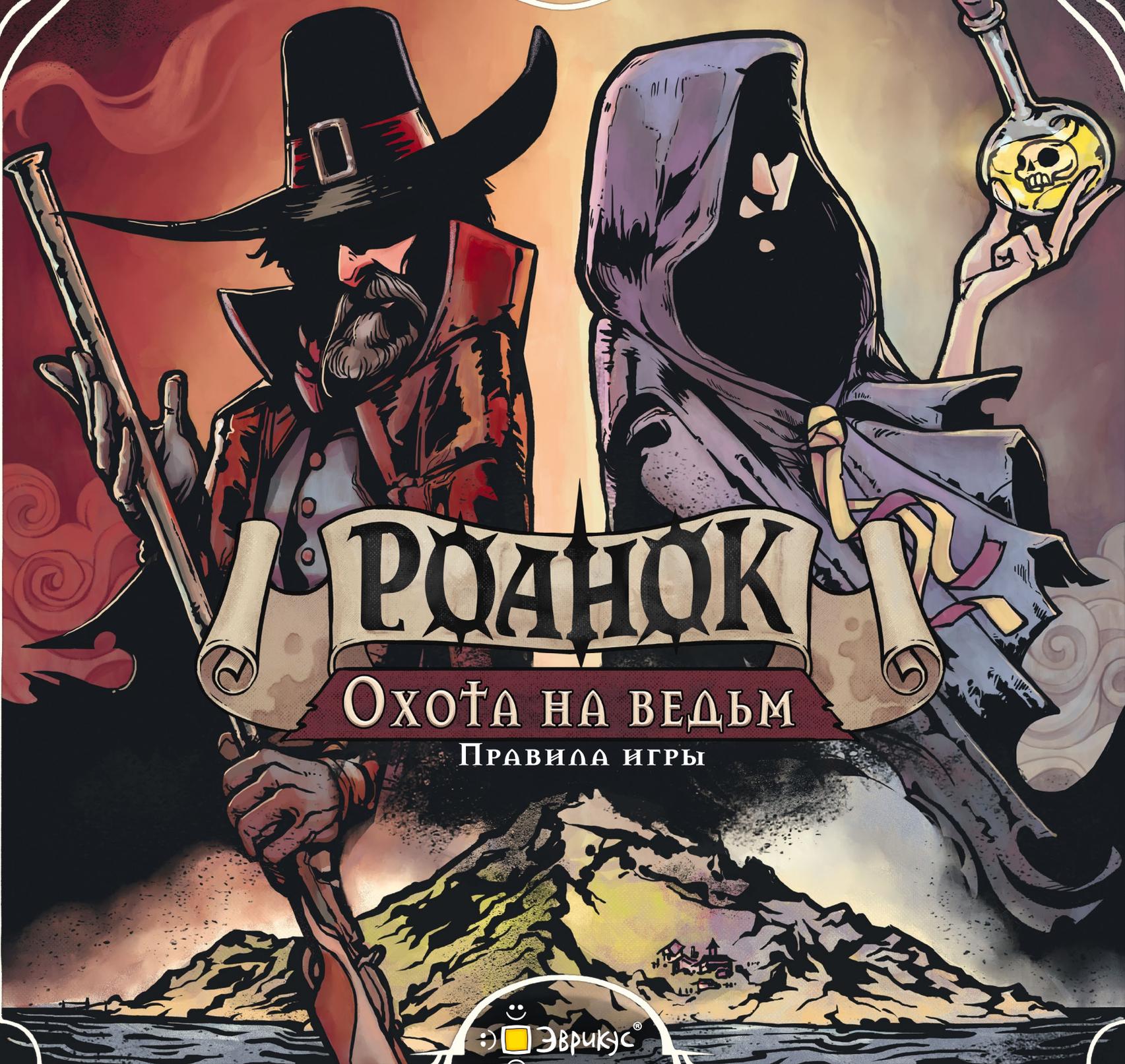


КАСПЕР КЪР КРИСТИАНСЕН



КОРЕ ВЕРНЕР СТОРГОР



РОАНОК

ОХОТА НА ВЕДЪМ

ПРАВИЛА ИГРЫ





ВСТУПЛЕНИЕ

В ответ на Ваше письмо касательно появившаяся ведьма в поселении Роанок, сям уведомляю Вас о своём согласии взяться за доверенное мне поручение. Если Вы убеждены, что число подозреваемых составляет менее дюжины, то я рекомендую призвать их всех к справедливому суду. В подобной ситуации не убеждать определённого сочувствующего ущелба, однако же я утчу Ваше пожелание, чтобы истинно невиновные не пострадали — насколько это возможно.

Что делает в Роаноке столь могущественная ведьма, описанная Вами, находится за пределами моего понимания. Тем не менее, спешу заверить Вас, что дни её сочтены. Утвая на то, что мне будет оказана вся необходимая поддержка,

остаюсь искренне Ваш,
Самуэль Кроу, охотник на ведьм
20 августа 1587 года от Рождества Христова



ОБ ИГРЕ

«Роанок. Охота на ведьм» — это дуэльная ассиметричная карточная игра, в которой один из участников возьмёт на себя роль ведьмы, а второй — охотника на ведьм. Ведьма будет стараться провести ритуал Матери-природы, прежде чем её изобличит охотник.

Под подозрением охотника находятся девять жителей, и только играющий за ведьму знает, под чьей личиной она скрывается.

Каждый ход оба игрока будут взаимодействовать с жителями поселения Роанок, чтобы копить влияние, получать и играть карты для достижения своих целей.

Помимо этого ведьма может готовить могущественные отвары, использовать своего прислужника, накладывать чары

и заклятья, а охотник — привлекать союзников, занимать стратегически важные локации и безжалостно допрашивать жителей поселения.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель ведьмы — полностью подчинить себе одного из жителей и провести магический ритуал, чтобы вернуть Матери-природе захваченную поселенцами землю. Цель охотника — заручившись поддержкой местных жителей, оправдать невиновных и свершить правосудие над ведьмой, прежде чем её замысел воплотится.

ПРИМЕЧАНИЕ

Издательства Эврикус и Wyrmgold хотят подчеркнуть, что ни наши компании, ни наши сотрудники не поддерживают жестокость по отношению к людям, ведьмам и животным. События и лица в данной игре являются выдумкой и не имеют цели оскорбить какую-либо историческую личность, а также этническую или религиозную группы.

СОСТАВ ИГРЫ



ОХОТНИК

50 карт (4 разных типов):

- ◆ СОБЫТИЯ (☘)
- ◆ СОЮЗНИКИ (☘)
- ◆ ЛОКАЦИИ (☘)
- ◆ РАССЛЕДОВАНИЯ (☘)



ВЕДЬМА

50 карт (4 разных типов):

- ◆ ЗАКЛЯТЯ (☘)
- ◆ ОТВАРЫ (☘)
- ◆ ПРИСЛУЖНИКИ (☘)
- ◆ ЧАРЫ (☘)



ЖЕТОНЫ ОХОТНИКА

- ◆ 30 жетонов УЛИК (круглые красные жетоны ☘)
- ◆ 9 жетонов ДОКАЗАТЕЛЬСТВ (квадратные красные жетоны ☘)
- ◆ 3 ФИШКИ ДЕЙСТВИЯ (☘)



ЖЕТОНЫ ВЕДЬМЫ

- ◆ 30 жетонов СЕКРЕТОВ (круглые фиолетовые жетоны ☘)
- ◆ 20 жетонов ПОКОРНОСТИ (квадратные фиолетовые жетоны ☘)
- ◆ 3 ФИШКИ ДЕЙСТВИЯ: 2 ФИШКИ ДЕЙСТВИЯ ВЕДЬМЫ (☘) и 1 ФИШКА ДЕЙСТВИЯ ПРИСЛУЖНИКА (☘)

Запас всех жетонов ограничен. Если вам необходимо выложить или получить жетон, которого не осталось в резерве, то вы ничего не выкладываете и не получаете. Однако вы можете переместить жетон того же типа, который уже находится в игре.



ДИСКИ ВЛИЯНИЯ

- ◆ 2 ДИСКА ВЛИЯНИЯ со значениями от 1 до 20

Важно. Влияние — это необходимый ведьме и охотнику ресурс, который они тратят на применение эффектов карт. Количество очков влияния, которое может накопить игрок, не ограничено. В редком случае, когда количество очков **влияния** игрока становится больше 20, отметьте превышение любым удобным способом (на листе бумаги или используя любой неигровой элемент).

Если ваше **влияние** достигло 0, переверните этот диск. Переверните его обратно в следующий раз, когда необходимо будет получить **влияние**.

- ◆ 2 ПАМЯТКИ ИГРОКА
- ◆ 2 КАРТЫ СЦЕНАРИЕВ

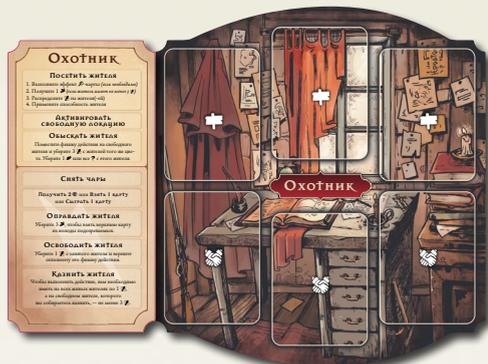


Планшеты поселения и чар



Карты жителей и подозреваемых

- ♦ 3 красных, 3 синих и 3 зелёных **ЖИТЕЛЯ**
- ♦ 9 **ПОДОЗРЕВАЕМЫХ**
- ♦ 3 памятки способностей **ЖИТЕЛЕЙ**



Планшет охотника

Планшет охотника состоит из двух частей, вы можете размещать их так, как вам удобно. Для примера мы расположили их следующим образом: слева планшет с ячейками действий, доступными для охотника, справа планшет для размещения **ЛОКАЦИЙ** и **СОЮЗНИКОВ** в соответствующих ячейках.

Подробное описание смотри на с. 14 и сс. 20-21.



Планшет ведьмы

Планшет ведьмы состоит из двух частей, вы можете размещать их так, как вам удобно. Для примера мы расположили их следующим образом: слева планшет с ячейками действий, доступными для ведьмы, справа планшет для размещения **ОТВАРОВ** и **ПРИСЛУЖНИКОВ** в соответствующих ячейках.

Подробное описание смотри на на сс. 15-19.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



- ♦ Решите, кто возьмёт на себя роль ведьмы, а кто – охотника.
- ♦ Ведьма получает 3 **ФИШКИ ДЕЙСТВИЯ** (2 ♣ и 1 ♠), планшет ведьмы и зелёный **ДИСК ВЛИЯНИЯ**.
- ♦ Охотник получает 3 **ФИШКИ ДЕЙСТВИЯ** (♣), планшет охотника и красный **ДИСК ВЛИЯНИЯ**.
- ♦ Разместите в линию 3 части планшета поселения в центре стола (1-я , 2-я  и 3-я ). Выложите рядом с ним планшет чар.
- ♦ Разместите 9 жителей на планшете поселения в ячейках с соответствующим цветом и порядковым номером — ,  и . Порядковые номера жителей указаны на оборотной стороне карт.
- ♦ Перемешайте 9 **КАРТ ПОДОЗРЕВАЕМЫХ**, соответствующих жителям на планшете поселения, и разместите колоду лицевой стороной вниз рядом с планшетом поселения. Это — **КОЛОДА ПОДОЗРЕВАЕМЫХ**.
- ♦ Ведьма берёт верхнюю карту из **КОЛОДЫ ПОДОЗРЕВАЕМЫХ**, не показывая её охотнику. Этот **ПОДОЗРЕВАЕМЫЙ** обозначает истинную личину ведьмы до конца игры.
- ♦ Оба игрока по отдельности перемешивают колоду из 50 карт, принадлежащих их персонажам, и размещают колоды рядом со своими планшетами лицевой стороной вниз.
- ♦ Поместите остальные жетоны (**УЛИКИ, ДОКАЗАТЕЛЬСТВА, СЕКРЕТЫ и ПОКОРНОСТЬ**) в общий резерв рядом с планшетом поселения так, чтобы оба игрока могли до них дотянуться.
- ♦ Каждый игрок берёт в руку 3 карты из своей колоды и на своём **ДИСКЕ ВЛИЯНИЯ** устанавливает значение «2».

Примечание. Для первой игры рекомендуем каждому участнику пользоваться памяткой игрока. Описание игровых терминов смотрите на сс. 28-29.

Чтобы нарушить правила, в них вначале необходимо разобраться.



Карты в руке



Диск влияния



Планишет охотника



Улики



Колода охотника



Стокка сброса



Фишки действия охотника



Доказательства



Памятка игрока



Планишет поселения



Фишки действия ведьмы в том числе фишка действия прислужника



Колода подозреваемых



Планишет чар



Покорность

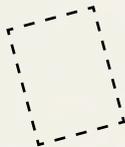


Секреты



Диск влияния

Стокка сброса



Памятка игрока



Колода ведьмы



Планишет ведьмы



Истинная личина ведьмы



Карты в руке

ХОД ИГРЫ

Личные цели ведьмы и охотника

Ведьма и охотник совершают действия, стараясь достичь своей личной цели.

Ведьма победит, если разместит 3 или более **ЖЕТОНА ПОКОРНОСТИ** на жителя, под личиной которого она притаилась, а затем выполнит действие «**ПРОВЕСТИ РИТУАЛ**». Ведьма также может выиграть, если охотник казнит 3 невинных жителей.

Охотник победит, если **КАЗНИТ** жителя, под личиной которого скрывается ведьма, или **ОПРАВДАЕТ** 8 невинных жителей.

Начало игры

Начиная с ведьмы, игроки ходят по очереди, передавая ход после размещения всех доступных фишек действий. Каждый ход состоит из двух последовательных фаз.

1. ФАЗА ОТДЫХА

Игроки возвращают свои **ФИШКИ ДЕЙСТВИЯ** в личный запас и, если необходимо, применяют эффекты карт и/или оплачивают их содержание.

2. ФАЗА ДЕЙСТВИЯ

Игроки последовательно выполняют по **3 ДЕЙСТВИЯ**, используя доступные им фишки действия.

ФАЗА ОТДЫХА

В **ФАЗУ ОТДЫХА** выполните следующие шаги.

1. Верните ваши **ФИШКИ ДЕЙСТВИЙ** в свой резерв.
2. Примените обязательные и любые необязательные эффекты с символом  («В течение фазы отдыха») на картах, находящихся в игре (необязательные эффекты можно применить в любом порядке).
3. **Только охотник.** Оплатите **СОДЕРЖАНИЕ** ваших **СОЮЗНИКОВ**, находящихся в игре, потратив за каждого союзника величину **ВЛИЯНИЯ**, указанную на его карте. Сбросьте любого **СОЮЗНИКА**, чье **СОДЕРЖАНИЕ** вы не смогли или не захотели оплатить.
4. Если у вас больше 7 карт в руке, сбросьте любые из них до предела в 7 карт.

*Зло никогда не отдыхает, помни об этом.
Безделье суть ересь.*



ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

В этой фазе каждый игрок выполняет 3 действия, выкладывая по одной своей **ФИШКЕ ДЕЙСТВИЯ** в соответствующие доступные ячейки действий. Эффекты действий позволяют игрокам накапливать ресурсы, взаимодействовать с жителями, создавать сопернику трудности, ослаблять его преимущества и приближаться к выполнению своей личной цели.

В первый ход у ведьмы есть 2 ограничения.

1. Ведьме доступны только 2 **ФИШКИ ДЕЙСТВИЯ** (♣).

2. Если ведьма в течение первого хода дважды посещает жителей, то эти жители должны быть из одной **ФРАКЦИИ**.

Со второго хода ведьме доступны все 3 **ФИШКИ ДЕЙСТВИЯ** (2 ♣, 1 ♠), и она может посещать жителей любых **ФРАКЦИЙ**.

А. ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ЖИТЕЛЕМ НА ПЛАНШЕТЕ ПОСЕЛЕНИЯ

Разместите **ФИШКУ ДЕЙСТВИЯ** на свободном жителе на планшете поселения. Свободный житель — это житель, на котором нет **ФИШКИ ДЕЙСТВИЯ**.

См. подробнее на с. 16.

Занятый житель



Свободный житель



Б. ДЕЙСТВИЯ НА ПЛАНШЕТАХ ИГРОКА

Разместите **ФИШКУ ДЕЙСТВИЯ** в одной из соответствующих ячеек вашего планшета (одну и ту же ячейку можно использовать несколько раз). Охотник может также разместить фишку действия в свободную **ЛОКАЦИЮ**, чтобы выполнить её эффект. Свободная локация — это локация, в которой нет **ФИШКИ ДЕЙСТВИЯ**.

См. подробнее на с. 18.



Вещи редко таковы, какими кажутся. Судя по моему личному опыту, они обычно гораздо хуже.



КАРТЫ

В игре существует несколько типов карт. Сыграть карту из руки можно с помощью эффекта жителя, локации, планшета действий или других карт.

Играя карту с одноразовым эффектом (например, **ЗАКЛЯТЬЕ** или **СОБЫТИЕ**), немедленно примените её эффект, а затем положите эту карту в вашу стопку сброса.

Играя карту с постоянным эффектом, поместите её в соответствующую ячейку планшета своего персонажа, планшета чар или планшета поселения. Если свободной ячейки нет, вы должны освободить для неё ячейку, сбросив карту, которая её занимает.

ВАЖНО. Сбросить карту с планшета можно только в двух случаях: если вам необходимо сыграть карту, а места для её размещения нет, или если этого требует эффект другой карты.

Если вам нужно взять карту, а ваша колода опустела, перемешайте вашу стопку сброса, чтобы сформировать новую колоду, и наберите необходимое количество карт.

ОТВАРЫ и **ПРИСЛУЖНИКИ** размещаются на планшете ведьмы, а **СОЮЗНИКИ** и **ЛОКАЦИИ** — на планшете охотника.

ЧАРЫ размещаются на планшете чар, а **РАССЛЕДОВАНИЯ** — рядом с жителями на планшете поселения.

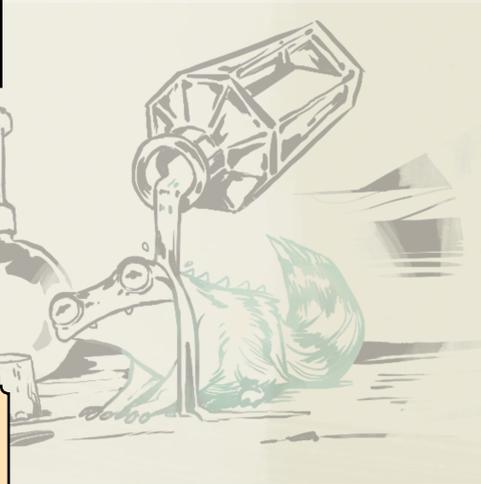
ОПИСАНИЕ КАРТ

У каждой карты есть тип, название, стоимость, изображение, эффект, версия и номер. В вашей колоде **НЕ МОЖЕТ** быть больше 2 карт с одним названием.

У карт некоторых типов есть дополнительные свойства, которые подробно описаны на сс. 10–13.

Каждый тип карты имеет свой символ:

-  Союзник
-  Событие
-  Расследование
-  Локация
-  Отвар
-  Заклятье
-  Чары
-  Прислужник



ЖИТЕЛИ

НАЗВАНИЕ ФРАКЦИИ

Фракции используются в сценариях, см. «Расширенные правила» на с. 25.

НОМЕР ЖИТЕЛЯ

Имеет значение при начальном размещении жителя.

КАРТЫ ЖИТЕЛЕЙ

В игре всего 9 жителей, они находятся на планшете поселения: 3 синих, 3 красных и 3 зелёных жителя. Житель может быть свободным, занятым или казнённым. Житель занят, если на нём лежит фишка действия.

ЦВЕТ/СИМВОЛ

Карты и действия иногда ссылаются на жителей определённого цвета. Символы помогают людям с затруднённым восприятием цветов соотнести их между собой.

ЭФФЕКТ КАРТЫ

Этот эффект применяется, когда игрок размещает свою **ФИШКУ ДЕЙСТВИЯ** на этом жителе.

БОЛТЛИВОСТЬ ЖИТЕЛЯ

Количество **УЛИК/СЕКРЕТОВ**, которые игрок должен будет разместить на жителе(-ях) указанного цвета.

*Не верьте местным жителям,
не ищите среди них друзей. Помните,
вы — карающий меч правосудия.*

КАРТЫ ПОДОЗРЕВАЕМЫХ

Каждая **КАРТА ПОДОЗРЕВАЕМОГО** соответствует одному жителю на планшете поселения. Во время подготовки к игре ведьма берёт верхнюю карту из **КОЛОДЫ ПОДОЗРЕВАЕМЫХ** — этот житель становится воплощением ведьмы в этой игре. В ходе игры охотник берёт карты **ПОДОЗРЕВАЕМЫХ** из этой колоды, чтобы сузить их круг и найти ведьму.



КАРТЫ ОХОТНИКА

СОЮЗНИК

СОЮЗНИК помогает вам до тех пор, пока он в игре. Однако в каждую новую фазу отдыха вам придётся тратить **ВЛИЯНИЕ** на его содержание. Если вы не можете себе это позволить или не хотите платить, вы обязаны сбросить **СОЮЗНИКА** с вашего планшета в свою стопку сброса.



СТОИМОСТЬ СОДЕРЖАНИЯ

Заплатите в фазу отдыха. Если вы не оплачиваете стоимость, сбросьте эту карту.

ЛОКАЦИЯ

ЛОКАЦИЯ предлагает вам дополнительную ячейку действия. Поместив свою **ФИШКУ ДЕЙСТВИЯ** на карту **ЛОКАЦИИ**, примените её эффект.



ЯЧЕЙКА ДЕЙСТВИЯ

Разместив здесь ФИШКУ ДЕЙСТВИЯ, вы активируете карту и применяете её эффект.

ПРИМЕР

Охотник тратит 2 влияния, играет **СОЮЗНИКА** «Клерк» и помещает его в доступную **ЯЧЕЙКУ СОЮЗНИКА** на своём планшете. В следующую фазу отдыха охотник сбрасывает 1 карту, получает 3 **ВЛИЯНИЯ** и оплачивает стоимость **СОДЕРЖАНИЯ**, потратив 1 **ВЛИЯНИЕ**, чтобы сохранить «Клерка».

ПРИМЕР

Охотник тратит 1 влияние, играет **ЛОКАЦИЮ** «Оружейная» и помещает её в одну из свободных **ЯЧЕЕК ЛОКАЦИЙ** на своём планшете. Затем он использует одну из своих оставшихся **ФИШЕК ДЕЙСТВИЙ**, чтобы активировать эту локацию, поместив **ФИШКУ** на карту. Эффект «Оружейной» позволяет убрать 2 **СЕКРЕТА** с карт 1 или 2 жителей. Охотник решает убрать 2 **СЕКРЕТА** с Красавчика Джонсона.



СОБЫТИЕ

Оплатив и сыграв событие, немедленно примените его эффект и затем уберите в стопку сброса.



*Единственное,
за что мы должны
быть благодарны
врагам: они
делают жизнь
нашею.*

РАССЛЕДОВАНИЕ

Оплатив и сыграв карту **РАССЛЕДОВАНИЯ**, выберите одного из жителей и разместите эту карту рядом с ним в специальной выемке планшета. Если эффект **РАССЛЕДОВАНИЯ** воздействует на ведьму (на карте есть символы ♠ или ♣), разместите карту в ячейке на стороне ведьмы. Если эффект **РАССЛЕДОВАНИЯ** воздействует на охотника (на карте есть символ ♠), разместите карту на стороне охотника. В любой момент игры рядом с жителем может находиться только 1 **РАССЛЕДОВАНИЕ**. Карты **РАССЛЕДОВАНИЯ** остаются в игре до тех пор, пока какой-либо эффект специально не сбросит их, либо пока игрок-охотник не решит сбросить карту **РАССЛЕДОВАНИЯ**, чтобы сыграть на её место новую.



ПРИМЕР

Охотник тратит 3 влияния и играет карту **РАССЛЕДОВАНИЯ** «Убеждение» на Незнакомку Сью (1), что будет приносить ему жетон **ДОКАЗАТЕЛЬСТВА** всякий раз, когда он посещает этого жителя. Так как карта воздействует на охотника, он помещает её на своей стороне планшета поселения.

Позже охотник тратит 5 влияния и играет карту **РАССЛЕДОВАНИЯ** «Под замком» на Проповедника Вульффрика (2). Эффект карты заставляет ведьму использовать 2 **ФИШКИ ДЕЙСТВИЯ** для посещения этого жителя. Так как эта карта воздействует на ведьму, он помещает карту на стороне ведьмы.

КАРТЫ ВЕДЬМЫ

ОТВАР

Ведьма может создавать сильные **ОТВАРЫ**. Эффект отвара нельзя применить до тех пор, пока на нём не окажется достаточное количество жетонов **СЕКРЕТОВ**. Добавив необходимое количество **СЕКРЕТОВ** в **ОТВАР**, вы **МОЖЕТЕ** применить его эффект и затем сбросить его карту. Вы не обязаны применять эффект **ОТВАРА** сразу после наполнения его

СЕКРЕТАМИ и можете сохранить готовый **ОТВАР** до подходящего момента.

См. «Выпить отвар» на с. 19.

КОЛИЧЕСТВО СЕКРЕТОВ

Эффект карты можно применить после того, как на ней окажется достаточно секретов.

Выпей меня: добавьте 1  всем жителям.

ПРИСЛУЖНИК

С помощью **ПРИСЛУЖНИКА** ведьма может активировать могущественные эффекты, чтобы упрочить своё положение. Можно дополнительно **УСИЛИТЬ**  этот эффект, потратив ресурсы, перечисленные в красном поле карты.

УСИЛЕНИЕ

Чтобы активировать усиленный эффект, оплатите его указанную стоимость.

Переместите 1  с посещённого жителя на другого жителя.

 (2 ): вместо этого верните 1  охотнику в руку.

ПРИМЕР

Ведьма тратит 2 влияния, играет «Эликсир изобилия», и помещает его в пустую **ЯЧЕЙКУ ОТВАРОВ**. Затем она посещает жителя Проповедника Вульфрика и кладёт 2 **СЕКРЕТА** на **ОТВАР**, вместо размещения на красных жителях. После того как ведьма положит ещё 2 **СЕКРЕТА** на **ОТВАР**, он считается готовым, и теперь его можно использовать в любой момент хода ведьмы в качестве бесплатного действия. Ведьма сразу же использует его, и каждый житель получает по 1 **СЕКРЕТУ**. Затем ведьма сбрасывает этот **ОТВАР** в стопку сброса.

ПРИМЕР

Ведьма тратит 2 влияния, играет карту **ПРИСЛУЖНИКА** «Муки совести», и помещает её в соответствующую ячейку на своём планшете. Теперь эту карту можно активировать с помощью **ФИШКИ ДЕЙСТВИЯ ПРИСЛУЖНИКА** . Ведьма применяет её эффект, посетив Красавчика Джонсона, и перемещает **РАССЛЕДОВАНИЕ** «Случайные вести» на Проповедника Вульфрика. При желании, она могла бы, потратив ещё 2 **ВЛИЯНИЯ**, вернуть это **РАССЛЕДОВАНИЕ** в руку охотнику.

ЧАРЫ

ЧАРЫ, являющиеся подспорьем для ведьмы и помехой охотнику, обладают длительным эффектом. Наложённые **ЧАРЫ** можно убрать, только если охотник потратит на это специальное действие и необходимые ресурсы (пример справа).

Играя **ЧАРЫ**, оплатите их стоимость и разместите в первой свободной ячейке планшета чар слева направо. Стоимость новых чар увеличивается на 1 **ВЛИЯНИЕ** за каждые другие **ЧАРЫ**, находящиеся в игре. Символы на **ПЛАНШЕТЕ ЧАР** будут напоминать вам об этом.

Если на планшете чар кончились свободные места, вы можете сбросить одни **ЧАРЫ**, чтобы освободить место для новых **ЧАР**. Сместите оставшиеся **ЧАРЫ** влево (если возможно) так, чтобы крайняя справа ячейка планшета стала доступной для новых **ЧАР**.

ЗАКЛЯТЬЕ

ЗАКЛЯТЬЯ — хорошее средство воздействия на планшет поселения, они способны серьёзно изменить ситуацию. Оплатив и сыграв **ЗАКЛЯТЬЕ**, немедленно примените его эффект и поместите карту в сброс.



**СТОИМОСТЬ СБРОСА
ЧАР ДЛЯ ОХОТНИКА**
Количество улик / влияния ,
которое охотник должен потратить,
чтобы снять чары.



ПРИМЕР

Ведьма хочет сыграть карту **ЧАР** «Зачарованный». Так как на **ПЛАНШЕТЕ ЧАР** уже есть одни чары, стоимость новых увеличивается на 1 **ВЛИЯНИЕ**, как указано на планшете. Ведьма тратит 4 **ВЛИЯНИЯ** (3 влияния за саму карту и 1 в качестве дополнительной стоимости) и помещает эти **ЧАРЫ** во вторую ячейку планшета.



ПЛАНШЕТЫ ИГРОКОВ

ПЛАНШЕТ ОХОТНИКА

На планшете охотника, состоящем из двух частей, есть ячейки для карт **ЛОКАЦИЙ** и **СОЮЗНИКОВ**, а также ячейки действий, которые можно активировать, разместив в них **ФИШКИ ДЕЙСТВИЯ** охотника.

Связанные с ячейками действия подробнее описаны на сс. 20—21.

ОХОТНИК

Посетить жителя

1. Выполните эффект -карты (если необходимо)
2. Получите 1 (если житель имеет не менее 3)
3. Распределите , на жителя(-ей)
4. Примените способность жителя

Активировать свободную локацию

Обыскать жителя

Поместите фишку действия на свободного жителя и уберите 3 с жителей того же цвета. Уберите 1 или все с этого жителя.

Снять чары

Получить 2 или Взять 1 карту или Сыграть 1 карту

Оправдать жителя

Уберите 3 , чтобы взять верхнюю карту из колоды подозреваемых.

Освободить жителя

Уберите 1 с занятого жителя и верните оппоненту его фишку действия.

Казнить жителя

Чтобы выполнить действие, вам необходимо иметь на всех живых жителях по 1 , а на свободном жителя, которого вы собираетесь казнить, — не менее 3 .

Ячейки действий

Охотник может размещать в любую из этих ячеек **ФИШКУ ДЕЙСТВИЯ**, чтобы выполнить соответствующее действие.

Ячейки локаций

Здесь охотник может размещать **ЛОКАЦИИ**.

Ячейки союзников

Здесь охотник может размещать **СОЮЗНИКОВ**.

Благословенный ум не сомневается.

ПЛАНШЕТ ВЕДЬМЫ

На планшете ведьмы, состоящем из двух частей, есть ячейки для карт **ОТВАРОВ** и **ПРИСЛУЖНИКОВ**, а также ячейки действий, которые можно активировать, разместив в них **ФИШКИ ДЕЙСТВИЯ** ведьмы.

Связанные с ячейками действия подробнее описаны на с. 19.

ВЕДЬМА

Посетить жителя

1. Выполните эффект -карты (если необходимо)
2. Преобразуйте 3 в 1 (до 2 раз)
3. Распределите на жителя(-ей) или
4. Примените способность жителя (дважды, если на жителя 2+)
5. Примените способность (усиленную , если пожелаете) после использования фишки действия .

Выпить отвар

Свободное действие, которое можно совершить в течение вашего хода.

Получить 2 или Взять 1 карту или Сыграть 1 карту

Освободить жителя

Уберите 1 с занятого жителя и верните оппоненту его фишку действия.

Конец близок

Провести ритуал

Поместите фишку действия на своего жителя, под личиной которого прячутся и имеющего не менее 3

Вы победили.

Ячейки отваров
Здесь ведьма может размещать **ОТВАРЫ**.

ВЕДЬМА

Ячейки действий
Ведьма может размещать в любую из этих ячеек **ФИШКУ ДЕЙСТВИЯ**, чтобы выполнить соответствующее действие.

Ячейка прислужников
Здесь ведьма может размещать **ПРИСЛУЖНИКОВ**.

Дурное уродство в сто раз страшней телесного.

ДЕЙСТВИЯ

ПОСЕТИТЬ ЖИТЕЛЯ

Чтобы выполнить это действие поместите **ФИШКУ ДЕЙСТВИЯ** на свободного жителя. Затем распределите **СЕКРЕТЫ** (если вы ведьма) или **УЛИКИ** (если вы охотник) в соответствии со значением болтливости жителя и примените его способность. У ведьмы и охотника шаги этого действия отличаются (смотрите описание на планшете). Посещая жителя, выполните следующие пункты по порядку.

1. АКТИВАЦИЯ КАРТЫ РАССЛЕДОВАНИЯ

Если на вашей стороне планшета поселений рядом с жителем, которого вы посещаете, есть карта **РАССЛЕДОВАНИЯ**, вы обязаны применить её эффект.

2. ПРЕОБРАЗОВАНИЕ СЕКРЕТОВ

Если на посещённом жителе есть не менее 3 **СЕКРЕТОВ**, можете до 2 раз преобразовать 3 **СЕКРЕТА** в 1 **ПОКОРНОСТЬ**, сбросив **СЕКРЕТЫ** в резерв.



ПРИМЕР

Ведьма посещает Доктора Энни. Так как на ней лежат 6 **СЕКРЕТОВ**, ведьма преобразует их в 2 **ПОКОРНОСТИ** перед тем, как **РАСПРЕДЕЛИТЬ РЕСУРСЫ**.



2. ПОЛУЧЕНИЕ ЖЕТОНОВ ДОКАЗАТЕЛЬСТВ

Если на посещённом жителе есть не менее 3 улики, вы получаете 1 **ДОКАЗАТЕЛЬСТВО** из резерва и кладёте его перед собой, но не на жителя. **Важно.** Улики остаются на жителе.



ПРИМЕР

Охотник посещает Незнакомку Сью. Так как на ней лежат 4 **УЛИКИ**, охотник получает 1 **ДОКАЗАТЕЛЬСТВО** перед тем, как **РАСПРЕДЕЛИТЬ РЕСУРСЫ**. 4 **УЛИКИ** при этом остаются на Незнакомке Сью.

(ОХОТНИК)

3. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РЕСУРСОВ

Болтливость — это свойство жителя, которое показывает, о ком посещённый житель выдал информацию охотнику или ведьме, и сколько жетонов **УЛИК** (для охотника) или **СЕКРЕТОВ** (для ведьмы) игрок должен разместить на жителях указанного цвета. Распределяя больше 1 жетона, любым образом разделите их между жителями, подходящими по условию. Ведьма может распределить **СЕКРЕТЫ** между отварами и жителями в любой пропорции.

Важно. Вы можете выбрать не распределять жетоны на данном этапе.

ПРИМЕР



Охотник выкладывает **ФИШКУ ДЕЙСТВИЯ** на Доктора Энни. Прежде чем он применит способность Доктора Энни, он распределяет 2 **УЛИКИ** между синими жителями: одну помещает на Красавчика Джонсона, а вторую — на Незнакомку Сью.

(ВЕДЬМА)

4. Использование способности жителя

Используйте способность посещённого жителя. Умения жителей, как правило, позволяют выполнить одно из трёх действий: получение **ВЛИЯНИЯ**, получение карт или возможность сыграть карты. Если на жителе лежат хотя бы 2 жетона **ПОКОРНОСТИ** (☹), ведьма может использовать его способность 2 раза (последовательно).

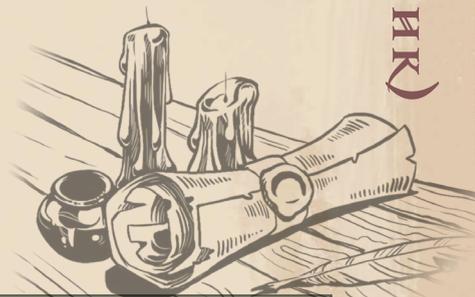


ПРИМЕР

На Мэри Биггзе лежат 2 **ПОКОРНОСТИ**. Посмотрев 3 карты, взяв одну из них и сбросив две другие, ведьма может ещё раз использовать эту способность Мэри Биггза.

4. Использование способности жителя

Используйте способность посещённого жителя. Умения жителей, как правило, представляют собой одно из трёх действий: получение **ВЛИЯНИЯ**, получение карт или возможность сыграть карты.



Важно. И охотник (🏹), и ведьма (♂) могут не применять способность жителя на данном этапе.

5. Способность прислужника

У ведьмы среди трёх **ФИШЕК ДЕЙСТВИЯ** есть одна особая – **ФИШКА ДЕЙСТВИЯ ПРИСЛУЖНИКА** (👤). Она размещается так же, как и другие **ФИШКИ ДЕЙСТВИЯ**, за исключением того, что после выполнения выбранного действия ведьма может сразу же выполнить эффект карты **ПРИСЛУЖНИКА**.

Используя **ФИШКУ ДЕЙСТВИЯ ПРИСЛУЖНИКА**, вы можете выбрать 1 карту **ПРИСЛУЖНИКА**, находящуюся на планшете ведьмы, и применить или её обычный эффект, указанный в светлой области карты, или усиленный, указанный в красной области, если дополнительно потратите перечисленные ресурсы.

В свой ход вы можете использовать только 1 карту **ПРИСЛУЖНИКА**.



ПРИМЕР

Ведьма только что выполнила шаги 1 – 4 действия «Посетить жителя». Так как она посетила жителя, используя **ФИШКУ ДЕЙСТВИЯ ПРИСЛУЖНИКА**, то теперь может применить одну из **КАРТ ПРИСЛУЖНИКОВ**, находящихся в игре. Ведьма решает использовать **КАРТУ** «Выведайте секреты», чтобы получить **1 ВЛИЯНИЕ**. Если она дополнительно сбросит 1 карту, то будет выполнен усиленный эффект и ведьма получит **3 ВЛИЯНИЯ** вместо 1.

ОБЩИЕ ДЕЙСТВИЯ НА ПЛАНШЕТАХ

Получить 2  или Взять 1 карту
или Сыграть 1 карту

Получить 2  или Взять 1 карту
или Сыграть 1 карту

*Знание — сила,
Держи его в тайне.*

Получить 2 влияния / Взять 1 карту / Сыграть 1 карту

Как правило, в первую очередь вам стоит использовать действие «Посетить жителя», однако это не всегда возможно. Поэтому есть ещё 3 действия.

ПОЛУЧИТЬ 2 ВЛИЯНИЯ

Добавьте 2 **ВЛИЯНИЯ** на вашем диске влияния.

ВЗЯТЬ 1 КАРТУ

Возьмите в руку верхнюю карту из вашей колоды.

СЫГРАТЬ 1 КАРТУ

Сыграйте карту из руки, оплатив её стоимость **ВЛИЯНИЕМ** (отметьте на диске). Если у вас недостаточно **ВЛИЯНИЯ**, вы не можете сыграть выбранную карту.

Освободить жителя

Уберите 1  с занятого жителя и верните оппоненту его фишку действия.

Освободить жителя

Уберите 1  с занятого жителя и верните оппоненту его фишку действия.

Освободить жителя

Поместите 1 **ФИШКУ ДЕЙСТВИЯ** в ячейку «Освободить жителя» на своём планшете, чтобы убрать все **ФИШКИ ДЕЙСТВИЯ** оппонента с выбранного жителя. Верните эти фишки оппоненту.

Вы обязаны убрать один из ваших **СЕКРЕТОВ** или одну из ваших **УЛИК** с выбранного **ЖИТЕЛЯ** в качестве оплаты стоимости этого действия. Если вы не можете этого сделать, то не можете выполнить это действие.

Важно. Это действие нельзя выполнить, чтобы освободить жителя от **своих ФИШЕК ДЕЙСТВИЯ**.



ДЕЙСТВИЯ ВЕДЬМЫ

Помимо общих действий ведьме также доступны 2 дополнительных действия на её планшете: «**Выпить отвар**» и «**Провести ритуал**».

Выпить отвар

Для того, чтобы выпить готовый отвар, не нужно использовать фишку действия — это свободное действие, однако количество **СЕКРЕТОВ** на нём должно соответствовать условию карты **ОТВАРА**. Выпив отвар, примените его **ЭФФЕКТ**, верните все лежащие на нём **СЕКРЕТЫ** в свой личный резерв и сбросьте его карту. Выпить отвар можно во время любой фазы своего хода (включая отдых).

Выпить отвар

Свободное действие, которое можно совершить в течение вашего хода.

ПРИМЕР



У ведьмы есть «Эликсир природы» на её планшете. Так как на нём лежат требуемые 4 секрета, она может его выпить. Для этого в любой момент своего хода ведьма должна сбросить этот отвар. После этого она сможет применить его эффект, немедленно выложив по 1 жетону секрета на каждого жителя. Либо дождаться более благоприятного момента для выполнения действия «Выпить отвар».

Провести ритуал

Поместите свою **ФИШКУ ДЕЙСТВИЯ** на свободного жителя, под личиной которого прячется ведьма, и имеющего хотя бы 3 **ПОКОРНОСТИ** на своей карте. Вы начинаете ритуал и после того, как покажете свою карту подозреваемого, одерживаете победу над охотником.

Провести ритуал

Поместите фишку действия на свободного жителя, под личиной которого прячется ведьма, и имеющего не менее 3 ♠.

Вы победили.

ПРИМЕР



У свободного жителя Доктора Энни есть 3 **ПОКОРНОСТИ** и под её личиной прячется ведьма. Ведьма помещает на неё **ФИШКУ ДЕЙСТВИЯ**, объявляет проведение ритуала и демонстрирует свою карту подозреваемого, на которой изображена Доктор Энни. Ведьма одерживает победу.

ДЕЙСТВИЯ ОХОТНИКА

Помимо общих действий охотнику доступны 5 дополнительных действий на его планшете.

ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЛОКАЦИЮ

Вы можете использовать любую свободную **ЛОКАЦИЮ** на вашем планшете, разместив на ней **ФИШКУ ДЕЙСТВИЯ**. Чтобы использовать некоторые локации, вы обязаны оплатить соответствующую стоимость. В противном случае, вы не можете выполнить это действие.



ПРИМЕР

Охотник использует **ЛОКАЦИЮ** «Кабинет» на своём планшете, поместив на неё **ФИШКУ ДЕЙСТВИЯ**, и немедленно берёт в руку 3 верхние карты из своей колоды.

СНЯТЬ ЧАРЫ

Если в игре на соответствующем планшете находятся **ЧАРЫ**, вы можете потратить 1 **ДЕЙСТВИЕ**, чтобы снять 1 **ЧАРЫ**. Для этого поместите вашу **ФИШКУ ДЕЙСТВИЯ** в ячейку «Снять чары» и оплатите стоимость, указанную над текстовым описанием на **ЧАРАХ**. Затем сбросьте эти **ЧАРЫ** и сместите влево остальные (если возможно). Когда охотник снимает **ЧАРЫ**, стоимость снятия которых составляет одну или несколько улик, охотник должен потратить эти улики, сбросив с одного или нескольких жителей поселения.

СНЯТЬ ЧАРЫ

ПРИМЕР



СТОИМОСТЬ СНЯТИЯ ЧАР

Охотник обязан потратить указанные ресурсы.

Охотник хочет избавиться от **ЧАР** «Гипноз», находящихся в игре. Сначала он помещает **ФИШКУ ДЕЙСТВИЯ** в ячейку действия «Снять чары» на своём планшете. Затем он тратит 1 **ВЛИЯНИЕ**, как указано на этой карте, и скидывает карту в стопку сброса ведьмы. После этого он сдвигает влево оставшиеся чары.

ОПРАВДАТЬ ЖИТЕЛЯ

Уберите 3 , чтобы взять верхнюю карту из колоды подозреваемых.

Милосердие — признак слабости!

ОПРАВДАТЬ ЖИТЕЛЯ

Поместите **ФИШКУ ДЕЙСТВИЯ** в ячейку «Оправдать жителя» и потратьте 3 **ДОКАЗАТЕЛЬСТВА**, чтобы взять верхнюю карту из **КОЛОДЫ ПОДОЗРЕВАЕМЫХ**. Не показывайте эту карту ведьме. Вы одержите победу, если возьмёте все 8 **КАРТ ПОДОЗРЕВАЕМЫХ**.

ОБЫСКАТЬ ЖИТЕЛЯ

Вы можете поместить **ФИШКУ ДЕЙСТВИЯ** на свободного жителя и потратить 3 **УЛИКИ**, сбросив их с любых жителей того же цвета (в том числе и с этого жителя), чтобы **УБРАТЬ** с него 1 **ПОКОРНОСТЬ** или **ВСЕ СЕКРЕТЫ**.

Важно! Если у вас нет хотя бы 3 **УЛИК** на жителях того же цвета, вы не можете выполнить это действие.

ОБЫСКАТЬ ЖИТЕЛЯ

Поместите фишку действия на свободного жителя и уберите 3  с жителей того же цвета. Уберите 1  или все  с этого жителя.

ПРИМЕР



Охотник хочет убрать 1 **ПОКОРНОСТЬ** с Красавчика Джонсона. Он помещает на него **ФИШКУ ДЕЙСТВИЯ**, убирает 3 **УЛИКИ** с жителей того же (синего) цвета, а также 1 **ПОКОРНОСТЬ** с Красавчика Джонсона.

КАЗНИТЬ ЖИТЕЛЯ

Поместите **ФИШКУ ДЕЙСТВИЯ** в ячейку действия на планшете «Казнить жителя» и выберите жителя, которого вы собираетесь казнить. Этот житель должен быть свободен и иметь как минимум 3 **УЛИКИ**, а у всех остальных живых жителей должно быть хотя бы по 1 **УЛИКЕ**.

КАЗНИТЬ ЖИТЕЛЯ

Чтобы выполнить действие, вам необходимо иметь на всех живых жителях по 1 , а на свободном жителе, которого вы собираетесь казнить, — не менее 3 .

Важно!

Когда жителя казнили, ведьма должна объявить, была ли она под его личиной или нет.

Если казнённый житель был ведьмой, охотник одерживает победу.

Если казнённый житель был невиновен, переверните его карту лицевой стороной вниз, вернув с неё все ресурсы владельцам, а также вернув **ВСЕ УЛИКИ СО ВСЕХ ЖИТЕЛЕЙ** в личный резерв. Этот житель становится недоступным до конца игры.

Если казнены 3 невиновных жителя, ведьма одерживает победу.

ПРИМЕР ИГРЫ



*Разум, не имеющий цели, всегда
будет блуждать в потёмках.*

Проклятие живёт вечно!

ПРИМЕРЫ ХОДОВ ОХОТНИКА И ВЕДЬМЫ

Ход охотника Олега

1. Сейчас ход Олега, он начинает свою **ФАЗУ ОТДЫХА** и, во-первых, возвращает свои **3 ФИШКИ ДЕЙСТВИЯ**.
2. Во-вторых, он тратит **1 ВЛИЯНИЕ** на содержание **СОЮЗНИКА** «Клерк», чтобы оставить его в игре.
3. Начинается **ФАЗА ДЕЙСТВИЯ**, и первым действием охотник хочет освободить Индианку Памуи. Для этого он размещает **ФИШКУ ДЕЙСТВИЯ** на ячейку «Освободить жителя» на своём планшете и обязан потратить **1 УЛИКУ** с выбранного жителя. Затем он может убрать **ФИШКУ ДЕЙСТВИЯ** ведьмы с Индианки Памуи.
4. Вторую фишку действия он размещает на Индианку Памуи, получает **ДОКАЗАТЕЛЬСТВО** (благодаря **РАССЛЕДОВАНИЮ**) и может распределить **1 УЛИКУ** на любого красного жителя. Он выкладывает её на саму Индианку Памуи.
5. С помощью способности жителя охотник может сыграть одну карту, потратив на **1 ВЛИЯНИЕ** меньше. В руке у него есть локация «Оружейная», стоимость которой с учётом скидки **0 ВЛИЯНИЯ**. Олег кладёт «Оружейную» в свободную ячейку **ЛОКАЦИИ**.
6. Наконец, охотник помещает третью **ФИШКУ ДЕЙСТВИЯ** на ячейку действия планшета «Оправдать жителя» и тратит **3 ДОКАЗАТЕЛЬСТВА**. Он получает карту подозреваемого — Незнакомки Сью, и теперь знает, что **2 ЖЕТОНА ПОКОРНОСТИ** на ней были только уловкой ведьмы, она скрывается под личиной другого жителя.

Ход ведьмы Вели

7. Ход Вели также начинается с фазы **ОТДЫХА**. Она сначала возвращает свои **2 оставшиеся ФИШКИ ДЕЙСТВИЯ** и добавляет к ним снятую ранее в ход Олега.
8. Веля решает посетить Доктора Энни с помощью первой **ФИШКИ ДЕЙСТВИЯ**. Сделав это, ведьма может распределить **2 СЕКРЕТА** между синими жителями. Но она вместо этого решает разместить их на **ОТВАР** «Эликсир изобилия», лежащий в ячейке её планшета.
9. Ведьма также выполняет эффект карты Доктора Энни и берёт в руку карту из своей колоды (ею оказываются **ЧАРЫ** «Зачарованный»).
10. В качестве свободного действия она выпивает **ОТВАР** «Эликсир изобилия», сбрасывая карту, и, выполняя эффект отвара, выкладывает по **1 СЕКРЕТУ** на каждого жителя.
11. Теперь Веля хочет сыграть **ЧАРЫ** «Зачарованный» и тратит вторую **ФИШКУ ДЕЙСТВИЯ** на посещение Проповедника Вульфрика.
12. Так как на этом жителе уже лежат **3 СЕКРЕТА**, она обращает их в **1 ПОКОРНОСТЬ**.
13. Теперь ведьма применяет способность жителя и играет карту **ЧАР**, потратив **4 ВЛИЯНИЯ** (3 влияния плюс 1 дополнительное влияние за 2-ю ячейку **ЧАР**).
14. Чары наложены. Так как на Вульфрике лежат **2 ПОКОРНОСТИ**, Веля снова применяет его способность и играет другую карту из руки.
15. Она играет **КАРТУ ПРИСЛУЖНИКА** «Выведать секреты» и помещает эту карту в свободную ячейку прислужника.
16. Она помещает **ФИШКУ ДЕЙСТВИЯ** прислужника на Служанку Мию, распределив один секрет на зелёного жителя.
17. Способность жителя возвращает ей обратно весьма необходимые **3 ВЛИЯНИЯ**, но охотник также получает **1 ВЛИЯНИЕ**.
18. Если ведьма использует **КАРТУ ПРИСЛУЖНИКА** «Выведать секреты», то получит **1 ВЛИЯНИЕ**. Но сбросив 1 карту из руки, она использует усиленный эффект прислужника и получает **3 ВЛИЯНИЯ**. Теперь у неё снова **6 ВЛИЯНИЯ**.

Поражению нет никаких оправданий, а победа в них не нуждается.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Игра заканчивается, когда выполняется одно из следующих условий.

- | | |
|--|---------------------------|
| ◆ Ведьма успешно проводит ритуал. | ВЕДЬМА ОДЕРЖИВАЕТ ПОБЕДУ |
| ◆ Охотник казнил 3 невиновных жителей. | ВЕДЬМА ОДЕРЖИВАЕТ ПОБЕДУ |
| ◆ Охотник казнит ведьму. | ОХОТНИК ОДЕРЖИВАЕТ ПОБЕДУ |
| ◆ Охотник открыл все 8 карт подозреваемых. | ОХОТНИК ОДЕРЖИВАЕТ ПОБЕДУ |
-

Да начнётся охота!



РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА

Наборы жителей/фракции

Помимо выбора стороны: охотника или ведьмы, игрокам предстоит выбрать одну из фракций жителей поселения для игры. Фракция состоит из 3 жителей, у которых один цвет и одно название фракции. Каждая фракция подробно описана на памятках способностей жителей.

Примечание. В основной игре представлено по 1 фракции каждого цвета, но в дополнениях появляются новые фракции.

Ведьма выбирает **КРАСНУЮ ФРАКЦИЮ**, охотник — **СИНЮЮ ФРАКЦИЮ**, а **ЗЕЛЁНАЯ ФРАКЦИЯ** определяется либо **СЦЕНАРИЕМ** в текущей партии, либо по обоюдному решению игроков.

Примечание. Так как вы будете выбирать одну треть жителей для игры, убедитесь, что ваша колода хорошо взаимодействует с их способностями.

Если решить сообща не получится, используйте фракцию Смотрителей из основной игры.

КАРТЫ СЦЕНАРИЕВ

СЦЕНАРИИ — это один из способов разнообразить игровой процесс «Роанок. Охота на ведьм». Они меняют правила подготовки и/или цели в игре. Существует три категории карт сценариев:

1. Сценарии, меняющие часть правил для каждого игрока.
2. Сценарии с целями для каждого игрока, достигнув которых, он получит бонус до конца партии.
3. Сценарии с новыми условиями победы (встречаются реже всего).

Играя с картой сценария, используйте указанную на ней **ЗЕЛЁНУЮ ФРАКЦИЮ** и следуйте новым, описанным на ней, правилам. Правила сценария имеют приоритет над базовыми правилами там, где это применимо.



СОЗДАНИЕ КОЛОДЫ

ПРАВИЛА СОЗДАНИЯ КОЛОДЫ

Колоды в базовой игре составлены таким образом, чтобы хорошо взаимодействовать друг с другом, обеспечивая баланс как для новичков, так и для опытных игроков.

«Роанок. Охота на ведьм» — это игра, которую можно разнообразить с помощью дополнений.

Если вам нравится самостоятельно составлять свою колоду, опираясь на собственный стиль игры или желание использовать определённую комбинацию карт, используйте следующие правила создания колоды.

- ♦ В каждой колоде должно быть ровно **50 карт**.
- ♦ В каждой колоде **не может быть более 2 одинаковых карт**.
- ♦ В колоде должно быть **как минимум 10 карт каждого из 4 типов**, соответствующих ведьме или охотнику.

В колоде охотника должно быть как минимум:

- ♦ 10 локаций 🏠,
- ♦ 10 союзников 🦋,
- ♦ 10 событий 🕒,
- ♦ 10 расследований 🔍.

В колоде ведьмы должно быть как минимум:

- ♦ 10 отваров 🍵,
- ♦ 10 заклятий 🕸,
- ♦ 10 чар 🪄,
- ♦ 10 способностей прислужника 🦉.

Оставшиеся 10 карт в каждой колоде могут быть любыми картами 4 типов, соответствующих ведьме или охотнику.

Мудрый учится на фатальных ошибках других.



НАЧАЛЬНЫЕ КОЛОДЫ

Эти начальные колоды используются в 1-м сценарии «Добро пожаловать в Роанок». Это простой и быстрый способ получить полное представление об игре и её основах, а сама партия при этом будет короткой. Вводный сценарий позволит быстро научиться основным механикам игры и избегать серьёзных ошибок в будущих партиях. Колода карт для начального сценария состоит из 30 карт, в то время, как в других сценариях используется колода из 50 карт.

По 2 копии каждой карты в колоде.

ОХОТНИК (30)	ТИП	НОМЕР	ВЕДЬМА (30)	ТИП	НОМЕР
1. Штаб		21	1. Соблазн		38
2. Ратуша		20	2. Предложение		37
3. Кабинет		22	3. Дискредитация		34
4. Убеждение		17	4. Отвлечение внимания		35
5. Карантин		15	5. Помощник		45
6. Сплетни		13	6. Выведать секреты		48
7. Грубый допрос		19	7. Муки совести		49
8. Тщательный обыск		11	8. Сбор		47
9. Быстрое разложение		9	9. Гипноз		40
10. Взять след		10	10. Метка ведьмы		43
11. Взятка		7	11. Скрывающий туман		41
12. Громила		5	12. Эликсир изобилия		30
13. Проводник из местных		1	13. Зелье знания		29
14. Оперативник		4	14. Природный сбор		28
15. Клерк		2	15. Слякля забвения		26

СЛОВАРЬ

Болтливость (жителя)	Количество ресурсов, которые необходимо распределить игроку во время действия «Посетить жителя», и цвет жителя/жителей, на которых они могут быть распределены.
В игре	Относится к картам с длительными эффектами, которые были сыграны игроками и ещё не помещены в сброс. Эффекты этих карт влияют на игру или могут быть выбраны игроками для выполнения действия. Карты в руках игроков и стопках сброса не считаются находящимися в игре.
Взять карту	Возьмите карту из колоды и добавьте в руку. Карты всегда берутся с верха колоды, по одной за раз.
Выбрать	Некоторые эффекты обязывают игрока сначала выбрать объект (карту, жителя или фракцию), который затем определит итоговое значение эффекта. Открыто обозначайте свой выбор оппоненту.
Выпей меня	Используйте эффект карты ОТВАРА , на которой лежит достаточное количество СЕКРЕТОВ . Сбросьте карту ОТВАРА после того, как примените эффект.
Добавить	Добавьте указанные жетоны или карты к тем, что уже есть в игре.
Если возможно	Часть эффекта, которую нужно применить, только если это возможно. Вы обязаны применить оставшуюся часть эффекта.
Лежащий на...	Указывает на компонент, находящийся на карте.
Оправдать (жителя)	Действие, когда охотник берёт верхнюю карту из КОЛОДЫ ПОДОЗРЕВАЕМЫХ .
Освободить жителя	Действие, при котором вы убираете жетон(-ы) действия(-й) оппонента с выбранного жителя.
Переместить	Переместите компонент, находящийся в игре, к другому компоненту, выбранному целью и находящемуся в игре.
Получить	Возьмите ресурс или компонент в свой запас (не добавляется на карту или игровое поле). Например, получите жетон ДОКАЗАТЕЛЬСТВА из общего запаса или получите ВЛИЯНИЕ , отметив его на диске.
Посетить	Означает действие «Посетить жителя». Другие действия, такие как «Освободить жителя», «Обыскать жителя» или «Казнить жителя», не считаются посещением.



Посмотреть	Посмотрите карты, не показывая их оппоненту.
Пропустить	Не выполняйте указанную часть действия.
Пустая	Эффект карты или его часть, которые считаются недоступными для использования. Например, когда способность СОЮЗНИКА считается пустой, охотник не может воспользоваться его эффектом, однако по-прежнему должен оплатить СТОИМОСТЬ его СОДЕРЖАНИЯ , чтобы СОЮЗНИК остался в игре.
Раскрыть	Покажите карту(-ы) оппоненту. Если не указано иного, раскрытые карты возвращаются туда, откуда их взяли.
Раскрыть и отложить	Положите карту на стол лицевой стороной вверх и оставьте в таком виде до конца игры. Она не считается находящейся в игре или в руке.
Резерв	Запас жетонов, не находящихся в игре.
Сбросить	Переместите карту в стопку сброса. Все карты сбрасываются лицом вверх. Оппоненту не разрешается просматривать вашу стопку сброса.
Свободный	Житель, на котором не лежат ФИШКИ ДЕЙСТВИЯ .
Стоимость	Означает количество ВЛИЯНИЯ , которое игрок должен потратить, отметив на диске, чтобы сыграть карту (указано в верхнем правом углу).
Сыграть	Сыграйте из руки 1 или несколько карт.
Убрать	Уберите компонент (например, карту или жетон), находящийся в игре. Жетоны уходят в общий запас, карты — в стопку сброса игрока, которому они принадлежат.
Фракция	Группа жителей одного цвета. Как правило, фракция состоит из 3 жителей. Возможна ситуация, когда в ней меньше 3 жителей, если кто-либо из них был казнён. На некоторых картах расследований вы можете встретить оборот «эта фракция», чтобы определить о какой фракции идёт речь, обратите внимание, к какой карте прикреплено расследование. Принадлежность жителя к фракции подскажет, на какую фракцию будет распространяться эффект.

Человек может контролировать лишь свои действия, а не их последствия.

Правила

Фишка действия на сброшенной или заменённой локации

Если вы сбрасываете или заменяете локацию, на которой есть фишка действия, фишка действия откладывается в сторону. Она не может быть использована повторно в ту же фазу действий, и возвращается в распоряжение игрока во время фазы отдыха охотника.

Могу ли я «Посетить жителя» только для того, чтобы заблокировать его для оппонента?

Да. В этом случае единственным обязательным шагом является выполнение эффектов карт(-ы) расследования, если она есть на жителе с вашей стороны.

Соседство

После казни жителя расположение жителей на планшете поселения не меняется, но отсутствие жителя может повлиять на принцип соседства для некоторых карт, например, для карты ЧАР «Изоляция».

Пример. Выбывает Проповедник Вульффрик (средний синий житель поселения). Незнакомка Сью больше не соседствует ни с кем из жителей поселения и не соседствует с Красавчиком Джонсоном.



Могу ли я отказаться от оплаты за содержание союзника?

Стоимость содержания союзника не является обязательной, поэтому вы можете отказаться от оплаты, и тогда союзник будет сброшен. Помните, что вы сначала получаете эффект от наличия союзника и только потом оплачиваете стоимость содержания.

Является ли эффект усиленной способности прислужника дополнительным к обычному эффекту способности прислужника?

Как правило, усиленный эффект карты прислужника используется «вместо» обычного эффекта прислужника. Однако усиленные эффекты некоторых карт (например, «Муть») предусматривают выполнение эффекта в дополнение к обычному. Это явно указано в тексте карты.

Можно ли иметь в игре 2 одинаковые карты?

Вы можете использовать две копии одной и той же карты в игре. Так, например, если у вас в игре есть 2 копии союзника «Клерк», вы можете использовать одну из них, чтобы вытянуть карту, а другую — чтобы сбросить эту карту и получить 3 влияния.

Выполнение ритуала

Ведьма не может провести ритуал одновременно с посещением жителя, поскольку действия «Провести ритуал» и «Посетить жителя» — это два разных действия.

Откуда брать ресурсы (улики / секреты) при распределении?

Обычно вы берёте для распределения ресурсы из своего резерва, если в резерве ресурсы закончились, то вы можете забрать необходимое количество у одних жителей (и только жителей), чтобы переместить их на других жителей (и только жителей).

Могу ли я распределить ресурсы на жителя поселения, которого я посещаю действием?

Да, если житель поселения принадлежит к той фракции (цвету), на которую распределяются ресурсы.

Обязательно ли распределять улики/секреты при посещении жителя?

Нет. Распределение ресурсов не обязательно, поэтому, если вас устраивает, как в данный момент распределены на жителях улики / секреты, вы можете не добавлять новые ресурсы или не перемещать их (если ресурсы закончились в резерве).

Всегда ли нужно играть, используя сценарии?

Вы не обязаны использовать сценарии для игры. И в «Роанок. Охота на ведьм», и в «Роанок. По ту сторону изгороди» можно играть как со сценариями, так и не используя их.

Карты действий

Карта №6 - «Богослов»

Когда карту союзника «Богослов» сбрасывают из игры, это не влияет на уже сыгранные карты расследования. Например, если на жителя поселения есть две или более карты расследования, они остаются в игре. Вы проверяете возможность размещения новой карты расследования, только когда она должна войти в игру.

Карта №8 - «Анализ данных»

Охотник может выбрать фракцию, только если он может убрать улики у всех живых жителей этой фракции. В ином случае охотник не может выбрать фракцию целью.

Карта №14 - «Под замком»

Эффект нескольких карт «Под замком» не суммируется. Таким образом, если у жителя поселения есть несколько карт «Под замком» (размещённых, например, с помощью карты союзника «Богослов»), Ведьме нужно потратить только 2 фишки действия, поскольку на карте конкретно указано, что при посещении жителя поселения ведьма должна использовать 2 фишки действий вместо 1. Однако эффект второй части обеих карт по-прежнему активизируется.

Пример.

1. Ведьма решает посетить жителя с двумя картами «Под замком». Для этого ей всё равно придется использовать 2 фишки действия.
2. Срабатывает эффект второй части карт «Под замком», так что ведьма по своему выбору может не перемещать или переместить одну или обе карты «Под замком» другим жителям поселения. Имейте в виду, что карты «Под замком» должны быть перемещены жителям поселения, рядом с которыми нет карт расследований (основное правило - не более 1 карты расследования рядом с каждым жителем).

Карта «Богослов» позволяет превысить лимит карт расследований только в ситуации, когда охотник играет такую карту из руки, но не оказывает эффекта во время перемещения.

Карта №40 – «Гипноз»

Если у ведьмы активны обе карты чар «Гипноз», это не позволяет ей выставить две фишки действия охотника, так как в тексте карты идёт речь только про первую фишку действия охотника.



Карта №41 – «Скрывающий туман»



Когда в игре присутствует карта «Скрывающий туман», охотник может распределять только 1 улику, несмотря на эффекты бонусов с других карт. В целом для «Роанок. Охота на ведьм» ограничительные эффекты имеют больший приоритет, чем разрешительные. Таким образом, если вам разрешено распределить 2 или более улики при посещении жителя, эффект карты «Скрывающий туман» ограничивает вас распределением только 1. Однако, если эффект предписывает, например, переместить улики, то карта «Скрывающий туман» не оказывает влияния на такие взаимодействия.

Примеры взаимодействия с другими картами:

Карта № 19 – «Грубый допрос».

Эффект карты «Грубый допрос» полностью блокируется, так как игрок не может распределить более 1 улики в результате эффекта карты «Скрывающий туман».

Карта №108 – «Наружное наблюдение» (из дополнения)

Эффект карты «Наружное наблюдение» указывает «переместить улику» (а не распределить), поэтому эффект карты «Скрывающий туман» не ограничивает игрока.

Карта № 122 – «Сомнительные методы» (из дополнения)

Несмотря на эффект карты «Сомнительные методы», игрок не сможет распределить более 1 улики из-за ограничений эффекта карты «Скрывающий туман».

Карта №44 – «Изоляция»



Когда карта «Изоляция» в игре, охотник может выполнять действие «Посетить жителя» в отношении только тех жителей, которые находятся рядом с одной из его фишек действий на планшете поселения.

Однако есть несколько исключений:

1. Если у вас нет фишек на жителях поселения, вы можете посетить любого свободного жителя поселения.
2. Если рядом с жителями поселения, на которых есть ваши фишки действия, нет свободных жителей, вы можете посетить любого свободного жителя поселения.
3. Если рядом с жителями поселения, на которых есть ваши фишки действия, нет ни одного соседа (например, они были казнены), вы можете посетить любого свободного жителя поселения.

Обратите внимание, эффект карты «Изоляция» влияет только на действие «Посетить жителя», поэтому охотник, например, может использовать «Обыскать жителя» и «Казнить жителя» без ограничений.

Карта №109 – «Эссенция двойника» (из дополнения)

Когда ведьма выпьет этот отвар, она сможет использовать способности жителей поселения, на которых лежат фишки действия ведьмы (♂)/ прислужника (♂). Ведьма сама определяет порядок активации способностей. Данное действие не является действием «Посетить жителя», поэтому эффекты карт расследования не применяются, никакие секреты не могут быть превращены в покорность, никакие секреты не будут распределены, эффекты карт прислужника не могут быть использованы.



РАСШИРЯЯ ВОЗМОЖНОСТИ

Роанок. По ту сторону изгороди.



С самого начала колонию преследовали трудности. Даже без чёрной магии, вносящей смуту в поселении, освоение новых территорий оказалось весьма непростым. Тем не менее, колония должна обратить своё внимание на дикие земли за своими пределами. Их ресурсы — это ключ к выживанию.

Несмотря на изобилие животных и природные богатства, окружающие болота скрыты вездесущим туманом.

Попытки расширить земельные угодья провалились. Скот хиреет, молоко тут же портится, а куры несут яйца всевозможных оттенков зелёного цвета.

Неужели колдовство внутри маленькой общины — всего лишь знак ещё более противоестественного явления?

Возможно ли очистить окружающую местность и превратить колонию в процветающий край?

Первое дополнение добавляет новые игровые элементы «Мрак» и «Очищение», а также по 25 новых карт для каждой из сторон в двух экземплярах.

Wyrmgold

© Wyrmgold, 2021



Ещё больше игр на сайте evrikus.ru

Авторы игры: Каспер Кьер Кристиансен
и Коре Вернер Сторгор
Художник: Марен Гутт
Оформление: Александер Танака и Марен Гутт
Редактура: Александер Танака и Маттиас Лео Вебель



Роанок. Испытания древних.

Дополнительный набор карт, способный укрепить позиции как охотника, так и ведьмы. В наборе 16 карт для охотника и 16 карт для ведьмы.



*Следите за новостями издательства!
Охота только началась...*

В. Н.

СПИСОК КАРТ ОСНОВНОЙ ИГРЫ

По 2 копии каждой карты в колоде

ОХОТНИК (50)	ТИП	НОМЕР	ВЕДЬМА (50)	ТИП	НОМЕР
1. Проводник из местных		1	1. Слякка забвения		26
2. Клерк		2	2. Слияние разумов		27
3. Проповедник		3	3. Природный сбор		28
4. Оперативник		4	4. Зелье знания		29
5. Громила		5	5. Эликсир изобилия		30
6. Богослов		6	6. Банка бойкости		31
7. Взятка		7	7. Кровавые деньги		32
8. Анализ данных		8	8. Колдовство		33
9. Быстрое разложение		9	9. Дискредитация		34
10. Взять след		10	10. Отвлечение внимания		35
11. Тщательный обыск		11	11. Пирокинез		36
12. Случайные вести		12	12. Предложение		37
13. Сплетни		13	13. Соблазн		38
14. Под замком		14	14. Зачарованный		39
15. Карантин		15	15. Гипноз		40
16. Домашний арест		16	16. Скрывающий туман		41
17. Убеждение		17	17. Задержка		42
18. Надзор		18	18. Метка ведьмы		43
19. Грубый допрос		19	19. Изоляция		44
20. Ратуша		20	20. Помощник		45
21. Штаб		21	21. Ложный след		46
22. Кабинет		22	22. Сбор		47
23. Центральная площадь		23	23. Выведать секреты		48
24. Доска объявлений		24	24. Муки совести		49
25. Оружейная		25	25. Гадание		50

