



Witches of Blackmore

Tartozékok

54 kártya hat színben, minden 1-től 9-ig
játéktábla (a boszorkánykerék)

Játékötlet

Réges régen volt egy különös, Blackmore nevezetű falu. Gyönyörű erdő mélyén bújt meg, ahol óriás fák alatt kígyóztak az ösvények. A faluban számos boszorkány lakott, kiknek életét átította a mágia. De hiába a varázslatok, a sötét rítusok, egyikük sem tudta uralni a boszorkánykereket. Legalábbis eddig...

A játék célja

Mindenki igyekszik uralma alá hajtani a boszorkánykereket. Az ütések során megszerzett boszorkányok varázspontokat érnek, és aki a legtöbb varázspontot gyűjti a játék végéig, az fogja uralni a boszorkánykereket az idők végezetéig.

Előkészületek

- A kártyákat meg kell keverni, majd mindenkinek kiosztani 6 lapot.
- A többi lapok képpel lefelé húzópakliként le kell rakni az asztalra.
- A boszorkánykereket ki kell rakni az asztal közepére valamelyik oldalával felfelé – az első játéknál érdemes azt az oldalát választani, amelyen a számok csökkenő sorrendben vannak.
- Fel kell csapni a húzópakli legfelső lapját, lerakva a boszorkánykerék mellé. A színe lesz az ütés **aduszíne**. A boszorkánykereket úgy kell forgatni, hogy a kártya értékének megfelelő oldala legyen a kártyánál.
- Választani kell egy kezdőjátékost.

A játék menete

A játék ütésekből áll. Az ütést a legértékesebb lapot kijátszó játékos viszi el. A kezdőjátékos hív egy lapot, majd sorban, az óramutató járását követve mindenki más is kijátszik egy-egy kártyát. A kezdőjátékos kártyájának a színe a **hívott szín**. A kezdőjátékos bármilyen színű kártyával hívhat, és a többiek is bármilyen színű kártyát kijátszhatnak (hívott szín, aduszín, egyéb szín). A kijátszott kártyákat képpel felfelé kell lerakni.

Az ütés elnyerése

Az ütést a legértékesebb kijátszott adu lap viszi el. Ha senki se játszott ki adut, az ütést a hívott színből kijátszott legértékesebb lap viszi el. Az ütést elnyerő játékos fog majd a következő ütésnél hívni.

A kártyák értéke

A kártyák értéksorrendjét a színük és számuk határozza meg, a boszorkánykerék alapján. A legértékesebb lap mindig az, amelyik a boszorkánykerék mellé van felcsapva; ezután a boszorkánykerékről leolvasható a lapok szám szerinti értéksorrendje (a boszorkánykerék előoldalán a sorrend számok szerint csökkenő, a hátoldalán növekvő).

Példa:

Öten játszanak, a boszorkánykerék előoldala val felül (csökkenő számok). A felcsapott adu lap a kék 7-es boszorkány, így a lapok értéksorrendje ez: 7-6-5-4-3-2-1-9-8 (vagyis a 7-es a legértékesebb lap, a 8-as viszont a legértékesebb). Anna kezd: kihív egy sárga 2-es boszorkányt. A képen látható, hogy a többiek miket játszanak ki.

Szám alapján a legértékesebb kijátszott lap a piros 7-es boszorkányé, azonban a piros sem aduszín, sem hívott szín, így nem nyerheti el az ütést. Az ütést David viszi el kék 4-es boszorkányával: ez adu lap, és értékesebb, mint a másik kijátszott adu lap (Emma kék 9-es boszorkánya).

Ha az aduszín a kék helyett a zöld lett volna, az ütést Brian vitte volna el, mert nem lett volna kijátszott adu lap, viszont a hívott színből az ő sárga 5-ös boszorkánya lett volna a legértékesebb.

Az aduszín megváltoztatása

Az ütés győztese az ütésből kivethet egy lapot, rárakva azt a felcsapott adu lapra, megváltoztatva az adut. A boszorkánykeréket el kell forgatni az új adukártya szerint.

Új ütés

Az ütés nyertese az ütésben lévő lapokat képpel lefelé lerakja maga elé. Ezután először ő, majd sorban a többiek is húznak egy-egy kártyát a húzópakliból.

Ha ennek során kifogy a húzópakli, megkezdődik a végjáték. Ha van egy vagy több olyan játékos, aki nem tudott húzni, az az adu pakli tetejéről vesz el lapot – így megváltoztatva az adut!

A végjáték hat ütésből áll; a játékmenet nem változik, de a játékosok már nem húznak lapokat az ütések között.

A játék vége

A játék azzal az ütéssel ér véget, amelynek során a játékosok kijátsszák a kezükből utolsó lapjukat. A játékosok összszámolják megszerzett lapjaik pontértékét. Akinél ez az összeg a legmagasabb, az győzött, és mostantól az idők végezetéig ő uralja a boszorkánykeréket.



Tervező: Leo Colovini

Illusztrátor: Tomasz Jedruszek

Szerkesztő: Jeroen Hollander

Projektmenedzser: Jonny de Vries

Fordító: Thaur
(thaur@freemail.hu)

© 2012 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com

