



***МОСИГРА***

**Всероссийская сеть магазинов настольных игр**

**[www.mosigra.ru](http://www.mosigra.ru)**

## **Шабаш**

Ravensburger® Spiele Nr. 26 425 4

Автор: Björn Holle

Иллюстрации: Graham Howells

Дизайн: DE Ravensburger, KniffDesign

Перевод с немецкого: Boris Turovskiy

*Запутанная колдовская игра для 2-6 игроков в возрасте от 8 лет*

***Наступает ночь на первое мая - вальпургиева ночь, и на горе Брокен, что в Гарце, ведьмы собираются на шабаш. Гора эта - самая высокая в северной части Германии, более трехсот дней в году ее укутывает густой туман, и уже многие сотни лет она считается местом проведения ведьминских плясок.***

***Ведьмы прибыли в черных плащах, так что не распознать, прячется под накидкой синяя ведьма, занимающаяся погодой, зеленая ведьма-травница или красная ведьма, повелевающая огнем. И пляски ведьминские - путаные, то вперед, то назад, то быстро, то медленно кружатся они на горе. У ведьм кружатся головы, так что они и сами частенько забывают, каков их цвет. Ведьмы толкаются, отпихивают товарок, чтобы первой вырваться из круговорота безумного танца и успеть на метле покинуть Брокен до наступления рассвета.***

### **Содержимое**

1 игровое поле

25 фишек ведьм

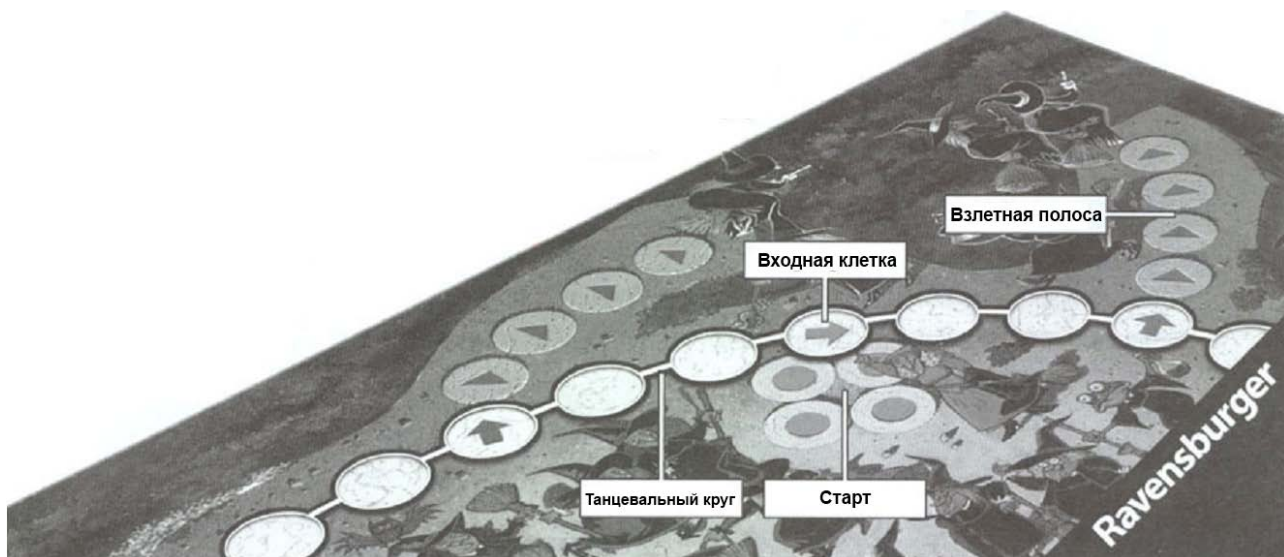


30 ведьминых голов (по 5 желтых, розовых, красных, зеленых, голубых и синих)



1 игральная кость





Игровое поле

### Цель игры

Игроки бросают кости и перемещают своих ведьм по танцевальному кругу, начиная с стартовых областей, пытаясь провести ведьм своего цвета на взлетную полосу этого цвета. Выигрывает игрок, которому первому удастся разместить всех своих ведьм на взлетной полосе.

### Подготовка к пляске

Перед началом первой игры извлеките по 4 ведьмины головы каждого цвета и аккуратно вставьте их в дно фишек, как показано на рисунке. Оставшиеся 6 голов и одна фишка остаются про запас. В зависимости от количества игроков каждый получает определенное количество фишек ведьм одного цвета:

Игроки	2*	3	4	5	6
Ведьмы	4*	4	3	2	2

\* Кроме этого, в игру добавляются 4 нейтральные ведьмы, см. раздел "Танцы вдвоем"



Игроки выставляют своих ведьм (фишки с вставленными головами своего цвета) на стартовые клетки этого цвета внутри танцевального круга. Пока что каждый знает, где находятся чьи ведьмы, но это скоро изменится!

### Течение игры

#### Танцевальные па

Первым ходит самый старший игрок. Он бросает игральную кость и перемещает первую из своих ведьм **по часовой стрелке** в танцевальный круг, начиная с входной клетки (клетка с стрелкой). Затем ход переходит к игроку **слева**.

До тех пор, пока в стартовой области игрока еще есть ведьмы, он должен в свой ход перемещать их в танцевальный круг. Когда ведьм в стартовой области игрока не остается, он может перемещать любую из ведьм, находящихся в танцевальном круге. Таким образом, любой игрок может передвигать любую ведьму (по часовой стрелке) - они же все черные...



### Давка

Если ведьма окажется в точности на клетке, которую занимает другая ведьма, новоприбывшая отпихивает ее и ведьма, пришедшая на эту клетку раньше, должна отойти назад на 7 клеток. Если клетка, на которую ведьма должна была бы отступить, занята, она перемещается еще на 7 клеток назад - до тех пор, пока не найдет свободную клетку. Отходящая ведьма при этом ненадолго **раскрывается**, так, чтобы все игроки могли увидеть ее цвет.



### Блуждания

Чем больше ведьм участвуют в шабаше, тем сложнее становится запоминать расположение своих и чужих ведьм. Если кто-то совсем запутался и ему при броске кости выпало "6", он может посмотреть на цвет одной из ведьм (не показывая его другим игрокам). В этом случае игрок в этот ход не перемещает ведьм.

### Взлет

У скалистых обрывов Брокена расположены помеченные различными цветами взлетные полосы. Они являются целью каждой команды ведьм. Перемещение ведьм на взлетные полосы подчиняется следующим правилам:

- Чтобы попасть на взлетную полосу, необязательно иметь в запасе точно нужное число очков для перемещения (то есть можно довести ведьму до взлетной полосы так, чтобы оставались лишние очки - они в этом случае "сгорают"). Ведьму можно привести только на взлетную полосу своего цвета. Не имеет значения, на какую из четырех клеток взлетной полосы ставится ведьма.
- На взлетную полосу можно попасть только при движении вперед. Когда ведьму отбрасывает назад, она должна остаться в танцевальном круге (возможно, при этом ей придется пропустить выход на взлетную полосу).
- Когда ведьма оказывается на взлетной полосе, она раскрывается и ее цвет показывается всем игрокам. Если по ошибке игрок переместил на свою взлетную полосу чужую ведьму, она - на радость своему владельцу - отправляется на взлетную полосу своего цвета.

### *Вредные советы*

- Перемещая время от времени ведьм соперников, можно сбить их с толку, чтобы незаметно довести собственных ведьм до цели.
- Часто используемый прием - перемещение ведьмы соперника мимо его собственной взлетной полосы, чтобы ей пришлось сделать еще один обход танцевального круга.
- Отбрасывание ведьм назад при столкновениях можно использовать для того, чтобы быстрее перемещать своих ведьм поближе к взлетной полосе, используя их прыжки назад.

### **Окончание игры**

Игрок, которому несмотря на все препоны удастся первому привести всех своих ведьм на взлетную полосу, выигрывает партию.

### **Танцы вдвоем**

При игре вдвоем действуют описанные выше правила со следующими изменениями:

- Помимо собственных ведьм игрок каждый игрок выбирает двух ведьм другого цвета и ставит их в соответствующую стартовую область. Это **нейтральные ведьмы**, не принадлежащие ни одному из игроков.
- Если игроку выпадает "6" и в стартовой области находится еще хотя бы одна нейтральная ведьма, он обязан вывести ее в танцевальный круг. Это правило остается в силе даже в том случае, если у игрока еще остались собственные ведьмы в стартовой области.
- Игрок, который приводит нейтральную ведьму на взлетную полосу ее цвета, засчитывает ее себе и в конце хода переставляет ее на собственную взлетную полосу. Если же игрок по ошибке приводит нейтральную ведьму на неправильную взлетную полосу, она отправляется на взлетную полосу соперника. Если игрок приводит собственную ведьму на одну из взлетных полос нейтральных ведьм, она также засчитывается сопернику.

Выигрывает тот, кто первым соберет на своей взлетной полосе четырех ведьм.

© 1988/1999/2007 Ravensburger Spieleverlag GmbH

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 2460 - D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG  
Grundstr. 9 - CH-5436 Würenlos