

WITCHSTONE



Rulebook
from page 14 on

Spielregel
ab Seite 2

Règle du Jeu
à partir de la page 26





Alle 100 Jahre versammeln sich bedeutende Hexen und Zauberer in einer Gegend, deren Lage seit vielen Generationen ein streng gehütetes Geheimnis ist, um mit magischen Formeln und Riten das Energiefeld des legendären Hexensteins zu erneuern und so den Erhalt und die Stärkung der eigenen Zauberkräfte zu sichern.

Wer von euch als Hexe oder Zauberer bei der okkulten Prozedur das größte Geschick beweist, wird zum Meister des Hexensteins ernannt und verschafft sich und allen Mitgliedern seines Zauberclans besonderen Status und große magische Kraft. Bis zur nächsten Versammlung ...

Inhalt



Spielziel

Als erprobte Vertreter eurer Zunft versammelt ihr euch um einen alten heiligen Stein, dessen Bedeutung und magische Kraft nur Eingeweihte kennen. Jeder bezieht einen der vier Türme rund um den Hexenstein, von wo aus ihr euch ans Werk macht. Entwickelt eure Zauberformeln mit Hilfe eures Zauberkessels und legt ein Netz aus magischer Energie um den Stein herum. Sendet eure Hexen und Zauberer

aus, schöpft die magischen Kristalle aus dem Kessel, nutzt das Pentagramm und den Zauberstab und behaltet die Prophezeiungen im Blick, um euch den Sieg zu sichern. Doch nicht alle Optionen stehen euch jederzeit zur Verfügung. Nur wer seine Möglichkeiten clever nutzt, hat die Chance, in 11 Runden die meisten Siegpunkte zu sammeln und so als Meister oder Meisterin des Steins das Spiel zu gewinnen.

Spielaufbau

Vorbereitung des Spielplans

1. Legt den **Spielplan** in die Tischmitte.
2. Sortiert die **Eulenplättchen** von 3 bis 7 aufsteigend und legt sie jeweils mit der 7 ganz oben auf die beiden Eulenfelder des Pentagramms.
3. Mischt die **Schriftrollen**. Legt sie als verdeckten Nachziehstapel auf die entsprechende Stelle des Spielplans. Deckt 6 Schriftrollen auf und legt sie offen auf die entsprechenden Felder.
4. Mischt die **Sonderhexplättchen** und legt sie als verdeckten Nachziehstapel in die Mitte des Pentagramms. Legt von diesem Stapel je 1 Sonderhexplättchen offen auf die 3 sechseckigen Felder des Pentagramms.
5. Mischt verdeckt alle runden **Magiechips**. Legt zufällig je einen Chip offen auf jeden Ort in der Kristallkugel mit Ausnahme des Hexensteins in der Mitte. Die übrigen Chips legt ihr offen unterhalb des Phiolenregals auf das lilafarbene Deckchen auf dem Steintisch.
6. Legt die **Spielerhilfe** griffbereit neben den Plan.

Vorbereitung der Spieler

1. Jeder wählt eine Spielerfarbe. Nehmt euch in eurer Farbe den entsprechenden **Sichtschirm**, den **Zauberkessel**, die **15 Hexplättchen**, die **12 Hexen und Zauberer** – im Folgenden kurz ‚Hexen‘ genannt – (1 große und 11 kleine), die **20 Energieeinheiten**, die **3 Zählsteine**, den **Positionsmarker**, den **Tiermarker** sowie die **6 Kristalle**. Außerdem nimmt jeder einen **schwarzen Kristall**.

Legt den schwarzen Kristall auf das zentrale Feld eures Kessels und die 6 farbigen Kristalle auf die übrigen markierten Felder (Blasen).

Den Positionsmarker und den Tiermarker legt ihr griffbereit neben euren Kessel.



2. Mischt verdeckt eure 15 Hexplättchen. Zieht davon 5 und legt sie offen hinter euren Sichtschirm. Die restlichen 10 bleiben verdeckt als Vorrat daneben liegen.



Hinweis: Die Innenseite des Sichtschirms enthält einige Zusatzinformationen.



3. Jeder Spieler platziert einen **Zählstein** auf Feld ‚0‘ der Siegpunktleiste, den zweiten auf dem markierten Feld des Pentagramms und den dritten legt ihr auf den Griff des Zauberstabs.



4. Wer zuletzt in einem Topf gerührt hat, wird Startspieler.

Der rechts vom Startspieler sitzende Spieler (also der Letzte in Spielerreihenfolge) stellt seine **große Hexenfigur** auf eines der 4 Turmfelder in der Kristallkugel.

Nachdem du deine große Hexe auf einem Turm eingesetzt hast, ist dies dein Turm. Die anderen 3 Türme sind fremde Türme. Diese können von Mitspielern besetzt oder leer sein.



Nimm dir **2 Siegpunkte** für das Einsetzen der Hexe an diesem Ort und führe die **Aktion des dort liegenden Magiechips** aus (für die erste Partie: Lest zunächst die Anleitung komplett durch, um die einzelnen Aktionen kennenzulernen).

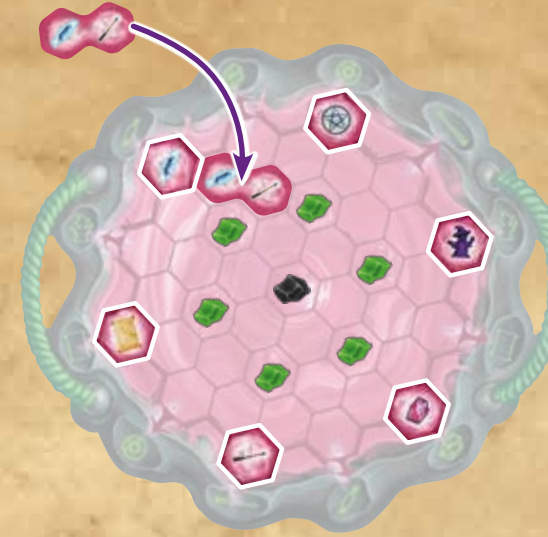


Drehe den Chip danach um und lege ihn hinter deinen Sichtschirm – er wird dir bei Spielende noch 2 weitere Siegpunkte bringen.

Anschließend setzt der vorletzte Spieler in Spielerreihenfolge entsprechend seine große Hexe auf einen noch freien Turm usw., bis zuletzt der Startspieler seine große Hexe auf die oben genannte Weise eingesetzt und einen Magiechip genommen hat.

Spielablauf

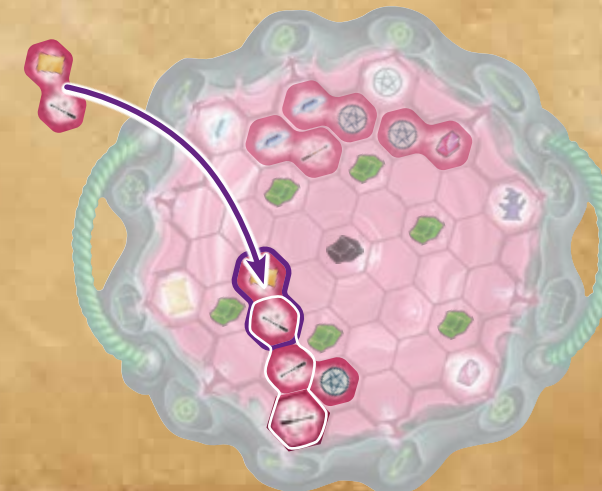
Der Startspieler beginnt das Spiel, indem er eines seiner 5 offenen Hexplättchen hinter seinem Schirm auswählt und auf **2 leere Felder** seines Kessels legt. Im Kessel sind 6 Aktionssymbole aufgedruckt, die nicht überdeckt werden dürfen, an die ihr aber Hexplättchen anlegen könnt. Auf Felder, auf denen sich Kristalle befinden, dürfen ebenfalls keine Hexplättchen gelegt werden. (Kristalle können mit der Kristallaktion von Feldern weg- bzw. aus dem Kessel herausbewegt oder durch Abgabe von Siegpunkten aus dem Kessel entfernt werden – genaue Erklärung: S. 9 Die Kristallaktion.)



Auf einem Hexplättchen sind stets **2 verschiedene Aktionssymbole** zu sehen. Diese beiden Aktionsarten führt der Spieler in beliebiger Reihenfolge nacheinander aus. Danach zieht er ein neues Plättchen aus seinem verdeckten Vorrat und legt es offen hinter seinen Sichtschirm. Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Es wird reihum gespielt, bis jeder von euch 11x am Zug war. **Bei Spielende hat jeder Spieler noch 4 ungenutzte Hexplättchen hinter seinem Schirm.**

Mehrere Aktionen einer Aktionsart durch Gruppenbildung

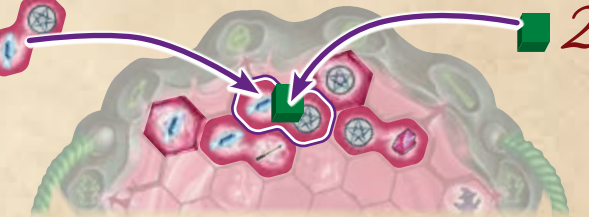
Wenn ihr ein Hexplättchen so anlegt, dass sich Gruppen mit dem gleichen Symbol bilden, dürft ihr die entsprechende Aktionsart mehrfach ausführen. Ihr habt so viele Aktionen einer bestimmten Aktionsart, wie Symbole dieser Aktionsart in der entsprechenden Gruppe vorkommen (einzige Ausnahme: Aktion ‚Schriftrolle‘). Habt ihr z.B. ein Hexplättchen mit Zauberstabsymbol so angelegt, dass eine Gruppe aus 3 Zauberstabsymbolen entsteht, dürft ihr 3x die Aktion Zauberstab ausführen.



Achtung: Pro Runde aktiviert ihr **2 Aktionsarten**. Ihr müsst immer zuerst **eine der beiden** – inklusive möglicher Bonusaktionen – **komplett abschließen**, bevor ihr die andere Aktionsart nutzt. Um euch zu merken, welches Plättchen ihr gelegt habt, könnt ihr euren Positionsmarker darauf platzieren.



- 1.
- 2.



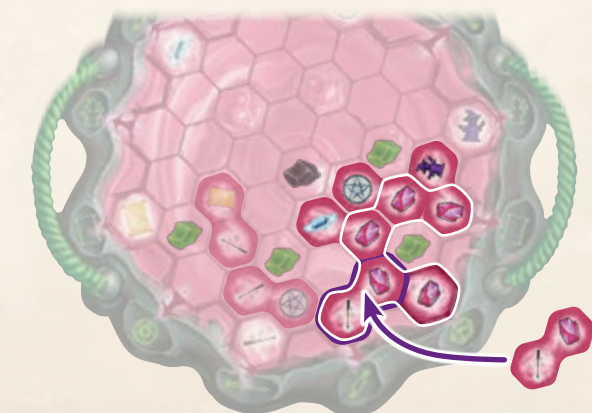
Dies kann im späteren Spielverlauf hilfreich sein, wenn ihr von einer Art viele Aktionen auf einmal erhaltet, die ggf. zusätzliche Bonusaktionen auslösen.

Sollte es in einer der späteren Runden passieren, dass ihr eine bestimmte Aktion nicht mehr ausführen könnt, dürft ihr trotzdem Hexplättchen mit diesem Symbol in euren Kessel legen, wenn ihr die zweite Aktionsart des Hexplättchens nutzen möchtet.

Tipp: Legt eure Hexplättchen möglichst passend an bereits in eurem Kessel liegende oder aufgedruckte Symbole derselben Art an, um die jeweiligen Aktionsarten mehrfach zu nutzen.







Platziert ihr das Hexplättchen so, dass auch das zweite Symbol an weitere gleiche Symbole angrenzt und eine Gruppe bildet (z. B. Kristall an Kristall), dürft ihr auch diese Aktionsart mehrfach ausführen. Grenzt ein eben gelegtes Symbol nicht an weitere Symbole dieser Art an, führt ihr die entsprechende Aktion nur 1x aus.

Beispiel: Die Kristallaktion steht dir in diesem Fall 5x zur Verfügung, die Zauberstabaktion nur 1x.

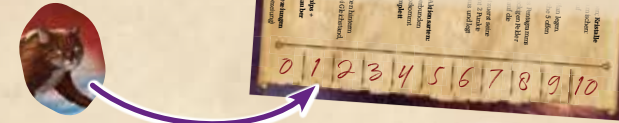


Die Aktionsarten

Es gibt die folgenden **6 Aktionsarten**:

-  – die Energieaktion
-  – die Kristallaktion
-  – die Hexenaktion
-  – die Zauberstabaktion
-  – die Pentagrammaktion
-  – die Schriftrollenaktion

Tipp: Wenn ihr viele Aktionen einer Aktionsart auf einmal und eventuell noch zusätzliche Aktionen durch Magiechips, Schriftrollen usw. erhaltet, kann es hilfreich sein, die aktuelle Anzahl der möglichen Aktionen mithilfe des eigenen Tiermarkers auf der Aktionszählleiste (auf der Spielerhilfe) zu markieren und herunterzuzählen.



Die Hexenaktion

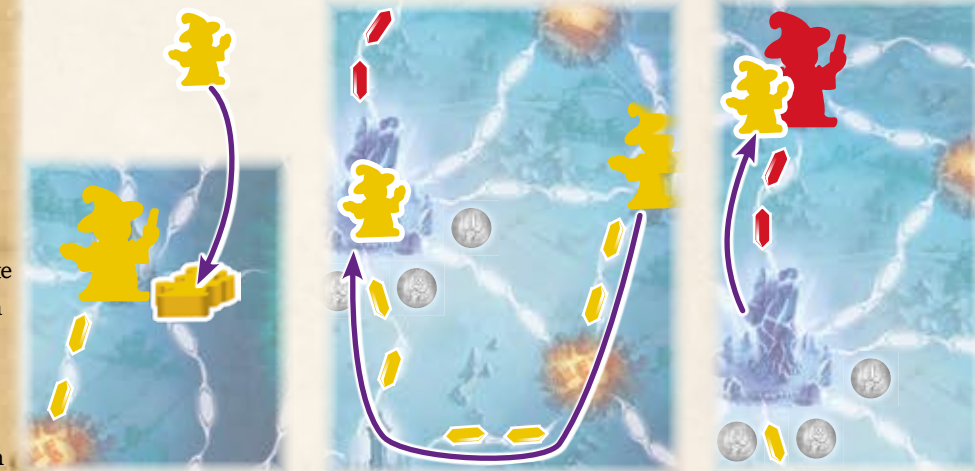
Lege Hexen neben deinen Turm und bewege sie von dort zu anderen verbundenen Orten in der Kristallkugel, um dort jeweils 2 Siegpunkte und ggf. 1 Magiechip zu erhalten.

Wenn du die Aktionsart ‚Hexe‘ aktivierst, darfst du

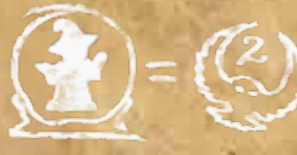
- a) entweder eine Hexe aus deinem Vorrat neben deinen Turm in Bereitschaft **legen**, wo seit Spielbeginn bereits deine große Hexe steht (liegende Hexen bringen noch keine Siegpunkte, sondern warten auf ihren eigentlichen Einsatz), **oder**
- b) eine neben deinem Turm liegende Hexe auf einen anderen verbundenen Ort **stellen** und sie damit zum Einsatz bringen. Du darfst Hexen allerdings nur auf Orte stellen, die energetisch (also durch **vollständig mit Energieeinheiten belegte Verbindungen**) an deinen Turm angeschlossen sind. Nutzt du ausschließlich deine eigenen Energieverbindungen, kostet es dich nur 1 Hexenaktion, eine Hexe von deinem Turm zu einem neuen Ort zu bewegen (über beliebig viele besetzte oder unbesetzte Orte hinweg). Musst du jedoch Verbindungen von Mitspielern nutzen, um zum Ort deiner Wahl zu gelangen, kostet dich jede fremde genutzte Verbindung zwischen zwei Orten 1 Hexenaktion (unabhängig davon, ob die Verbindung aus 1, 2 oder 3 Energieeinheiten besteht). Stehen dir in deinem Zug für einen solchen Fall nicht genügend Hexenaktionen zur Verfügung, musst du deine Hexenaktion(en) anderweitig nutzen oder verfallen lassen.

Beispiel: Um eine gelbe Hexe auf den Turm des roten Spielers zu bewegen **3**, benötigt der gelbe Spieler hier **3 Aktionen**:

- 1. Aktion:** Hexe aus dem eigenen Vorrat zum eigenen Turm legen.
- 2. Aktion:** Auf den gelben Energieverbindungen bis zum Hexenstein in der Mitte ziehen.
- 3. Aktion:** Über die rote Verbindung vom Hexenstein auf den roten Turm ziehen.



Jedes Mal, wenn du eine Hexe auf einen Ort **stellst**, erhältst du dafür **2 Siegpunkte**. Setzt du an einem Ort als **Erster** eine Hexe ein, erhältst du zusätzlich den dort liegenden **Magiechip**. Die Vorderseite des Chips bringt dir je nach Symbol **eine zusätzliche Aktion** aus den 6 Aktionsarten oder **3 Siegpunkte**.



Du nutzt die Vorderseite des Chips zu einem beliebigen Zeitpunkt, während du deine Hexenaktionen ausführst; spätestens aber nach deiner letzten Hexenaktion im aktuellen Zug. Nachdem du den Magiechip genutzt hast, drehst du ihn um und legst ihn hinter deinen Sichtschirm. (Er wird dir zusätzlich bei Spielende 2 Siegpunkte bringen.)

Auf dem **Hexenstein 4** in der Mitte der Kristallkugel gibt es keine Magiechips. Setzt du hier eine Hexe ein, stellst du sie auf das jeweils noch freie Feld mit der höchsten Siegpunktzahl. **Zusätzlich zu den normalen 2 Punkten** pro Ort erhältst du die **angegebenen Bonuspunkte** dieses Feldes **5**.

Beispiel: Rot stellt als Zweite eine ihrer Hexen zum Hexenstein **6**. Dafür erhält sie (wie immer an einem neuen Ort) **2 + 3 (Bonus) = 5 Siegpunkte**.

Aktivierst du in deinem Zug mehrere Hexenaktionen, nutze die Möglichkeiten **a)** und **b)** in beliebiger Kombination entsprechend der Anzahl an Hexenaktionen.

Hast du alle deine Hexen auf Orte in der Kristallkugel gestellt, kannst du keine weiteren Hexenaktionen ausführen.

Hinweise: Auf jedem Ort darf von jedem Spieler nur max. 1 Hexe stehen. Es dürfen also **auf keinem Ort zwei oder mehr gleichfarbige Hexen stehen**. Beliebig viele eigene Hexen dürfen beim eigenen Turm **liegen**. Eine einmal auf einen Ort gestellte Hexe kann **nicht mehr umplatziert** werden und bleibt dort bis zum Spielende stehen.



Die Energieaktion

Verbinde Orte mit Energie und erhalte für vollständige Verbindungen **1, 3 oder 6 Siegpunkte** sowie die Möglichkeit, später Hexen an verbundenen Orten einzusetzen.

Der Spielplan zeigt Verbindungen zwischen den Orten in der Kristallkugel. Jede Verbindung besteht aus 1, 2 oder 3 Verbindungsfeldern und wird durch 1, 2 oder 3 Energieeinheiten vervollständigt.

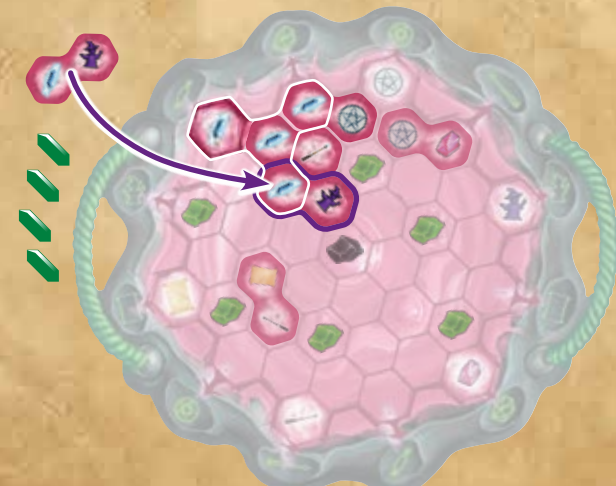
Wenn du die Aktionsart ‚Energie‘ aktivierst, darfst du eine Energieeinheit aus deinem Vorrat auf einem freien Verbindungsfeld in der Kristallkugel platzieren.

Die erste Energieeinheit musst du ausgehend von deinem Turm legen **1** (hier am Beispiel von Spielerin Grün dargestellt). Die Richtung darf beliebig gewählt werden. Aktivierst du in deinem Zug mehrere Energieaktionen auf einmal, platzierst du entsprechend viele Energieeinheiten.

Hinweis: Jede Verbindung kann nur von einem einzigen Spieler begonnen und fertiggestellt werden. Hat ein Spieler bereits ein oder mehrere Felder einer Verbindung belegt, dürfen die Mitspieler bei dieser Verbindung keine Energieeinheiten mehr platzieren.

Wenn du bereits alle deine Energieeinheiten verbraucht hast, kannst du keine weiteren Energieaktionen ausführen.

Du musst eine **begonnene Verbindung 2** zu einem Ort zunächst **vervollständigen**, bevor du eine neue Verbindung beginnst. Danach darfst du erneut bei deinem Turm starten oder von einem Ort aus weiterbauen, den du bereits mit deinem Turm verbunden hast *****.



Für jede **fertiggestellte Verbindung** erhältst du Siegpunkte, die du sofort auf der Siegpunkteleiste voranziehst:

- 1 Siegpunkt** für eine **1er-Verbindung**.
- 3 Siegpunkte** für eine **2er-Verbindung**.
- 6 Siegpunkte** für eine **3er-Verbindung**.



Die Pentagrammaktion

Rücke auf dem Pentagramm vor und erhalte Eulenplättchen (3-7 Siegpunkte) sowie Sonderhexplättchen.

Wenn du die Aktionsart ‚Pentagramm‘ aktivierst, rückst du deinen Zählstein ein Feld im Uhrzeigersinn auf dem Pentagramm vor. Aktivierst du in deinem Zug mehrere Pentagrammaktionen auf einmal, rückst du entsprechend viele Felder auf dem Pentagramm vor. Erreichst oder überquerst du

- a) ein helles Feld 1, passiert nichts.
- b) ein orangefarbenes Feld 2, erhältst du das oberste Eulenplättchen (mit dem höchsten Siegpunktwert) vom Stapel dieses Feldes und legst es hinter deinen Sichtschirm.
- c) ein dunkles Feld 3, erhältst du das auf diesem Feld ausliegende Sonderhexplättchen und legst sofort wieder offen ein neues Sonderhexplättchen vom Nachziehstapel aus der Mitte des Pentagramms nach – solange der Vorrat reicht; andernfalls bleibt das Feld leer.

Du hast 2 Möglichkeiten, ein Sonderhexplättchen zu nutzen, entweder einmalig oder dauerhaft.



Einmalig: Möchtest du das Sonderhexplättchen einmalig nutzen, darfst du entsprechend den abgebildeten Symbolen eine der beiden Aktionsarten 2x ausführen. Nachdem du das Plättchen so genutzt hast, drehst du es um und legst es neben deinen Sichtschirm.

Beispiel: Bei diesem Sonderhexplättchen darfst du entweder 2 Energieaktionen oder 2 Hexenaktionen ausführen.



Dauerhaft: Möchtest du das Sonderhexplättchen dauerhaft nutzen, legst du es offen auf ein freies Feld in deinem Kessel. Ab sofort zählen die 2 Symbole auf dem Sonderhexplättchen in deinem Kessel zu Gruppen der entsprechenden Symbole dazu.

Achtung: Das Ablegen eines Sonderhexplättchens im Kessel löst keine sofortige Aktion aus. Das Plättchen kann jedoch ggf. bereits im selben Zug beim Abhandeln der 2. Aktionsart genutzt werden:

Beispiel 1: Grün legt das Hexplättchen Pentagramm/Hexe in ihren Kessel. Zuerst zieht sie entsprechend der Anzahl Pentagrammsymbole in der Gruppe 4 Felder auf dem Pentagramm vor und zieht dabei über eines der dunklen Felder. Sie nimmt sich das ausliegende Sonderhexplättchen, das die Kombination Pentagramm/Hexe zeigt. Sie legt es so in ihren Kessel, dass es an ihr eben gelegtes Hexplättchen angrenzt. Da sie die Pentagrammaktion damit abgeschlossen hat, kann sie zwar kein zusätzliches Feld auf dem Pentagramm vorrücken, aber das Hexensymbol auf dem Sonderhexplättchen zählt für die zweite Aktionsart ihres Hexplättchens mit – d.h. Grün hat in diesem Zug 5 statt ursprünglich 2 Hexenaktionen.

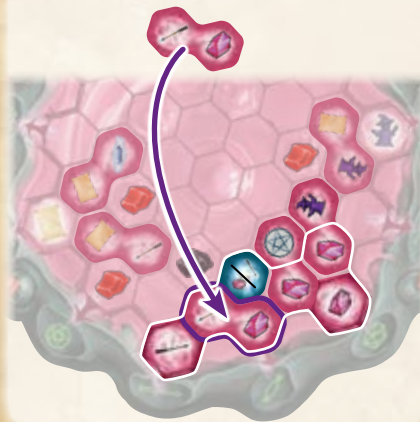


Hinweise: Hast du das Pentagramm einmal umrundet, führst du die nächste Runde wie die erste durch, mit dem kleinen Unterschied, dass andere Sonderhexplättchen ausliegen und der Wert der Eulenplättchen geringer wird.

Wenn du ein orangefarbenes Feld erreichst, bei dem keine Eulenplättchen mehr liegen, erhältst du sofort 2 Siegpunkte 4.

Wenn du ein dunkles Feld erreichst, auf dem kein Sonderhexplättchen mehr liegt, da der Stapel in der Mitte aufgebraucht ist, erhältst du 2 Aktionen einer Aktionsart nach Wahl 5.

Beispiel 2: Rot legt an das Sonderhexplättchen in ihrem Kessel das Hexplättchen Kristall/Zauberstab an. Damit erhält sie 5 Kristallaktionen und rückt 3 Schritte auf dem Zauberstab vor.



Beispiel 3: Rot legt an das Sonderhexplättchen in ihrem Kessel das Hexplättchen Energie/Zauberstab an. Damit erhält sie 3 Energieaktionen und rückt 4 Schritte auf dem Zauberstab vor.



Die Kristallaktion

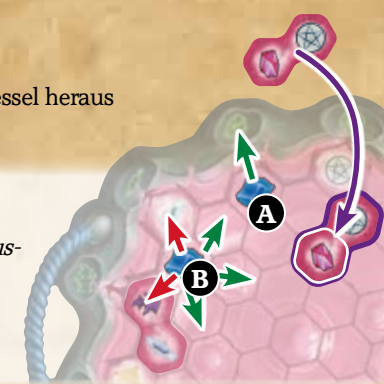
Bewege Kristalle in deinem Kessel und schalte Zusatzaktionen frei, indem du einen oder mehrere Kristalle aus dem Kessel herausbewegst.

Wenn du die Aktionsart ‚Kristall‘ aktivierst, darfst du einen deiner Kristalle im Kessel um 1 Feld bewegen.

Dies kann dir auf zweierlei Weise Nutzen bringen:

1. Du machst so ein Feld frei, um dort später Hexplättchen platzieren zu können.
2. Du schaltest dir jedes Mal Zusatzaktionen frei, wenn du einen Kristall aus dem Kessel heraus auf den Kesselrand bewegst.

Beispiel: Blau hat mit seinem Hexplättchen 1 Kristallaktion aktiviert. Er nutzt diese Aktion, um einen Kristall, der am Kesselrand liegt, aus dem Kessel heraus-zuziehen A. Alternativ hätte er einen Kristall auf ein benachbartes freies Feld ziehen können, jedoch nicht auf das bereits mit einem Hexplättchen belegte Feld oder das aufgedruckte Symbol auf dem Kessel B.

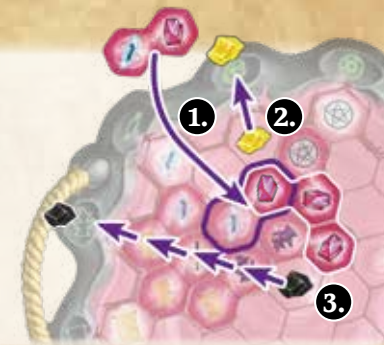


Hast du einen Kristall auf ein bestimmtes Symbol auf dem Kesselrand bewegt, musst du ihn anschließend von dort nehmen und in das Phiolenregal auf dem Spielplan legen. Du darfst aus zwei Reihen wählen:

- Entweder legst du den Kristall in eine Phiolenreihe in derjenigen Reihe, die dem Symbol auf dem Kesselrand entspricht 6, von dem du den Kristall genommen hast. Dafür erhältst du sofort 2 Aktionen dieser Aktionsart
- Oder du legst den Kristall in die unterste Reihe des Regals 7. Dafür erhältst du 1 Magiechip nach Wahl vom Steintisch (unter dem Phiolenregal). Die Aktion dieses Chips kannst du zu einem beliebigen Zeitpunkt während der aktuellen Kristallaktionen durchführen, aber spätestens, nachdem du den letzten Kristall bewegt hast. Danach drehst du den Magiechip um und legst ihn hinter deinen Sichtschirm.

Aktivierst du mehrere Kristallaktionen auf einmal, darfst du entsprechend viele Aktionen nutzen, um Bewegungen durchzuführen. Du darfst die Aktionen zum Bewegen eines einzelnen Kristalls nutzen oder sie auf mehrere Kristalle aufteilen.

Beispiel: Gelb hat 3 Kristallaktionen. Mit der ersten Aktion zieht er einen Kristall aus dem Kessel auf das Kristallsymbol und legt den Kristall in die entsprechende Reihe des Phiolenregals 8. Dadurch erhält er 2 zusätzliche Kristallaktionen, so dass er nun insgesamt noch 4 Kristallaktionen hat. Diese nutzt er, um den schwarzen Kristall über 3 besetzte Felder hinweg und auf das Hexensymbol auf dem Kesselrand hinauszuziehen.



Beim schwarzen Kristall gelten zwei Besonderheiten:

1. Wird der schwarze Kristall in eine Phiolenreihe gelegt, ermöglicht er zwei weitere Aktionen der entsprechenden Aktionsart. In den obersten sechs Regalreihen bringt er also 4 Aktionen der jeweiligen Aktionsart. In der untersten (siebten) Reihe bringt er – wenn ein Chip mit Aktionssymbol gewählt wird – 3 Aktionen. Zeigt der Magiechip 3 Siegpunkte, bringt er 2 weitere Siegpunkte, also insgesamt 5 Siegpunkte, die sofort angerechnet werden.
2. Wenn du auf dem Zauberstab (vgl. S. 10 Zauberstab) deine Kristalle im Regal werten darfst oder die Prophezeiung (vgl. S. 13 Sonstige Prophezeiungen) ‚Eigene Kristalle im Regal‘ erfüllen möchtest, zählt der schwarze Kristall hierfür nicht mit.

Wenn keine Kristalle mehr in deinem Kessel sind, kannst du keine weiteren Kristallaktionen ausführen.

Hinweise: Kristalle dürfen über besetzte Felder (egal ob Hexplättchen oder anderer Kristall) hinwegbewegt werden. Die Bewegung eines Kristalls muss allerdings auf einem freien Feld enden. Bedruckte Felder des Kessels gelten als besetzt. (Umgekehrt dürft ihr auf Felder mit Kristallen kein Hex- oder Sonderhexplättchen legen.) Kristalle können nur an den vorgegebenen Stellen (Pfeile) aus dem Kessel bewegt werden.



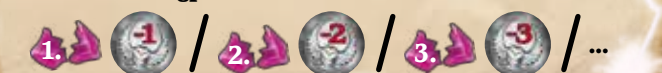
– Bewegst du während eines Zuges mehrere Kristalle aus dem Kessel heraus, kann es hilfreich sein, die herausbewegten Kristalle zunächst auf dem Kesselrand liegen zu lassen, bis du alle noch möglichen Bewegungen ausgeführt hast. Setze dann diese Kristalle in beliebiger Reihenfolge in den entsprechenden Reihen des Phiolenregals ein.

– Jede Phiolenreihe kann nur einen Kristall aufnehmen.

– In jede Reihe kann pro Spieleranzahl nur eine bestimmte Anzahl von Kristallen gelegt werden. Bei zwei Spielern max. 4 Kristalle, bei drei Spielern max. 5 und bei vier Spielern max. 6 Kristalle 9 (mit Ausnahme der unteren Reihe, wo bei drei und vier Spielern max. 5 Kristalle platziert werden können).

Ist eine der oberen sechs Reihen (der Spieleranzahl entsprechend) voll, kann alternativ nur noch die unterste Reihe genutzt werden. Sollte (im eher seltenen Fall) auch diese voll sein, kann der jeweilige Kristall nicht im Regal platziert werden und kommt neben euren Sichtschirm. Diesen Fall kannst du vermeiden, indem du den Kristall an anderer Stelle aus dem Kessel herausbewegst.

Wichtig! Du darfst jederzeit während deines Zuges einen Kristall (auch den schwarzen) aus dem Kessel herausnehmen und neben deinen Sichtschirm legen. Dies gilt jedoch als unsachgemäß entfernter Kristall, der damit irreparablen Schaden nimmt. Der erste so entfernte Kristall kostet dich sofort 1 Siegpunkt, der zweite 2 Siegpunkte, der dritte 3 Siegpunkte usw.



Die Zauberstabaktion

Rücke auf dem Zauberstab vor und erhalte Bonusaktionen sowie Siegpunkte durch Zwischenwertungen.

Wenn du die Aktion ‚Zauberstab‘ aktivierst, rückst du deinen Zählstein auf dem Zauberstab 1 Feld nach rechts. Aktivierst du mehrere Zauberstabaktionen auf einmal, rückst du entsprechend viele Felder auf dem Zauberstab vor. Erreichst oder überquerst du:

- a) ein hellbraunes Feld **1**, passiert nichts.
- b) ein dunkelbraunes Feld **2**, erhältst du eine oder mehrere Bonusaktionen einer Aktionsart je nach Symbol auf diesem Feld. Bist du (nach dem kompletten Vorrücken) auf dem Zauberstab am **weitesten vorne** (zählt auch bei Gleichstand), erhältst du die **doppelte Anzahl an Bonusaktionen** von allen dunkelbraunen Feldern, die du in diesem Zug auf dem Zauberstab überquert hast.
- c) ein silbernes Feld **3**, erhältst du Siegpunkte für bestimmte Errungenschaften, die du zu diesem Zeitpunkt vorweisen kannst.

Wenn du das letzte Feld des Zauberstabs erreicht hast **4**, kannst du keine weiteren Zauberstabaktionen mehr ausführen.

Beispiel: Rot kommt in seinem Zug auf Gelb zu liegen und ist damit aktuell am weitesten vorne.



Erhalte 1 **Kristallaktion** (Erster: 2 Kristallaktionen).

Erhalte 2 **Hexenaktionen** (Erster: 4 Hexenaktionen).

Erhalte 1 der **ersten drei ausliegenden Schriftrollen** (Erster: 1 der sechs ausliegenden Schriftrollen).

Erhalte 1 **Energieaktion** (Erster: 2 Energieaktionen).

Erhalte 2 **Schritte auf dem Pentagramm** (Erster: 4 Schritte auf dem Pentagramm).

1 **Siegpunkt** für jede eigene vollständige **Energieverbindung** in der Kristallkugel.

1 **Siegpunkt** für jede **Schriftrolle**, die du besitzt (genutzte Verstärkungszauber zählen mit).

1 **Siegpunkt** für jeden **Kristall** deiner Spielerfarbe im Phiolenregal.

1 **Siegpunkt** für jede **eigene Hexe**, die sich in der Kristallkugel befindet (liegend oder stehend) – inkl. der großen Hexe.

1 **Siegpunkt** für jeden **Magiechip**, den du besitzt.

2 **Siegpunkte** für jedes **Sonderhexplättchen**, das du besitzt. Es zählen sowohl die Sonderhexplättchen in deinem Kessel als auch die neben deinem Sichtschirm.

Beispiel: Gelb darf durch seine Zauberstabaktionen 4 Felder auf dem Zauberstab vorrücken und landet auf dem Feld, auf dem sich der Zählstein von Spieler Rot befindet. Nach dem Vorrücken handelt Gelb die überquerten Felder der Reihe nach ab. Zuerst das Wertungsfeld ‚Siegpunkte für Hexen auf dem Spielplan‘ **A**. Dafür erhält er 5 Siegpunkte, da sich in diesem Augenblick 5 seiner Hexen auf dem Spielplan befinden – seine große Hexe sowie 2 neben seinem Turm liegende und 2 an anderen Orten stehende Hexen. Danach handelt er das Bonusfeld ‚2 Hexen‘ ab **B**.

Gelb ist aktuell am weitesten vorne auf dem Zauberstab (Gleichstand mit Rot und vor Blau). Gelb darf somit das Bonusfeld doppelt nutzen und erhält 4 Hexenaktionen (diese Hexenaktionen führt er nach der Hexenwertung durch, die er zuvor auf dem Zauberstab ausgelöst hat).

Hätte Gelb nur 3 Felder vorrücken dürfen **C**, wäre er genau auf dem Bonusfeld gelandet, aber hinter Rot. In diesem Fall hätte er nur die einfache Bonusaktion erhalten, also 2 Hexenaktionen.



Hinweis: Erhältst du beim Vorrücken mehrere Bonusaktionen und Zwischenwertungen, **musst** du sie **in der Reihenfolge** ausführen, **in der du sie erhalten hast**. Du kannst deinen Tiermarker nutzen, um die Felder mit Bonusaktionen und Zwischenwertungen nacheinander abzuhandeln. Lege dazu den Tiermarker auf das Feld des Zauberstabs, auf dem sich dein Zählstein vor dem Vorrücken befindet. Rücke dann deinen Zählstein so viele Felder vor, wie du Zauberstabaktionen hast. (Wenn du nun Erster auf dem Zauberstab bist, zählen alle Bonusaktionen, die du in diesem Zug überquert hast, doppelt.) Ziehe anschließend den Tiermarker schrittweise hinterher und handle dunkelbraune und silberne Felder in der entsprechenden Reihenfolge ab. Danach legst du den Tiermarker wieder beiseite.



Die Schriftrollenaktion

Erhalte 1 **Schriftrolle** aus der Auslage. Je größer deine jeweilige **Schriftrollengruppe** ist, umso größer ist deine **Auswahl**.

Wenn du die Aktion ‚Schriftrolle‘ aktivierst, erhältst du 1 **Schriftrolle** aus der Auslage. Wenn dir gerade nur eine Schriftrollenaktion zur Verfügung steht, erhältst du die erste ausliegende Schriftrolle (Position 1 **5**, am weitesten vom Nachziehstapel entfernt). Die Schriftrolle legst du offen vor dir ab.

Aktivierst du mehrere Schriftrollenaktionen auf einmal, vergrößert sich entsprechend deine **Auswahl**.

Hast du durch Anlegen eines Hexplättchens z.B. 3 Schriftrollenaktionen, darfst du 1 Schriftrolle aus den ersten drei Schriftrollen der Auslage (also von den Positionen 1–3 **6**) auswählen.

Nachdem du eine Schriftrolle erhalten hast, werden alle darüber ausliegenden Karten sofort ein Feld nach unten nachgerückt. Dann wird vom Nachziehstapel eine neue Schriftrolle nachgezogen und offen auf Position 6 (neben dem Nachziehstapel) gelegt.

Es gibt zwei Arten von Schriftrollen: **Verstärkungszauber** und **Prophezeiungen**.

1. Verstärkungszauber

Verstärkungszauber kannst du **einmalig** und nur zum **Ergänzen einer entsprechenden Aktion**, die du auf andere Weise ausgelöst hast, nutzen.

Normalerweise ermöglicht dir ein Verstärkungszauber 2 zusätzliche Aktionen. Hast du z.B. durch das Platzieren eines Hexplättchens 3 Schritte auf dem Zauberstab, darfst du dort 2 weitere Schritte vorrücken, wenn du einen Verstärkungszauber ‚Zauberstab‘ spielst.

Ausnahme: Beim ‚Einfachen Verstärkungszauber‘ **7** erhältst du nur 1 zusätzliche Aktion, kannst dir aber aussuchen, für welche Aktionsart du sie nutzen möchtest.

Hinweis: Verstärkungszauber einer Aktionsart können miteinander kombiniert werden, z.B. ergibt die hier nebenstehende Kombination 3 zusätzliche Kristallaktionen.



Genutzte Verstärkungszauber legst du umgedreht (Rückseite nach oben) neben deinen Sichtschirm.

Ungenutzte Verstärkungszauber bleiben so lange offen vor dir liegen, bis sie genutzt werden. Bleiben sie bis zum Spielende ungenutzt, bringt jede ungenutzte Schriftrolle ‚Verstärkungszauber‘ 2 Siegpunkte.

2. Prophezeiungen

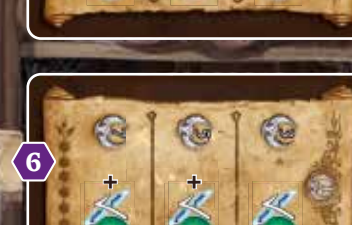
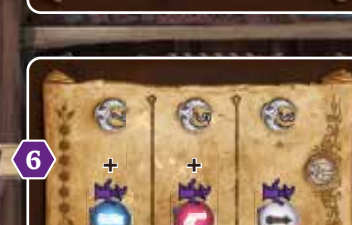
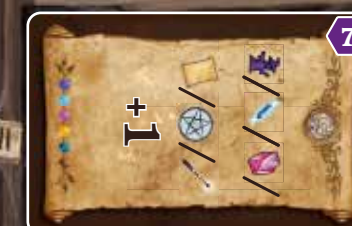
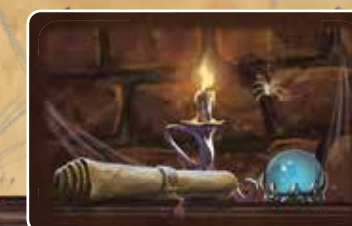
Prophezeiungen sind Auftragskarten, die am Spielende Siegpunkte bringen, je nachdem, wie gut du die Prophezeiungen erfüllen konntest:

1 **Siegpunkt** erhältst du, wenn du nur im Besitz der Prophezeiung bist, sie aber nicht ausreichend erfüllt hast.

3 **Siegpunkte** erhältst du, wenn du die Prophezeiung in **geringem Maße** erfüllt hast.

5 **Siegpunkte** erhältst du, wenn du die Prophezeiung in **hohem Maße** erfüllt hast.

7 **Siegpunkte** erhältst du, wenn du die Prophezeiung **hervorragend** erfüllt hast.



Hinweise: Erhältst du in einem Zug mehr als 1 **Magiechip** mit **Schriftrolle**, nimmst du für jeden **Schriftrollenchip** die **vorderste Schriftrolle** aus der Auslage. Möchtest du für einen **Chip** die **Auswahl vergrößern**, kannst du dies nur, wenn du einen (oder mehrere) **Verstärkungszauber** ‚Einfacher Verstärkungszauber‘ und/oder ‚Doppelter Verstärkungszauber‘ zusätzlich spielst. Es ist nicht möglich, mehrere **Schriftrollenchips** zu kombinieren, um eine **Schriftrolle** von einer höheren Position zu bekommen.

Möchtest du vor deinen Mitspielern **geheim halten**, wie viele und welche **Schriftrollen** du bereits gesammelt hast, sammle ungenutzte **Verstärkungszauber** und **Prophezeiungen** in einem **Stapel**, den du jederzeit auf die Hand nehmen kannst.

In dem unwahrscheinlichen Fall, dass der **Nachziehstapel** erschöpft sein sollte, können nur noch die verbliebenen **Schriftrollen** aus der **Auslage** gewählt werden. Sollte auch die **Auslage** aufgebraucht sein, verfallen eure weiteren **Schriftrollenaktionen**.

Spielende

Das Spiel endet nach **11 Runden**, wenn jeder von euch **nur noch 4 Hexplättchen** hinter dem Sichtschirm liegen hat.

Wertet jetzt:

- eure **Eulenplättchen**, die ihr auf dem Pentagramm gesammelt habt,
- eure **Magiechips**, von denen jeder **2 Siegpunkte** wert ist, und
- eure **Schriftrollen**:

- Überprüft, ob ihr **ungenutzte Verstärkungszauber** oder **nicht ausreichend erfüllte Prophezeiungen** vor euch liegen habt. Falls ja, erhaltet ihr **2 Siegpunkte** für jeden ungenutzten Verstärkungszauber bzw. **1 Siegpunkt** für jede unerfüllte Prophezeiung.
- Wertet **erfüllte Prophezeiungen** wie nachfolgend beschrieben.

Wer die meisten Siegpunkte gesammelt hat, wird **Meister** bzw. **Meisterin des Steins** und gewinnt das Spiel.

Im Falle eines Gleichstands gewinnt, wer auf dem Zauberstab weiter vorgerückt ist. Herrscht bei den betroffenen Spielern auch hier Gleichstand, gewinnt, wessen Zählstein weiter unten liegt.

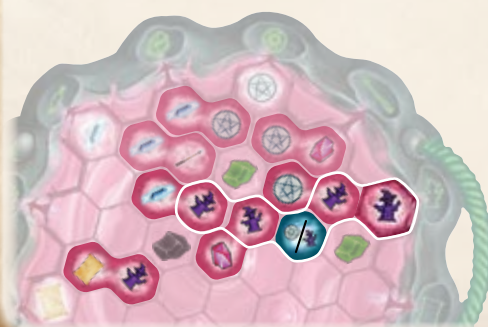
Erklärung der Prophezeiungen

Symbolgruppen

Größte Gruppe eines bestimmten Symbols in eurem Kessel

Du musst mindestens eine Gruppe aus 4 entsprechenden Symbolen haben, um 3 Siegpunkte zu erhalten, aus 5 Symbolen, um 5 Siegpunkte und aus 6 oder mehr Symbolen, um 7 Siegpunkte zu erhalten. Bei weniger als 4 Symbolen hast du die Prophezeiung nicht ausreichend erfüllt.

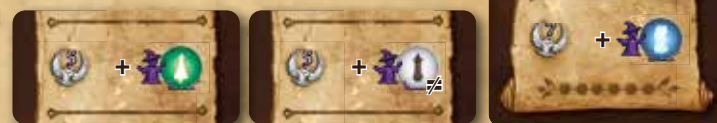
Beispiel A: Grün hat eine Gruppe aus insgesamt 5 Hexensymbolen. Es zählen sowohl im Kessel aufgedruckte Symbole als auch Doppel- und Sonderhexplättchen. Unverbundene Symbole zählen nicht mit. Grün bekommt somit 5 Siegpunkte für die Prophezeiung.



Besetzte und verbundene Orte

Hexen an bestimmten Orten

a) Unterschiedliche Ortstypen: Die Kristallkugel auf der Prophezeiung zeigt verschiedene Ortstypen. Wenn sich eine deiner Hexen am ersten angegebenen Ortstyp befindet, erhältst du 3 Punkte. Wenn sich je eine deiner Hexen am ersten und zweiten angegebenen Ortstyp befindet, erhältst du 5 Punkte. Wenn du Hexen an allen 3 Orten hast, gibt es 7 Punkte. Hast du keine Hexe auf dem ersten angegebenen Ortstyp, gilt die Prophezeiung als nicht ausreichend erfüllt – unabhängig davon, ob du Hexen auf den anderen angegebenen Ortstypen hast oder nicht.

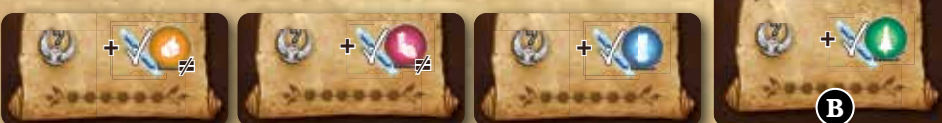


b) Gleiche Ortstypen: Je mehr Orte dieses Typs von **deinen Hexen** besetzt sind, desto mehr Punkte bekommst du. Für 1 Hexe an solch einem Ort gibt es 3 Punkte, für je 1 Hexe an zwei solchen Orten gibt es 5 Punkte und für je 1 Hexe an drei solchen Orten insgesamt 7 Punkte.

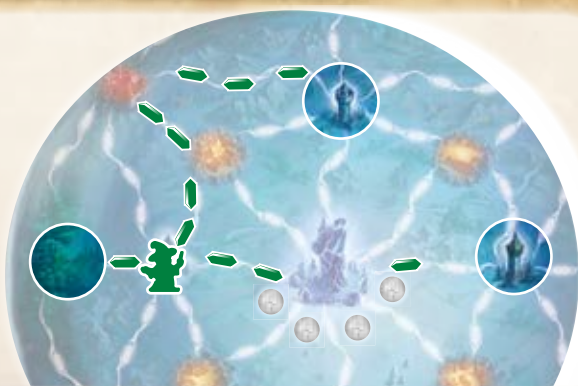


Verbundene Orte

Ähnlich wie bei den Hexen beschrieben bekommst du Punkte, wenn du bestimmte Ortstypen durch Energieverbindungen **deiner** Farbe mit deinem Turm verbunden hast. Auch hier muss zuerst der erste Ortstyp auf der Prophezeiung verbunden sein, bevor es für die Verbindung zum zweiten Ort Punkte geben kann usw.



Beispiel B: Grün hat zwar einen fremden Turm und einen Wald mit ihrem Turm verbunden, jedoch nicht den an zweiter Stelle geforderten zweiten fremden Turm – somit erhält sie nur 3 Siegpunkte für diese Prophezeiung.



Sonstige Prophezeiungen

3 / 5 / 7 Punkte für:



3 / 2 / 1.
am Hexenstein (der Spieler, dessen Hexe auf den 5 Punkten steht, ist der Erste usw.)



5-6 / 7-8 / 9+
eigene Hexen auf dem Spielplan (liegend oder stehend, inkl. der großen Hexe)



1 / 2 / 3+
liegende Hexen neben dem eigenen Turm – die große Hexe zählt **nicht** mit



3 / 4 / 5+
erreichte silberne Wertungsfelder auf dem Zauberstab



2 / 3 / 4+
gesammelte Sonderhexplättchen (im Kessel oder neben dem Sichtschirm)



4 / 5 / 6+
gesammelte Schriftrollen (genutzt und ungenutzt)



4 / 5-6 / 7+
gesammelte Magiechips



3 / 4 / 5+
Kristalle der eigenen Farbe im Phiolenregal (schwarze Kristalle und Kristalle neben dem eigenen Sichtschirm **zählen nicht** mit)



Tipp: Alle erfüllten Prophezeiungen bringen 3, 5 bzw. 7 Punkte, sind aber unterschiedlich schwierig zu erfüllen. Achtet darauf, euch Prophezeiungen zu sichern, von denen ihr meint, sie leicht erfüllen zu können bzw. die zu eurer Spielsituation passen.

Hinweis:

Das schwarze Turmsymbol auf den Prophezeiungen steht immer für fremde Türme, also unbesetzte Türme oder Türme der Mitspieler – nie für den eigenen Turm.



Das lilafarbene Turmsymbol steht für den eigenen Turm, also den Turm, auf dem die eigene große Hexe steht.



Erklärung der Verstärkungszauber

Einfacher Verstärkungszauber

Spielt diese Karte zusätzlich zu einer beliebigen Aktionsart (ausgelöst durch das Platzieren eines Hexplättchens oder mittels einer Bonusaktion durch Pentagramm, Kristall, Zauberstab oder Magiechip) und führe entsprechend 1 Aktion dieser Art zusätzlich aus.



Doppelter Verstärkungszauber

Spielt solch eine Karte zusätzlich zu der **angegebenen** Aktionsart (ausgelöst durch das Platzieren eines Hexplättchens oder mittels einer Bonusaktion durch Pentagramm, Kristall, Zauberstab oder Magiechip) und führe entsprechend 2 Aktionen dieser Art zusätzlich aus.

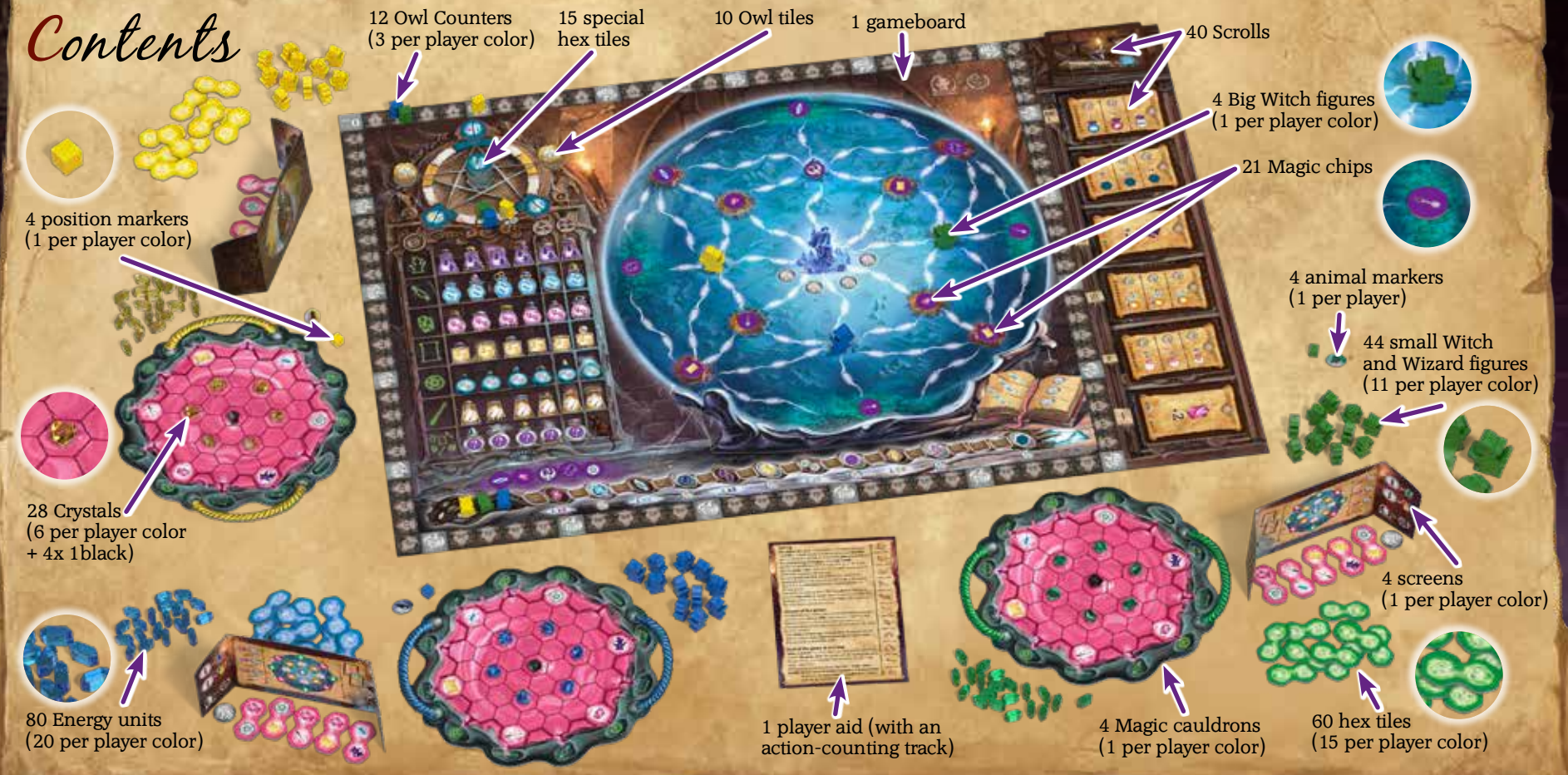




Once every 100 years, eminent wizards and witches gather in a remote region, the location of which has been kept a strict secret for many generations. The purpose of this meeting is to regenerate the energy field of the legendary Witchstone. Through the use of magic spells and rituals, you will ensure the maintenance and strengthening of your own magic powers.

The player who demonstrates the greatest skills as a witch or wizard during the occult procedure will be declared the Master of the Witchstone. With this, they attain a special status for all the members of their coven, and gain great magical powers. Until the next gathering ...

Contents



Object of the Game

As learned adepts of your guild, you gather around an ancient sacred stone. Each player occupies one of the four towers around the Witchstone and starts from there. Create your Magic Spells with the help of your Cauldron and grow a network of Magic Energy around the stone. Send out your Witches, scoop the Magic Crystals from your Cauldron, and make good use of the Pentagram

and the Magic Wand. But don't forget to keep an eye on the Prophecies in order to ensure victory. Not all options are always available to you, so cleverly make the most of your opportunities. Only then shall you have the chance of accumulating the most victory points over the 11 rounds and claim victory as the Master of the Witchstone.

Set-up

Preparation of the Gameboard

- Put the **gameboard** in the middle of the table.
- Form two stacks of **Owl tiles**, sorting each in ascending order from 3 to 7, and place one stack each - with the 7 on top - on the two Owl spaces of the Pentagram.
- Shuffle the **Scrolls**. Put them as a face-down draw pile on the applicable space on the gameboard. Reveal 6 Scrolls and place them face up on the corresponding places.
- Mix the **special hex tiles** and put them as a face-down stack in the center of the Pentagram. Lay a special hex tile from this stack face up on each of the 3 hexagonal spaces of the Pentagram.
- Mix all round **Magic chips**. Randomly place one chip face up on each location in the Crystal ball (except for the Witchstone in the center). Put the remaining chips face up on the purple tea-cloth on the stone table, below the vial rack.
- Keep the **player aid** handy, next to the board.

Players' Preparations

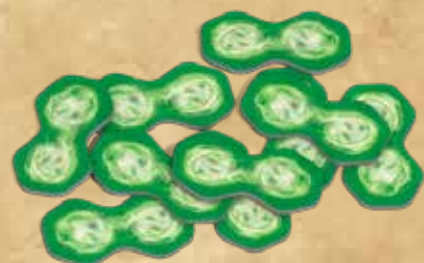
- Everybody chooses a player color. Take the following components in your color: the **screen**, the **Magic cauldron**, **15 hex tiles**, **12 Witches and Wizards** – hereafter collectively called 'Witches' (1 Big Witch and 11 small ones), **20 Energy units**, **3 Owl Counters**, **1 position marker**, the **animal marker**, and **6 Crystals**. In addition, take 1 **Black Crystal**.

Place the Black Crystal on the center space of your Cauldron and the 6 colored Crystals on the other marked spaces (bubbles).

Keep the **position marker** and the **animal marker** handy, next to your Cauldron.



- Mix your 15 hex tiles, face down. Draw 5 of them and put them face up behind your screen. Keep the remaining 10 tiles as a face-down supply next to the screen.



Note: The inner side of your screen provides some additional information.



- Put one **Owl Counter** on space "0" of the scoring track, the second one on the marked space of the Pentagram, and the third on the hilt of the Magic Wand.



- The player who was the last to stir something in a pot becomes the starting player.

The player to their right (i.e., the last one in the order of play) places their **Big Witch** figure **standing upright** on one of the 4 tower spaces in the Crystal ball.

When you have placed your Big Witch on a tower, this tower becomes **your tower**. The **other 3 towers are foreign towers**. They may be **occupied by other players** or **empty**.



Collect **2 victory points** for placing the Witch at this location and carry out the **action of the Magic chip there**. (Before the first game, first read the complete instructions in order to learn what the different actions mean.)



After that action, turn the chip over and put it behind your screen; at the end of the game, it will give you 2 more victory points.



Now the next-to-last player in the order of play places their Big Witch on an unoccupied tower and also collects 2 points, carries out the action of the Magic chip, and puts the chip behind their screen. This goes on until finally the starting player has placed their Big Witch and taken a Magic chip.

Course of the Game

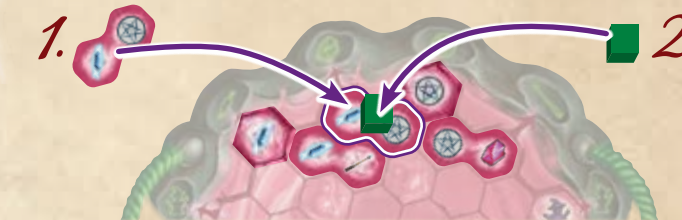
The starting player begins the game by choosing one of their 5 hex tiles from behind their screen and laying it over **2 empty spaces** of their Cauldron.

Six spaces of the Cauldron contain printed action symbols that may not be covered. Spaces that contain Crystals cannot be covered by hex tiles either. (Through the Crystal action, you can move a Crystal one space, or move it onto the rim of the Cauldron. Crystals can also be removed directly from the Cauldron by giving up victory points – detailed explanation: see p. 21, "Crystal action".)



Each hex tile shows **2 different action symbols**. You carry out these two action types one after another, in the order you wish. After that, you draw a new tile from your face-down supply and put it face up behind your screen. Then it's the next player's turn. Play proceeds clockwise until each player has had 11 turns. **Each player will end the game with no supply left and 4 tiles remaining behind his screen.**

Attention: Each round, you activate **2 action types**. You always have to first **completely finish one of the two action types** (including any bonus actions, if applicable) before you use the other action type. As a reminder of which tile you have placed, you can put the position marker on that tile, if you like.



(This can be helpful later in the game if you get multiple actions of one type that may activate further bonus actions.)

It is possible, late in the game, that you might place a tile with an action you can no longer use. This is fine, you simply skip the use of that action.

Important: In order to use the action types multiple times, place your hex tiles adjacent to symbols of the same kind in your Cauldron.

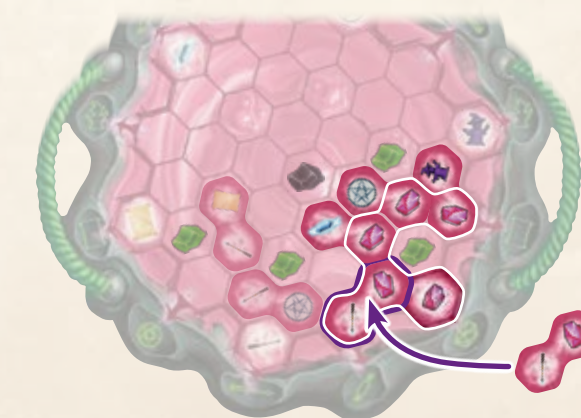
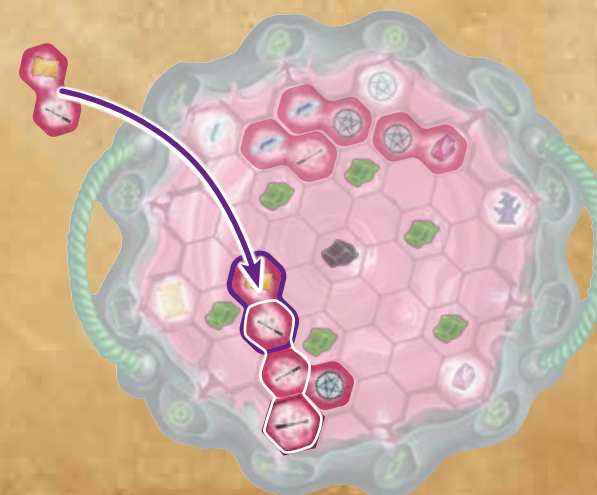
Multiple actions of one action type through clusters

If you place a hex tile in such a way that **clusters of the same symbol** are formed, you may carry out the corresponding action type multiple times. You have as many actions of a specific action type as there are symbols of this action type in that cluster (exception: "Scroll action"). If, for instance, you lay a hex tile with a Magic Wand symbol to form a cluster of 3 Magic Wand symbols, you may carry out the Magic Wand action 3 times.

If you lay the hex tile in such a way that the second symbol also forms a cluster, you may carry out this action type multiple times as well.







If a just-placed symbol is not adjacent to other symbols of the same kind, you carry out the respective action only once.

Example: In this case, you can carry out the Crystal action 5 times and the Magic Wand action only once.



The Action Types

There are 6 action types:

-  – Energy action
-  – Witch action
-  – Pentagram action
-  – Crystal action
-  – Magic Wand action
-  – Scroll action

Energy action

Connect locations via Energy and earn 1, 3 or 6 victory points for a complete connection, plus the opportunity to move Witches to connected locations later on.

The gameboard shows connections between the locations in the Crystal ball. Each connection is made up of 1, 2, or 3 spaces requiring 1, 2, or 3 Energy units for completion.

When you activate the Energy action, you may place one Energy unit from your supply onto an unoccupied connection space in the Crystal ball.

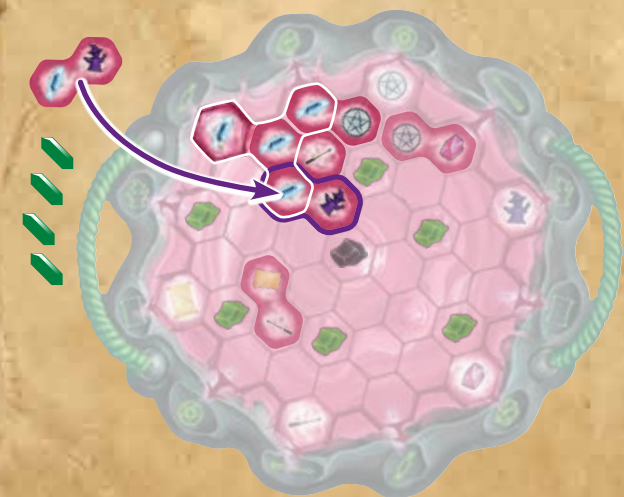
The first Energy unit you place needs to start from your tower **1** – in any direction.

If you activate multiple Energy actions at once during your turn, place the corresponding number of Energy units.

Note: Each connection can be begun and completed by only one player. If somebody has already occupied one or more connection spaces of a connection, the other players may no longer place any Energy units on this connection.

If you have already used up all your Energy units, you cannot carry out any more Energy actions.

You must **complete a connection** to a location that you have already **begun 2** before you begin a new connection. Then you may either start again from your tower or continue expanding from a location that you have already connected to your tower *****.



For each **completed connection**, you get victory points that you immediately record on the scoring track by advancing your Owl Counter:

- 1 victory point** for a 1-unit connection
- 3 victory points** for a 2-unit connection
- 6 victory points** for a 3-unit connection

Tip: If you get many actions of one type at once and maybe even additional actions through Magic chips, Scrolls, etc., it can be helpful to mark and count down the current number of remaining actions by using your own animal marker on the action-counting track (included in the player aid).



Witch action

Lay Witches next to your tower and move them from there to other connected locations in the Crystal ball. At the other locations, you get 2 victory points and, if available, 1 Magic chip.

When you activate the Witch action, you may either

a) Lay a Witch flat on standby. Take one from your supply and put her next to your tower, next to your Big Witch. (Witches lying down do not yet generate victory points but are just waiting for their actual deployment.)

or

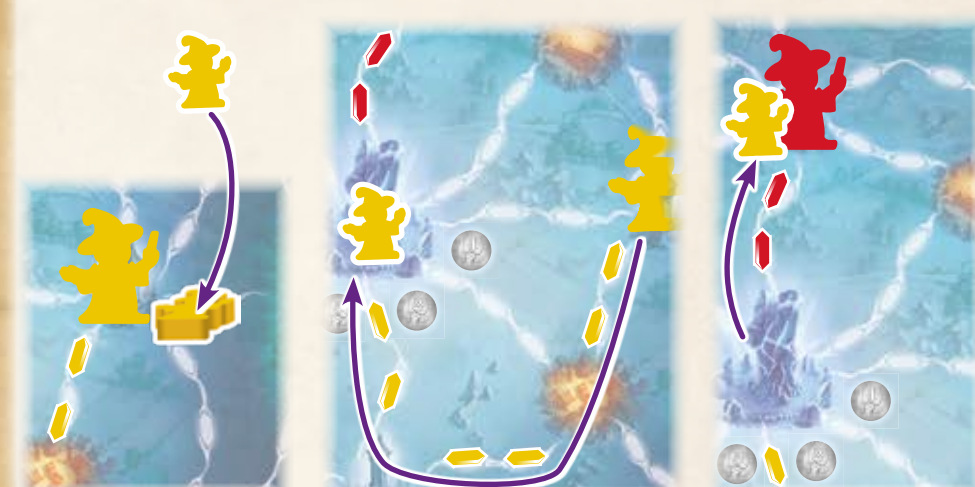
b) Take a Witch lying next to your tower and **stand her upright**. Then move her to another location. You may move Witches only to locations that are energetically connected to your tower (through **connections that are completely occupied by Energy units**). If you use exclusively your own Energy connections, it costs you only 1 Witch action to move a Witch from your tower to a new location (across any number of occupied or unoccupied locations).

But if you need to use other players' connections to get to a location of your choice, each foreign connection you use between two locations costs you 1 Witch action (regardless of whether the connection consists of 1, 2 or 3 Energy units). If, in such a case, you do not have enough Witch actions, you have to use your Witch action(s) in some other way or let them go to waste.



Example: In order to move a yellow Witch onto Red's tower **3**, Yellow needs 3 actions:

- 1st action:** Lay the Witch on his own tower.
- 2nd action:** Stand a Witch upright and move it along the yellow connections to the Witchstone in the center.
- 3rd action:** Move the Witch from the Witchstone across the red connection to the red tower.



Every time you stand a Witch upright on a location, you earn **2 victory points**. Whoever first places a Witch on a location also takes the **Magic chip** lying there. Depending on the symbol, the front side of the chip gives you **1 additional action** (out of the 6 action types) or **3 victory points**.



You can use this extra action anytime while you are carrying out your Witch actions – at the latest, after your last Witch action on your current turn. After using the Magic chip, turn it over and put it behind your screen. (At the end of the game, it will give you 2 more victory points.)

The **Witchstone 4** in the center of the Crystal ball does not hold any Magic chips. When you place a Witch here, you put her on the unoccupied space with the highest victory point value still available. **In addition to the normal 2 points** for standing up at a location, you immediately earn the **bonus points indicated on this space 5**.

Example: Red is the second player to place one of her Witches on the Witchstone **6**. For this, she earns **2** (as usual on a new location) + **3** (bonus) = **5 victory points**.

If you activate multiple Witch actions during your turn, apply **a) and b)** in any order the corresponding number of times.

Once you have stood all your Witches upright on locations in the Crystal ball, you cannot carry out any more Witch actions.

Notes: Each location can hold no more than 1 Witch of each player. There may **not be two or more Witches of the same color standing on any location**. Any number of your own Witches may **lie** next to your own tower.

Once a Witch has been stood upright on a location, she **cannot move from there** and must stay there until the end of the game.





Pentagram action

Advance on the Pentagram and obtain Owl tiles (3-7 victory points) and special hex tiles.

When you activate the Pentagram action, advance your Owl Counter one space on the Pentagram in a clockwise direction. If you activate multiple Pentagram actions, you advance the corresponding number of steps on the Pentagram.

When you enter or pass

- a) a light-colored space **1**, nothing happens.
- b) an orange space **2**, you obtain the topmost Owl tile (the one with the highest victory point value) from the stack on that space and put it behind your screen.
- c) a dark-colored space **3**, you obtain the special hex tile lying on that space; immediately lay another special tile from the draw stack (in the center of the Pentagram) on this space, as long as available; otherwise the space remains empty.

You have 2 options how you use a special hex tile – either *once* or *permanently*.



Once: If you want to use the special hex tile once, you may – according to the symbols depicted – carry out one of the two action types twice. After you have used the tile in this way, you **turn it over** and put it **next to your screen**.

Example: With this special tile, you may either do 2 Energy actions or 2 Witch actions.



Permanent: If you want to use the special hex tile permanently, place it **face up** on an empty space **in your Cauldron**. From now on, the 2 symbols on the special hex tile in your Cauldron contribute to clusters of the respective symbols.

Note: Laying a special hex tile in your Cauldron does **not** by itself trigger any action. However, the tile can already be used on the same turn when you are dealing with the second action type, if applicable:

Example 1: Green places the “Pentagram/Witch” hex tile in her Cauldron. First, she advances 4 spaces on the Pentagram – corresponding to the number of Pentagram symbols in the cluster – and passes one of the dark-colored spaces. She takes the special hex tile from there showing the combination ‘Pentagram/Witch’. She places it in her Cauldron adjacent to her just-placed hex tile. Since this finishes her Pentagram action, she cannot advance an additional space on the Pentagram. But the Witch symbol on the special hex tile is included in the count for the second action type of her hex tile – that means Green has now 5 Witch actions (instead of the original 2).

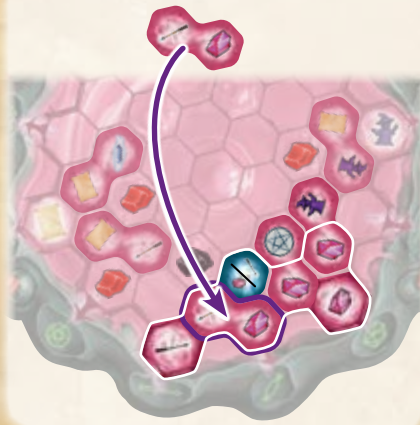


Note: When you have gone around the complete Pentagram once, you conduct the next round like the first, with the minor differences that there are different special tiles laid out and that the value of the Owl tiles decreases.

If you reach an Owl space on the Pentagram where all the Owl tiles have already been taken, you **immediately** get 2 victory points **4**.

If you reach an empty hexagonal space on the Pentagram because no more special hex tiles are available, you get 2 actions of any one action type of your choice **5**.

Example 2: Red places the “Crystal/Magic Wand” hex tile adjacent to the special hex tile in her Cauldron. With this, she obtains 5 Crystal actions and advances 3 steps on the Magic Wand.



Example 3: Red places the “Energy/Magic Wand” hex tile adjacent to the special hex tiles in her Cauldron. With this, she obtains 3 energy actions and advances 4 steps on the Magic Wand.



Crystal action

Move Crystals in your Cauldron and activate additional actions by moving one or more Crystals out of the Cauldron.

When you activate the Crystal action, you may move one of your Crystals in your Cauldron 1 space.

This can give you a benefit in two ways:

1. You vacate a space so that you can place hex tiles there later on.
2. Every time you move a Crystal out of your Cauldron onto the rim of the Cauldron, you activate additional actions.

Example: By placing his hex tile, Blue has activated 1 Crystal action. Now he uses this action to remove a Crystal from the Cauldron by moving a Crystal that is lying next to the rim of the Cauldron **A**. Alternatively, he could have moved a Crystal onto an adjacent empty space – but not onto the space that is already occupied by a hex tile or a symbol printed on the Cauldron **B**.



If you have moved a Crystal onto a specific symbol on the rim of your Cauldron, you must then take it from there and put it the vial rack on the gameboard. You may choose between two shelves – **either**:

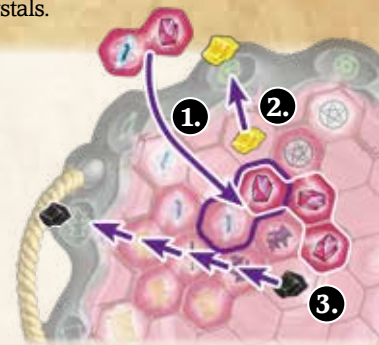
- Put the Crystal into a vial on the shelf that corresponds to the **symbol on the rim of the Cauldron** **6**, where you took the Crystal from. For this, you immediately get **2 actions of this action type**.

Or:

- Put the Crystal on the **bottommost shelf of the rack** **7**. For this, you receive **1 Magic chip of your choice** from the table (below the rack). You can carry out the action of this chip at any time during the current Crystal actions – at the latest when you have moved the last Crystal. After that, you turn the Magic chip over and put it behind your screen.

If you activate multiple Crystal actions, you may take the corresponding number of moves. You may use the actions to move one Crystal or distribute the actions to move several Crystals.

Example: Yellow has 3 Crystal actions. He uses the first action to move a Crystal out of the Cauldron onto the rim space with the Crystal symbol and puts the Crystal on the corresponding shelf in the vial rack **8**. This gives him 2 additional Crystal actions, so that he still has a total of 4 Crystal actions. He now uses the 4 Crystal actions to move the Black Crystal over 3 occupied spaces and then onto the rim space with the Witch symbol.



The **Black Crystal** has two special features:

1. If the Black Crystal is put in a vial, it allows **two additional actions** of the corresponding action type. On the top six shelves of the rack, it grants 4 actions of the respective action type. On the bottommost (seventh) shelf, it grants 3 corresponding actions if the chip shows an action symbol. If the Magic chip shows 3 victory points, you receive 2 additional victory points, hence 5 points in total, which you score immediately.
2. If the Magic Wand (see p. 22, “Magic Wand action”) allows you to score for your Crystals in the rack or if you want to fulfill the “Your Crystals in the rack” Prophecy (see p. 23, “Scroll action”), the Black Crystal is **not** included in the count.

If there are **no Crystals left in your Cauldron**, you cannot carry out any further Crystal actions.



Notes: Crystals may be moved over occupied spaces (no matter whether the spaces are occupied by hex tiles or other Crystals). However, **the movement of a Crystal has to end on an empty space**. Printed spaces of the Cauldron are considered occupied.

(And, vice versa, you may not put any hex tile or special hex tile on a space with a Crystal.) Crystals can be moved out of the Cauldron only from the designated spots (arrows).



- If you move several Crystals out of your Cauldron during your turn, it can be helpful to first leave these Crystals on the rim of your Cauldron until you have carried out all the movements. Then put these Crystals in any order on the corresponding shelves of the vial rack.
- Each vial can hold only one Crystal.
- Depending on the number of players, only a certain number of Crystals can be placed on each shelf: with two players, 4 Crystals maximum; with three players, 5 Crystals maximum; and with four players, 6 Crystals maximum **9** (with the exception of the bottom row, where a maximum of 5 Crystals can be placed in the three- and four-player game).



When one of the top six shelves is full (according to the number of players), you can alternatively only use the bottommost shelf. If (in a rare case) this shelf is full as well, you cannot place the respective Crystal in the rack but keep it next to your screen. You can avoid this case by moving the Crystal out of your Cauldron elsewhere.

Important: At **any time** during your turn, you may **take a Crystal** (also the black one) **out of your Cauldron** and put it next to your screen. This Crystal is considered improperly removed, though, which damages it irreparably. **The first Crystal removed this way immediately costs you 1 victory point; the second, 2 victory points; the third, 3 victory points, and so on.**





Magic Wand action

Advance on the Magic Wand and obtain bonus actions as well as victory points at interim scorings.

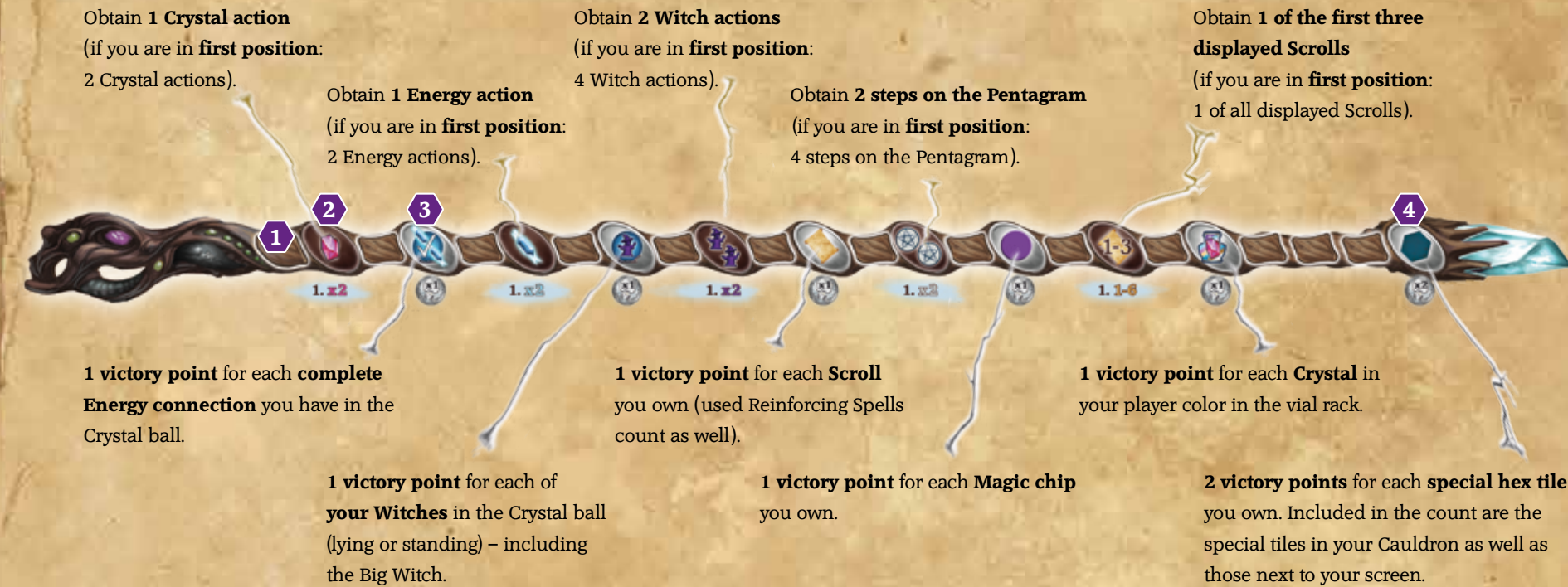
When you activate the Wand action, you advance your counter on the Magic Wand 1 space to the right.

If you activate multiple Wand actions, advance the corresponding number of spaces on the Magic Wand.

If you cross or reach

- a) a light brown space **1**, nothing happens.
- b) a dark brown space **2**, you obtain one or more bonus actions of one action type according to the symbol on this space. If (after having advanced the corresponding number of spaces) you are **furthest ahead** on the Wand (this applies also if you share this position), you obtain **twice the number of actions** on all the dark brown spaces which you have crossed this turn on the Magic Wand.
- c) a silver space **3**, you receive victory points for certain achievements that you can demonstrate at this moment.

Once you have reached the last space on the Magic Wand **4**, you cannot carry out any further Wand actions.



Example: Through his Wand actions, Yellow advances 4 spaces on the Magic Wand and lands on the space where Red's counter is. After having moved forward, Yellow is dealing with the spaces he has crossed in order, beginning with the space "Victory points for Witches on the gameboard" **A**. He earns 5 victory points for this, since there are currently 5 of his Witches on the gameboard: his Big Witch, 2 small Witches lying next to his tower, and 2 small Witches standing on other locations. Afterwards, he deals with the "2 Witches" bonus space **B**.



Currently, Yellow is in first position on the Magic Wand (tied with Red and in front of Blue). Thus, Yellow may use the bonus space twice and gets 4 Witch actions (he carries out these Witch actions **after** the Witch scoring that he has passed on the Magic Wand prior to this). If Yellow had only been allowed to advance 3 spaces **C**, he would have landed precisely on the bonus space, but behind Red. In this case, he would have obtained only the simple bonus action, i.e., 2 Witch actions.



Example: Red ends his movement on top of Yellow and is therefore furthest ahead at this moment.



Notes: If you have multiple Magic Wand actions and obtain multiple bonus actions and interim scorings, you **must** carry them out **in the order in which you get them**. You can use the animal marker to resolve in succession the spaces providing bonus actions and interim scorings. To do so, put the animal marker on the Magic Wand space where your counter currently is. Then advance your counter as many spaces as you have Wand actions. (If you are now first on the Magic Wand, all the bonus actions you have passed this turn count twice.) After that, advance the animal marker step by step towards the counter and resolve dark brown and silver spaces in the applicable order. Finally, put the animal marker aside.



Scroll action

Get 1 Scroll from the display. Multiple Scroll actions give you more choices.

When you activate the Scroll action, you get **1 Scroll** from the display. If there is currently only one Scroll action available to you, you obtain the first displayed Scroll (position 1 **5**, furthest away from the draw pile). Display the Scroll face up in front of you.

If you activate multiple Scroll actions, your **choices** increase accordingly. If, for instance, you have 3 Scroll actions after placing a hex tile, you may choose 1 Scroll from the first 3 Scrolls of the display (i.e., from positions 1 to 3 **6**).

After you have obtained a Scroll, all cards above in the display are immediately moved 1 space down. Then a new Scroll is drawn from the draw pile and placed face up on position 6 (closest to the draw pile).

There are two kinds of Scrolls: Reinforcing Spells and Prophecies.

1. Reinforcing Spells

You can use Reinforcing Spells **once, and only to increase corresponding actions** that you have already triggered in a different way. A Reinforcement Spell alone does not trigger any actions.

Usually, a Reinforcement Spell gives you 2 additional actions. If, for instance, you move 3 steps on the Magic Wand after placing a hex tile, you may immediately advance 2 more steps there if you play a Wand Reinforcing Spell.

Exception: If you play a "Single Reinforcing Spell," **7** you gain only 1 additional action, but you can choose the action type you want to reinforce.

Note: Reinforcement Spells of one type can be combined with one another, e.g., the combination shown on the right gives you 3 additional Crystal actions.

Once you have used a Reinforcing Spell, turn it over (so that the back is facing up) and put it next to your screen. Unused Reinforcing Spells stay displayed in front of you, until they are used. If they remain unused until the end of the game, each unused Reinforcing Spell Scroll scores 2 victory points.

2. Prophecies

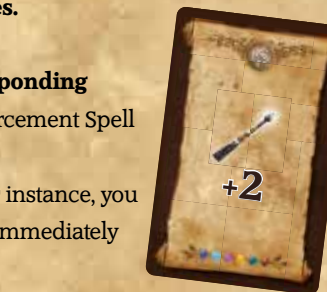
Prophecies are task cards that score victory points at the end of the game, depending on how well you were able to fulfill the Prophecies. You get:

1 victory point if you just possess the Prophecy but have not fulfilled it sufficiently.

3 victory points if you have fulfilled the Prophecy to a **minor degree**.

5 victory points if you have fulfilled the Prophecy to a **major degree**.

7 victory points if you have fulfilled the Prophecy **perfectly**.



Notes: If you obtain more than one Magic chip showing a Scroll during your turn, you take the first Scroll from the display for each used Scroll chip. If you want to increase the choices of what Scrolls to take, you can do this only by additionally playing one (or more) Reinforcing Spells "Single Reinforcing Spell" and/or "Double Reinforcing Spell" – but you cannot combine multiple Scroll chips to obtain a Scroll from a higher position.

If you want to keep it a secret from the other players how many Scrolls and which ones you have already collected, you can put unused Reinforcing Spells and Prophecies on a pile that you can take in your hand anytime.

In the unlikely case that the draw pile is depleted, you can choose only the remaining Scrolls from the display. Once the display has been used up as well, any further Scroll actions go to waste.

End of the Game

The game ends after **11 rounds**, when each player has **only 4 hex tiles** left behind his screen.

Now, score for:

- your **Owl tiles** that you have collected on the Pentagram,
- your **Magic chips**, each of which is worth 2 victory points, and
- your **Scrolls**:

- Check whether you have **unused Reinforcing Spells** or **unfulfilled Prophecies** displayed in front of you. If you do, you score **2 victory points** for each unused Reinforcing Spell and **1 victory point** for each unfulfilled Prophecy.
- Score for your **fulfilled Prophecies**, as described below.

The player who has collected the most victory points becomes the new **Master of the Witchstone** and wins the game.

In case of a tie, the winner is the tied player who is further ahead on the Magic Wand or was the first to reach the final space there (i.e., the player whose counter is lying at the bottom, if applicable).

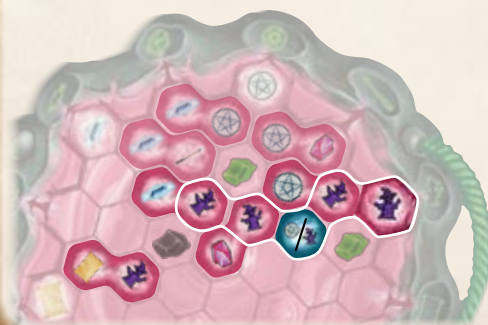
Explanation of the Prophecies

Clusters of Symbols

Largest cluster of a specific symbol in your Cauldron.

You need to have at least one cluster of 4 corresponding symbols in order to score 3 victory points; a cluster of 5 corresponding symbols to score 5 victory points; or a cluster of 6 or more corresponding symbols to score 7 victory points. With fewer than 4 corresponding symbols in a cluster, you have not fulfilled the Prophecy sufficiently.

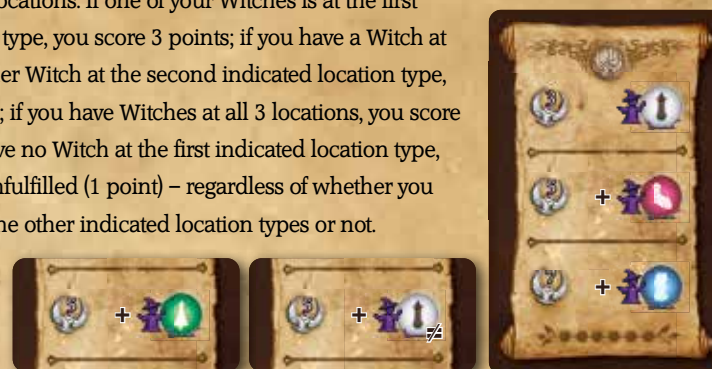
Example A: Green has a cluster of 5 Witch symbols in total. Symbols printed in the Cauldron as well as double hex tiles and special hex tiles are included in the count. Unconnected symbols are not considered. Hence, Green scores 5 victory points for the Prophecy.



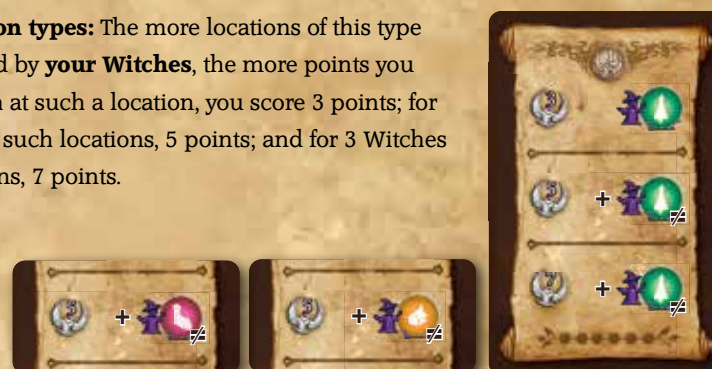
Occupied and Connected Locations

Witches at specific locations.

a) Different location types: The Crystal ball on the Prophecy shows different types of locations. If one of your Witches is at the first indicated location type, you score 3 points; if you have a Witch at the first and another Witch at the second indicated location type, you score 5 points; if you have Witches at all 3 locations, you score 7 points. If you have no Witch at the first indicated location type, the Prophecy is unfulfilled (1 point) – regardless of whether you have Witches on the other indicated location types or not.



b) Identical location types: The more locations of this type that are occupied by **your Witches**, the more points you earn. For 1 Witch at such a location, you score 3 points; for 2 Witches at two such locations, 5 points; and for 3 Witches at 3 such locations, 7 points.

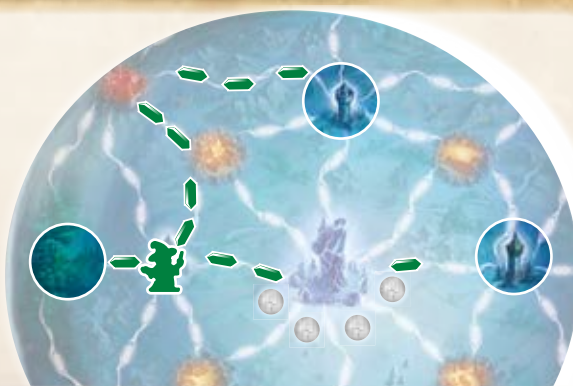


Connected locations.

You score points if you have connected specific location types to your tower through Energy connections in your own color. Here as well, the first location type on the Prophecy needs to be connected to your tower before you may score for a connection to the second type of location etc.



Example B: Green has connected one foreign tower and one forest to her tower, but not the second foreign tower indicated in the second requirement; consequently, she scores only 3 victory points for this Prophecy.



Other Prophecies

3 / 5 / 7 points for:



3rd / 2nd / 1st at the Witchstone (the player whose Witch is standing on the space with the 5 is considered to be the first, etc.)



2 / 3 / 4+ collected special hex tiles (in your Cauldron or next to your screen)



5-6 / 7-8 / 9+ of your own Witches on the gameboard (lying or standing, **including** your Big Witch)



4 / 5 / 6+ collected Scrolls (used and unused ones)



1 / 2 / 3 Witches lying next to your own tower (at the end of the game – **not** your Big Witch)



4 / 5-6 / 7+ collected Magic chips



3 / 4 / 5+ silver scoring spaces you have reached on the Magic Wand



3 / 4 / 5+ Crystals of your own color in the vial rack (**excluding** Black Crystals and Crystals next to your screen)



Tip: All fulfilled Prophecies score 3, 5 or 7 points, but they are of different difficulty levels. Make sure to pick Prophecies that you think you can fulfill easily or that are suited for your playing situation.

Note: The black tower symbol on the Prophecies always stands for foreign towers (i.e., unoccupied towers or towers belonging to other players), never for your own.



The purple tower symbol stands for your own tower, i.e., the tower where your Big Witch is standing.



Explanation of the Reinforcing Spells

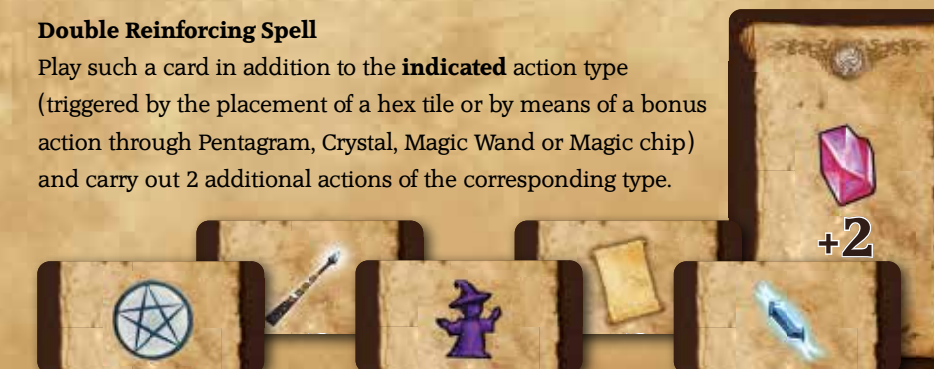
Single Reinforcing Spell

Play this card in addition to any action type (triggered by the placement of a hex tile or by means of a bonus action through Pentagram, Crystal, Magic Wand or Magic chip) and carry out 1 additional action of the corresponding type.



Double Reinforcing Spell

Play such a card in addition to the **indicated** action type (triggered by the placement of a hex tile or by means of a bonus action through Pentagram, Crystal, Magic Wand or Magic chip) and carry out 2 additional actions of the corresponding type.





Une fois par siècle, les plus éminents sorciers et sorcières se rassemblent dans un lieu dont l'emplacement est tenu secret depuis des générations. Le but de cette réunion est de régénérer le champ énergétique de la légendaire Pierre des Sorcières à l'aide de sorts et de rituels, afin de s'assurer que chacun maintienne et consolide ses propres pouvoirs magiques.

Le joueur ou la joueuse qui manifestera les meilleurs dons de sorcier ou de sorcière lors de cette tâche occulte sera déclaré(e) Maître ou Maîtresse de la Pierre des Sorcières. Ce titre offrira un statut particulier à tous les membres de son clan et des pouvoirs magiques extraordinaires à son détenteur. Jusqu'au prochain rassemblement...

Contenu

- 12 pions Hibou (3 par couleur de joueur)
- 15 tuiles hexagonales spéciales
- 10 tuiles Hibou
- 1 plateau de jeu
- 40 parchemins
- 4 grandes figurines de sorcière (1 par couleur de joueur)
- 21 jetons magiques
- 4 marqueurs Animal (1 par joueur)
- 44 petites figurines de sorcière (11 par couleur de joueur)
- 4 paravents (1 par couleur de joueur)
- 4 chaudrons magiques (1 par couleur de joueur)
- 60 tuiles hexagonales (15 par couleur de joueur)
- 1 aide de jeu (avec une piste pour compter les actions)
- 28 cristaux (6 par couleur de joueur + 4x 1 noir)
- 4 marqueurs de position (1 par couleur de joueur)

Principe du jeu

En tant que représentants de votre guilde, vous vous rassemblez autour d'une pierre sacrée ancienne, dont l'importance et les pouvoirs ne sont connus que des adeptes de la magie. Chaque joueur occupe une des quatre tours autour de la Pierre des Sorcières : c'est son point de départ. Créez vos sorts à l'aide de votre chaudron et développez un réseau d'énergie magique autour de la pierre. Envoyez vos sorcières investir des lieux, récupérez des cristaux magiques dans votre chaudron, utilisez

le pentacle et la baguette magique et gardez un oeil sur les prophéties pour vous assurer la victoire. Mais toutes ces options ne vous seront pas toujours accessibles. Il vous faudra profiter intelligemment des opportunités qui se présentent à vous pour espérer accumuler le plus de points de victoire possible au cours des 11 tours, et ainsi remporter la partie pour devenir le Maître de la Pierre des Sorcières.

Mise en place

Préparation du plateau de jeu

- Placez le **plateau de jeu** au centre de la table.
- Formez deux piles avec les **tuiles Hibou**, en les classant dans l'ordre croissant de 3 à 7, puis placez une pile (avec le 7 au sommet) sur chacun des deux emplacements Hibou du pentacle.
- Mélangez les **parchemins**. Formez une pile face cachée et placez-la sur l'emplacement correspondant du plateau de jeu. Révélez 6 parchemins et placez-les face visible sur les emplacements correspondants.
- Mélangez les **tuiles hexagonales spéciales** et formez une pile face cachée au centre du pentacle. Puis placez, face visible, une tuile hexagonale spéciale piochée dans cette pile sur chacun des 3 emplacements de forme hexagonale du pentacle.
- Mélangez tous les **jetons magiques ronds**. Placez aléatoirement un jeton face visible sur chaque lieu de la boule de cristal, sauf sur la Pierre des Sorcières située au centre. Placez les jetons restants face visible sur l'étoffe violette posée sur la table en pierre, sous les étagères de fioles.
- Gardez l'**aide de jeu** à portée de main.

Préparation des joueurs

- Chaque joueur choisit une couleur de jeu, puis récupère les éléments à sa couleur : le **paravent**, le **chaudron magique**, **15 tuiles hexagonales**, **12 figurines de sorciers et de sorcières** qui seront à présent appelées « sorcières » de façon générique (1 grande sorcière et 11 petites), **20 unités d'énergie**, **3 pions Hibou**, **1 marqueur de position**, le **marqueur Animal** et **6 cristaux** à sa couleur. Il prend également **1 cristal noir**.

Placez le cristal noir sur la case centrale de votre chaudron et les 6 cristaux de votre couleur sur les emplacements indiqués (bulles).

Gardez votre marqueur de position et votre marqueur Animal à portée de main, à côté de votre chaudron.



- Mélangez vos 15 tuiles hexagonales, face cachée. Piochez-en 5 et placez-les face visible derrière votre paravent. Formez une réserve avec les 10 tuiles restantes, face cachée, à côté de votre paravent.



Note : l'intérieur de votre paravent contient des informations supplémentaires.



- Placez un **pion Hibou** sur la case « 0 » de la piste de score, un deuxième sur l'emplacement indiqué du spectacle et le troisième sur le manche de la baguette magique.



- Le dernier joueur qui a remué quelque chose dans une casserole est désigné premier joueur.

Le joueur à sa droite (autrement dit, le dernier joueur dans l'ordre du tour) place sa **grande figurine de sorcière** debout sur l'une des 4 tours de la boule de cristal.

Quand vous avez placé votre grande sorcière sur une tour, cette tour devient la vôtre.

Les 3 autres tours ne vous appartiennent pas ; elles ne pourront être occupées que par un autre joueur ou rester vides.



Gagnez **2 points de victoire** pour le placement de la sorcière sur votre tour, puis effectuez l'**action du jeton magique couché à cet endroit**. (Avant votre première partie, lisez d'abord entièrement les règles pour connaître la nature des différentes actions.)



Une fois l'action effectuée, retournez le jeton et placez-le derrière votre paravent. En fin de partie, il vous rapportera **2 points de victoire supplémentaires**.

Ensuite, l'avant-dernier joueur dans l'ordre du tour place sa grande figurine de sorcière sur une tour inoccupée et gagne 2 points, effectue l'action du jeton magique et place le jeton derrière son paravent. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que le premier joueur ait placé sa grande sorcière et pris un jeton magique.

Déroulement du jeu

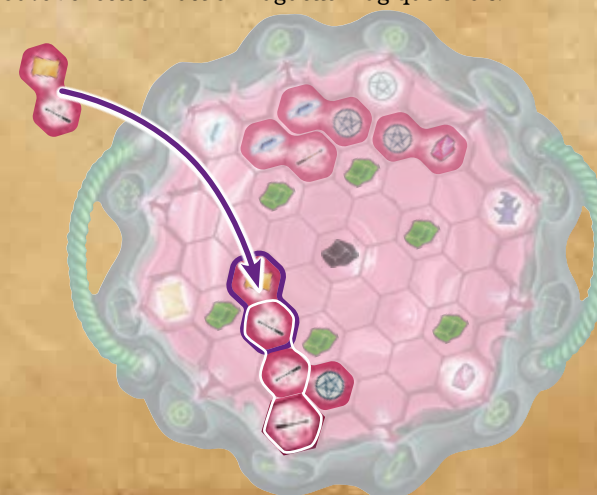
Le premier joueur commence la partie en choisissant l'une des 5 tuiles hexagonales placées derrière son paravent et en la posant sur **2 cases libres** de son chaudron. Sur six des cases du chaudron sont représentés des symboles Action, qui ne peuvent pas être recouverts. Cependant, on peut placer des tuiles hexagonales à côté d'eux. Les cases qui contiennent des cristaux ne peuvent pas non plus être recouvertes par des tuiles hexagonales. Grâce à l'action Cristal, vous pouvez déplacer un cristal d'une case, ou le déplacer sur le bord du chaudron. Vous pouvez également directement retirer un cristal du chaudron, mais en perdant des points de victoire (explication détaillée : voir p. 33, « Action Cristal »).



Chaque tuile hexagonale indique **2 symboles d'action différents**. Effectuez ces deux types d'action, l'un après l'autre, dans l'ordre de votre choix. Puis piochez une nouvelle tuile dans votre réserve, dans le sens horaire. On continue à jouer ainsi, dans le sens horaire, jusqu'à ce que chaque joueur ait joué 11 tours. **À la fin de la partie, chaque joueur doit avoir épuisé sa réserve et posséder encore 4 tuiles derrière son paravent.**

Actions multiples d'un même type grâce à des regroupements

Si vous placez une tuile hexagonale de telle façon qu'un **regroupement de mêmes symboles** se forme, vous pouvez alors effectuer à plusieurs reprises le type d'action correspondant. Vous obtenez autant d'actions de ce type qu'il y a de symboles représentant ce type d'action dans ce regroupement (à l'exception de l'action Parchemin). Si, par exemple, vous posez une tuile hexagonale avec un symbole Baguette magique, formant alors un regroupement de 3 symboles Baguette magique, vous pouvez effectuer l'action Baguette magique 3 fois.



Attention : à chaque tour, vous activez 2 types d'action. Vous devez toujours avoir terminé entièrement l'un des deux types d'action (y compris les éventuelles actions bonus) avant d'effectuer l'action de l'autre type. Pour vous souvenir de la tuile que vous avez placée, vous pouvez, si vous le souhaitez, poser le marqueur de position sur cette tuile.

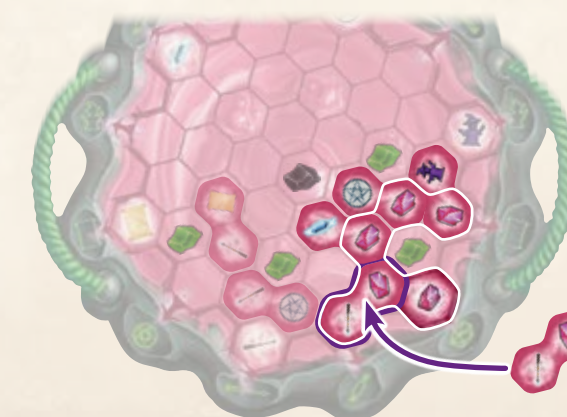


Cela pourra être utile plus tard dans la partie, si vous cumulez plusieurs actions d'un même type qui pourraient activer d'autres actions bonus. En cours de partie, si vous ne pouvez plus effectuer un type d'action donné, vous pouvez néanmoins toujours poser des tuiles hexagonales avec ce symbole dans votre chaudron pour utiliser le second type d'action d'une tuile hexagonale.

Conseil : pour utiliser les types d'action plusieurs fois, posez vos tuiles hexagonales dans votre chaudron aussi judicieusement que possible, à côté des symboles de même type placés précédemment ou déjà imprimés.







Et si, en posant cette même tuile hexagonale, le second symbole forme un autre regroupement, vous pouvez aussi effectuer l'action de ce type à plusieurs reprises. Si, par contre, une tuile que vous venez de placer n'est adjacente à aucun autre symbole du même type, vous n'effectuez l'action correspondante qu'une seule fois.

Exemple : dans ce cas, vous pouvez effectuer l'action Cristal cinq fois et l'action Baguette magique une seule fois.



Les types d'action

Il existe 6 types d'action :

-  - Action Énergie
-  - Action Cristal
-  - Action Sorcière
-  - Action Baguette magique
-  - Action Pentacle
-  - Action Parchemin

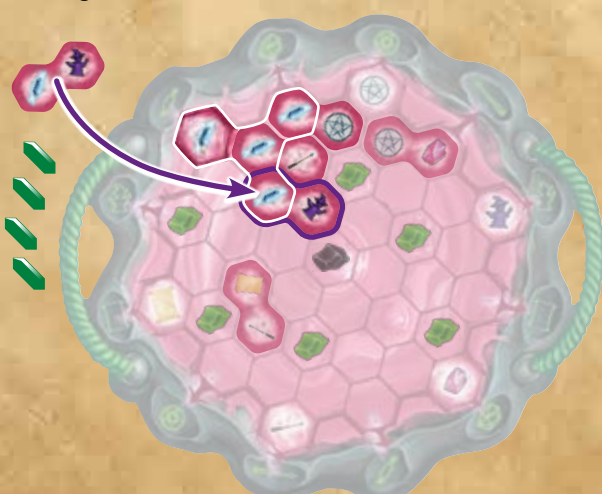
Action Énergie

Connectez des lieux grâce à l'énergie et gagnez 1, 3 ou 6 points de victoire pour chaque connexion complète, plus la possibilité de placer des sorcières sur des lieux connectés plus tard dans la partie.

Sur le plateau de jeu sont représentées des connexions entre les différents lieux de la boule de cristal. Chaque connexion est constituée de 1, 2 ou 3 emplacements et nécessite donc 1, 2 ou 3 unités d'énergie pour être complétée.

Quand vous activez l'action Énergie, vous pouvez placer une unité d'énergie de votre réserve sur un emplacement de connexion inoccupé de la boule de cristal.

Les premières unités d'énergie que vous placez doivent forcément partir de la tour 1 qui vous appartient, dans la direction de votre choix. Si vous activez plusieurs actions Énergie à la fois pendant votre tour, placez autant d'unités d'énergie sur la boule de cristal.



Pour chaque connexion achevée, vous gagnez des points de victoire, que vous ajoutez immédiatement sur la piste de score en avançant votre pion :

- 1 point de victoire pour une connexion de 1 unité.
- 3 points de victoire pour une connexion de 2 unités.
- 6 points de victoire pour une connexion de 3 unités.

Conseil : si vous déclenchez plusieurs actions d'un même type d'un seul coup, et éventuellement des actions supplémentaires grâce à des jetons magiques, des parchemins, etc., il peut être pratique de tenir le compte de vos actions restantes en utilisant votre marqueur Animal sur la piste de décompte des actions (présente sur l'aide de jeu).



Action Sorcière

Couchez vos sorcières à côté de votre tour et déplacez-les vers d'autres lieux connectés de la boule de cristal. Sur ces autres lieux, vous gagnez 2 points de victoire et, dans certains cas, 1 jeton magique.

Quand vous activez l'action Sorcière, vous pouvez soit

a) **placer** une sorcière en attente, **couchée** ; autrement dit, prendre une sorcière de votre réserve et la coucher à côté de votre tour, celle où se trouve votre grande sorcière - debout - depuis le début de la partie. Les sorcières couchées ne rapportent pas de points de victoire, elles attendent d'être déployées.

soit

b) **prendre** une sorcière couchée près de votre tour et la **redresser**. Puis la déplacer sur un autre emplacement. Cependant, vous ne pouvez placer de sorcières que sur des lieux qui sont connectés énergétiquement à la tour qui vous appartient (avec des connexions qui sont entièrement occupées par des unités d'énergie).

Si pour cela vous utilisez uniquement vos propres connexions énergétiques, cela vous coûte seulement 1 action Sorcière de déplacer une sorcière de votre tour jusqu'à un nouveau lieu (quel que soit le nombre de lieux occupés ou inoccupés traversés). Par contre, si vous devez

utiliser des connexions appartenant à d'autres joueurs pour atteindre un lieu de votre choix, chaque connexion adverse utilisée entre deux lieux vous coûte 1 action Sorcière (peu importe que cette connexion soit composée de 1, 2 ou 3 unités d'énergie). Dans ce cas, si vous n'avez pas assez d'actions Sorcière, vous devez utiliser votre ou vos actions Sorcière d'une autre façon, ou ne pas les utiliser.



Exemple : pour envoyer une sorcière jaune jusqu'à la tour de Rouge 3, Jaune a besoin de 3 actions :

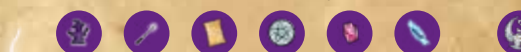
1^{re} action : il pose une sorcière sur sa tour, couchée.

2^e action : il redresse la sorcière et la déplace en empruntant les connexions jaunes jusqu'à la Pierre des Sorcières au centre.

3^{ème} action : il déplace la sorcière de la Pierre des Sorcières en empruntant les connexions rouges jusqu'à la tour rouge.



À chaque fois que vous placez une sorcière **debout** sur un lieu, vous gagnez 2 points de victoire. Si vous êtes le **premier** à placer une sorcière sur un lieu, vous recevez en plus le **jeton magique** qui s'y trouve. En fonction de son symbole, le jeton vous octroie 1 **action supplémentaire** (parmi les 6 types d'action) ou 3 points de victoire.



Vous pouvez utiliser cette action bonus à n'importe quel moment pendant que vous effectuez vos actions Sorcière, mais au plus tard après votre dernière action Sorcière du tour en cours. Après avoir utilisé le jeton magique, retournez-le et placez-le derrière votre paravent. (À la fin de la partie, il vous rapportera 2 points de victoire supplémentaires.)

La **Pierre des Sorcières** 4 située au centre de la boule de cristal n'accueille pas de jeton magique. Quand vous placez une sorcière à cet endroit-là, posez-la sur l'emplacement inoccupé qui indique la plus grande valeur en points de victoire encore disponible. En plus des 2 points habituels pour un nouveau lieu, vous gagnez aussi les points bonus indiqués sur cet emplacement. 5.

Exemple : Rouge est la deuxième joueuse à placer une de ses sorcières sur la Pierre des Sorcières 6. Pour cela, elle gagne 2 (comme d'habitude pour un nouveau lieu) + 3 (bonus) = 5 points de victoire.

Si vous activez plusieurs actions Sorcière durant votre tour, appliquez a) et/ou b) dans l'ordre de votre choix, le nombre de fois correspondant.

Une fois que vous avez placé toutes vos sorcières debout sur des lieux de la boule de cristal, il ne vous est plus possible d'effectuer d'actions Sorcière.

Notes : les lieux ne peuvent accueillir que des sorcières **debout**. Il n'est pas possible d'avoir deux sorcières (ou plus) d'une même couleur sur un même lieu. Par contre, vous pouvez **coucher** autant de vos sorcières que vous le souhaitez à côté de **vos** tour.

Une fois qu'une sorcière a été placée debout sur un lieu, elle **ne peut plus changer de lieu** et doit rester à cet endroit jusqu'à la fin de la partie.





Action Pentacle

Avancez sur le pentacle et obtenez des tuiles Hibou (3 à 7 points de victoire) et des tuiles hexagonales spéciales.

Quand vous activez l'action Pentacle, avancez votre pion d'une case sur le pentacle dans le sens horaire. Si vous activez plusieurs actions Pentacle, avancez du nombre de cases correspondant sur le pentacle. Quand vous traversez ou que vous vous arrêtez sur

- a) une case claire **1**, il ne se passe rien.
- b) une case orange **2**, vous récupérez la première tuile Hibou (celle qui a la plus grande valeur en points de victoire) de la pile située sur cette case et vous la placez derrière votre paravent.
- c) une case foncée **3**, vous récupérez la tuile hexagonale spéciale située sur cette case, puis vous placez immédiatement une nouvelle tuile spéciale issue de la pioche (au centre du pentacle) sur cette case, tant qu'il en reste. Sinon, la case reste vide.

Vous avez 2 options pour utiliser cette tuile hexagonale spéciale, pour un usage soit unique, soit permanent :

Usage unique : si vous souhaitez utiliser cette tuile hexagonale spéciale une seule fois, vous pouvez, en fonction des symboles qui sont dessus, effectuer deux fois un des deux types d'action. Après avoir utilisé la tuile de cette façon, retournez-la et placez-la à côté de votre paravent.



Exemple : avec cette tuile spéciale, vous pouvez soit effectuer 2 actions Énergie, soit effectuer 2 actions Sorcière.



Usage permanent : si vous souhaitez utiliser cette tuile hexagonale spéciale de façon permanente, placez-la face visible sur une case libre de votre chaudron. Dorénavant, les 2 symboles présents sur la tuile hexagonale spéciale posée dans votre chaudron sont toujours pris en compte quand ils font partie d'un regroupement de symboles.



Note : en soi, le fait de placer une tuile hexagonale spéciale dans votre chaudron ne déclenche aucune action. Cependant, la tuile peut déjà être utilisée au cours du même tour quand vous effectuez le deuxième type d'action, si cela s'applique :

Exemple 1 : Vert place la tuile hexagonale « pentacle/sorcière » dans son chaudron. D'abord, elle avance de 4 cases sur le pentacle (grâce au nombre de symboles Pentacle du regroupement) et traverse ainsi une des cases de couleur foncée. Elle prend donc la tuile hexagonale spéciale qui s'y trouve, qui porte la combinaison « pentacle/sorcière ». Elle la place dans son chaudron, adjacente à la tuile hexagonale qu'elle vient de poser. Comme cela met un terme à son action Pentacle, elle ne peut pas avancer de case supplémentaire sur le pentacle. Mais le symbole Sorcière présent sur la tuile hexagonale spéciale est inclus dans le décompte du second type d'action de sa tuile hexagonale. Autrement dit, Vert a maintenant droit à 5 actions Sorcière ce tour (au lieu des 2 d'origine).

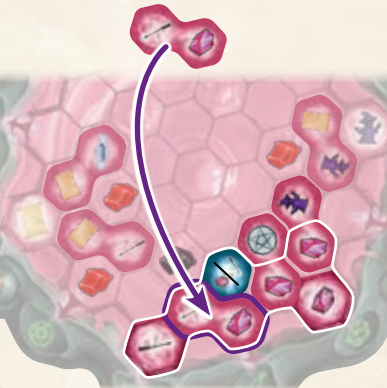


Note : quand vous avez fait entièrement le tour du pentacle une première fois, le tour suivant s'effectue comme le premier, à ceci près qu'il contiendra des tuiles spéciales différentes et que la valeur des tuiles Hibou aura baissé.

Si vous atteignez sur le pentacle une case Hibou dont toutes les tuiles ont déjà été prises, vous gagnez immédiatement 2 points de victoire **4**.

Si vous atteignez sur le pentacle une case hexagonale vide, parce qu'il n'y a plus de tuiles hexagonales spéciales disponibles, vous gagnez 2 actions d'un même type de votre choix **5**.

Exemple 2 : Rouge place la tuile hexagonale « cristal/baguette magique » adjacente à la tuile hexagonale spéciale dans son chaudron. Grâce à cela, elle obtient 5 actions Cristal et avance de 3 cases sur la baguette magique.



Exemple 3 : Rouge place la tuile hexagonale « énergie/baguette magique » adjacente aux tuiles hexagonales spéciales dans son chaudron. Grâce à cela, elle obtient 3 actions Énergie et avance de 4 cases sur la baguette magique.



Action Cristal

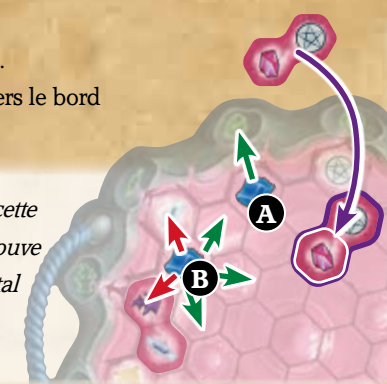
Déplacez des cristaux dans votre chaudron et activez des actions supplémentaires en sortant un ou plusieurs cristaux de votre chaudron.

Quand vous activez l'action Cristal, vous pouvez déplacer l'un de vos cristaux de votre chaudron d'une case.

Cela peut vous apporter un bénéfice de deux façons :

1. Vous libérez une case qui pourra accueillir des tuiles hexagonales ultérieurement.
2. À chaque fois que vous déplacez un cristal depuis l'intérieur de votre chaudron vers le bord de votre chaudron, vous activez des actions supplémentaires.

Exemple : en plaçant sa tuile hexagonale, Bleu a activé 1 action Cristal. Il utilise cette action pour retirer un cristal de son chaudron, en déplaçant un cristal qui se trouve près du bord du chaudron **A**. Il aurait pu aussi, à la place, déplacer un cristal sur une case vide adjacente, mais pas sur une case déjà occupée par une tuile hexagonale ou sur un symbole imprimé sur le chaudron **B**.

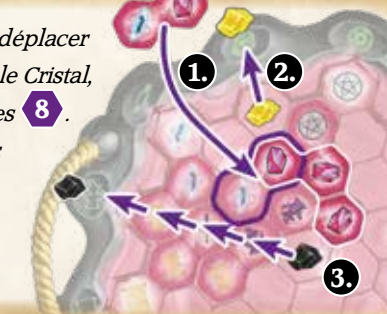


Si vous avez déplacé un cristal sur un symbole imprimé sur le bord de votre chaudron, vous devez à présent le retirer de cette case et le placer sur une des étagères de fioles du plateau de jeu. Vous avez le choix entre deux étagères :

- soit placer le cristal dans une fiole sur l'étagère qui correspond au **symbole imprimé sur le bord du chaudron** **6** où vous avez pris ce cristal. Dans ce cas, vous gagnez immédiatement 2 actions de ce type.
- soit placer le cristal sur **l'étagère la plus basse** **7**. Dans ce cas, vous recevez 1 jeton magique de votre choix provenant de la table (sous les étagères). Vous pouvez effectuer l'action de ce jeton à n'importe quel moment pendant vos actions Cristal en cours, mais au plus tard quand vous avez déplacé votre dernier cristal. Ensuite, retournez le jeton magique et placez-le derrière votre paravent.

Si vous activez plusieurs actions Cristal, vous pouvez effectuer le nombre correspondant de déplacements. Vous pouvez utiliser ces actions pour déplacer un seul cristal ou les répartir pour déplacer plusieurs cristaux.

Exemple : Jaune a 3 actions Cristal. Il utilise sa première action pour déplacer un cristal en dehors du chaudron, sur une case du bord avec le symbole Cristal, puis il place ce cristal sur l'étagère correspondante de l'armoire à fioles **8**. Cela lui fait gagner 2 actions Cristal supplémentaires : il dispose donc encore d'un total de 4 actions Cristal. Il utilise ensuite ses 4 actions Cristal pour déplacer le cristal noir à travers 3 cases occupées, jusqu'à la case du bord avec le symbole Sorcière.



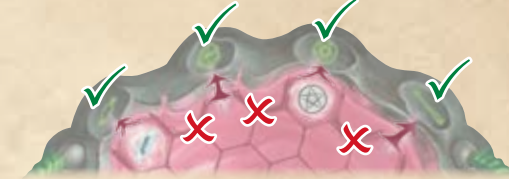
Le cristal noir possède deux caractéristiques spéciales :

1. Si un cristal noir est placé dans une fiole, il fait gagner **deux actions supplémentaires** du type correspondant. Sur les six étagères du haut, il fait gagner 4 actions du type correspondant. Sur l'étagère la plus basse (la septième), il fait gagner 3 actions correspondantes si le jeton indique un symbole action. Si le jeton magique indique 3 points de victoire au lieu d'un symbole action, vous recevez 2 points de victoire supplémentaires, donc 5 points au total qui sont marqués immédiatement.
2. Si la baguette magique (voir p. 34, « Action Baguette magique ») vous permet de marquer des points pour vos cristaux sur les étagères, ou si vous souhaitez réaliser la prophétie « Cristaux à votre couleur sur les étagères » (voir p. 35, « Action Parchemin »), les cristaux noirs sont exclus du décompte.



S'il n'y a plus de cristaux dans votre chaudron, vous ne pouvez plus effectuer d'actions Cristal.

Notes : les cristaux peuvent être déplacés en traversant des cases occupées (peu importe qu'elles soient occupées par des tuiles hexagonales ou par d'autres cristaux). Cependant, **un cristal doit toujours terminer son déplacement sur une case libre**. Les cases du chaudron avec des symboles imprimés sont considérées comme occupées. (Et inversement, on ne peut pas non plus poser de tuile hexagonale ou de tuile hexagonale spéciale sur une case où se trouve un cristal.) Les cristaux ne peuvent sortir du chaudron que par les emplacements indiqués par des flèches.



– Si vous déplacez plusieurs cristaux hors de votre chaudron pendant votre tour, il peut être judicieux de laisser ces cristaux sur le bord du chaudron jusqu'à ce que vous ayez terminé tous déplacements ; puis ensuite seulement, de placer vos cristaux dans l'ordre de votre choix sur les étagères correspondantes de l'armoire à fioles.

– Chaque fiole ne peut accueillir qu'un seul cristal.

– En fonction du nombre de joueurs, seul un certain nombre de cristaux peuvent être placés sur chaque étagère : à deux joueurs, 4 cristaux maximum ; à trois joueurs, 5 cristaux maximum ; et à quatre joueurs, 6 cristaux maximum **9** (à l'exception de l'étagère la plus basse, où un maximum de 5 cristaux peuvent être placés dans une partie à trois ou quatre joueurs).



Si l'une des six étagères du haut sur laquelle vous devez placer un cristal est pleine (en fonction du nombre de joueurs), vous ne pouvez plus utiliser que l'étagère la plus basse. Dans le cas improbable où cette étagère serait également pleine, vous ne pouvez pas placer votre cristal dans l'armoire à fioles et vous devez le garder à côté de votre paravent. Vous pouvez éviter cela en déplaçant votre cristal hors du chaudron par une autre sortie.

Important : à n'importe quel moment de votre tour, vous pouvez directement **prendre un cristal** (y compris le noir) **dans votre chaudron** et le placer à côté de votre paravent. Mais on considère que ce cristal n'a pas été retiré correctement et qu'il est donc abîmé de façon définitive. **Le premier cristal retiré de cette façon vous coûte immédiatement 1 point de victoire ; le deuxième, 2 points de victoire ; le troisième, 3 points de victoire, et ainsi de suite.**



Action Baguette magique

Progresser sur la Baguette magique et obtenez des actions bonus ainsi que des points de victoire lors des décomptes intermédiaires.

Lorsque vous activez l'action Baguette magique, avancez votre pion sur la baguette magique d'une case vers la droite. Si vous activez plusieurs actions Baguette magique, avancez d'autant de cases sur la baguette magique. Si vous atteignez...

- a) une case marron clair **1**, il ne se passe rien.
- b) une case marron foncé **2**, vous obtenez une ou plusieurs actions bonus d'un même type, selon le symbole sur cette case. Si vous êtes le joueur **le plus avancé** sur la baguette magique (y compris à égalité avec d'autres joueurs), **vous doublez le nombre des actions obtenues** par les cases marron foncé que vous avez traversées sur la baguette magique pendant cette action.
- c) une case argentée **3**, recevez des points de victoire pour certains éléments en votre possession à ce moment-là.

Une fois que vous avez atteint la dernière case de la baguette **4**, vous ne pouvez plus effectuer d'actions Baguette magique.

Exemple : au cours de cette action, Rouge se place sur Jaune et est considéré comme étant le plus avancé pour ce tour.



Obtenez **1 action Cristal** (si vous êtes en **première position** : 2 actions Cristal).

Obtenez **1 action Énergie** (si vous êtes en **première position** : 2 actions Énergie).

Obtenez **2 actions Sorcière** (si vous êtes en **première position** : 4 actions Sorcière).

Avancez de **2 cases sur le pentacle** (si vous êtes en **première position** : de 4 cases sur le pentacle).

Obtenez **1 des trois premiers parchemins disponibles** (si vous êtes en **première position** : 1 parchemin parmi tous ceux disponibles).



1 point de victoire pour chaque **connexion énergétique achevée** que vous possédez dans la boule de cristal.

1 point de victoire pour chacune de **vos sorcières** dans la boule de cristal (couchée ou debout), y compris la grande sorcière.

1 point de victoire pour chaque **parchemin** que vous possédez (les sorts de renforcement utilisés comptent également).

1 point de victoire pour chaque **jeton magique** que vous possédez.

1 point de victoire pour chaque **cristal** à votre couleur sur les étagères de fioles.

2 points de victoire pour chaque **tuile hexagonale spéciale** que vous possédez. Sont incluses dans le décompte les tuiles spéciales de votre chaudron, ainsi que celles présentes à côté de votre paravent.

Exemple : grâce à ses actions Baguette magique, Jaune avance de 4 cases sur la baguette magique et s'arrête sur la même case que le pion de Rouge. Après avoir avancé, Jaune résout les cases traversées dans l'ordre, en commençant par la case « Points de victoire pour les sorcières sur le plateau de jeu » **A**.

Il marque 5 points de victoire, puisqu'il a actuellement 5 de ses sorcières sur le plateau de jeu : sa grande sorcière, 2 petites sorcières couchées à côté de sa tour et 2 petites sorcières debout sur d'autres lieux. Après cela il obtient le bonus de la case « 2 sorcières » **B**.



À ce moment-là, Jaune est en première position sur la baguette magique (à égalité avec Rouge et devant Bleu). Par conséquent, Jaune peut utiliser la case bonus deux fois et donc obtenir 4 actions Sorcière (il effectue ces actions Sorcière après le décompte des sorcières qu'il a franchi précédemment sur la baguette magique).

Si Jaune avait pu avancer de 3 cases seulement **C**, il se serait arrêté sur la case bonus, mais dans ce cas, il n'aurait obtenu qu'une action bonus simple, autrement dit, 2 actions Sorcière.



Notes : si vous avez plusieurs actions Baguette magique et que vous obtenez plusieurs actions bonus et décomptes intermédiaires, vous **devez** les appliquer **dans l'ordre où vous les recevez**. Vous pouvez utiliser le marqueur Animal pour résoudre successivement les cases qui déclenchent des actions bonus et des décomptes intermédiaires. Pour cela, placez le marqueur Animal sur la case Baguette magique où se trouve actuellement votre pion. Puis avancez votre pion d'autant de cases que vous avez d'actions Baguette magique. (Si vous êtes actuellement en première position sur la baguette magique, toutes les actions bonus que vous avez franchies ce tour comptent double.) Ensuite, avancez le marqueur Animal case par case en direction de votre pion et résolvez les cases marron foncé et argentées dans l'ordre. Quand vous avez terminé, retirez le marqueur Animal.



Action Parchemin

Prenez **1 parchemin** sur l'étagère. Plus votre regroupement contient de symboles Parchemin et plus votre choix sera large.

Quand vous activez l'action Parchemin, recevez **1 parchemin** parmi ceux de l'étagère. Si vous ne disposez que d'une seule action Parchemin, vous recevez le premier parchemin de l'étagère (en position **1** **5**, le plus éloigné de la pioche). Placez ce parchemin face visible devant vous. Si vous activez plusieurs actions Parchemin, votre **choix** augmente d'autant, en vous donnant accès à davantage de parchemins de l'étagère. Si, par exemple, vous disposez de 3 actions Parchemin après avoir placé une tuile hexagonale, vous pouvez choisir 1 parchemin parmi les 3 premiers parchemins de l'étagère (en position **1**, **2** ou **3** **6**).

Une fois que vous avez pris un parchemin, toutes les cartes de l'étagère sont immédiatement décalées d'un emplacement vers le bas, puis un nouveau parchemin est pioché et placé face visible en position **6** (l'emplacement le plus proche de la pioche).

Il existe deux types de parchemins : les sorts de renforcement et les prophéties.

1. Sorts de renforcement

Vous ne pouvez utiliser un sort de renforcement **qu'une seule fois, et uniquement pour augmenter les actions correspondantes** que vous avez déjà déclenchées d'une autre façon. Seul, un sort de renforcement ne déclenche aucune action. En général, un sort de renforcement vous octroie 2 actions supplémentaires. Par exemple, si vous avancez de 3 cases sur la baguette magique après avoir placé une tuile hexagonale, vous pouvez avancer immédiatement de 2 cases supplémentaires sur la baguette si vous jouez un sort de renforcement Baguette magique.

Exception : si vous jouez un « Sort de renforcement simple » **7**, vous ne gagnez qu'une action supplémentaire, mais vous pouvez choisir le type d'action que vous voulez renforcer.

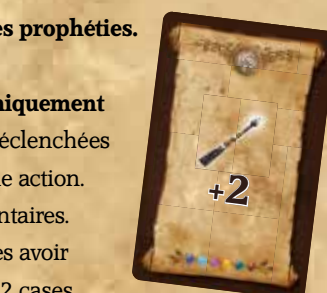
Note : les sorts de renforcement d'un même type peuvent être combinés les uns avec les autres : par exemple, la combinaison représentée à droite vous octroie 3 actions Cristal supplémentaires.

Une fois que vous avez utilisé un sort de renforcement, retournez-le (de façon à ce que son dos soit apparent) et placez-le à côté de votre paravent. Les sorts de renforcement non utilisés doivent rester devant vous jusqu'à ce qu'ils le soient. S'ils ne sont pas utilisés avant la fin de la partie, chaque parchemin « sort de renforcement » inutilisé rapporte 2 points de victoire.

2. Prophéties

Les prophéties sont des cartes objectif qui rapportent des points de victoire en fin de partie, en fonction du degré de réalisation de chacune d'entre elles. Vous obtenez :

- 1 point de victoire** si vous possédez une prophétie, mais sans l'avoir réalisée suffisamment.
- 3 points de victoire** si vous avez réalisé la prophétie de façon mineure.
- 5 points de victoire** si vous avez réalisé la prophétie de façon majeure.
- 7 points de victoire** si vous avez parfaitement réalisé la prophétie.



Notes : Si vous obtenez plus d'un jeton magique avec un symbole Parchemin pendant votre tour, vous devez prendre le premier parchemin de l'étagère pour chaque jeton Parchemin utilisé. Si vous voulez élargir votre choix de parchemins vous ne pouvez le faire qu'en jouant en plus un ou plusieurs parchemins « sort de renforcement simple » et/ou « sort de renforcement double ». Mais vous n'avez pas le droit de combiner plusieurs jetons Parchemin pour obtenir un parchemin situé plus haut.

Si vous souhaitez garder secret le nombre et la nature des parchemins que vous avez déjà collectés, vous pouvez former une pile avec vos sorts de renforcement inutilisés et vos prophéties et les consulter quand vous voulez.

Dans le cas peu probable où la pioche serait épuisée, vous ne pouvez choisir que parmi les parchemins restants dans l'étagère. Si l'étagère est vide elle aussi, il n'est plus possible d'effectuer d'actions Parchemin.

Fin de la partie

La partie prend fin après **11 tours**, lorsque chaque joueur n'a **plus que 4 tuiles hexagonales** derrière son paravent.

Chaque joueur compte alors ses points pour :

1. les **tuiles Hibou** qu'il a collectées sur le spectacle,
2. ses **jetons magiques**, qui rapportent chacun **2 points de victoire**,
3. ses **parchemins** :

- a) il vérifie s'il possède devant lui des **sorts de renforcement inutilisés** ou des **prophéties non réalisées**. Si c'est le cas, il marque **2 points de victoire** pour chaque sort de renforcement inutilisé et **1 point de victoire** pour chaque prophétie non réalisée.
- b) il marque des points pour ses **prophéties réalisées**, comme indiqué plus bas.

Le joueur qui totalise le plus grand nombre de points de victoire devient **Maître de la Pierre des Sorcières** et remporte la partie.

En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur ex aequo qui est le plus avancé sur la baguette magique ou qui a été le premier à atteindre la dernière case sur la baguette magique (autrement dit, le joueur dont le pion se trouve en bas de la pile).

Explication des prophéties

Regroupements de symboles

Plus grand regroupement d'un même symbole dans votre chaudron

Il vous faut un regroupement d'au moins 4 symboles correspondants pour marquer 3 points de victoire ; un groupement de 5 symboles correspondants pour marquer 5 points de victoire ; ou un groupement de 6 symboles correspondants ou plus pour marquer 7 points de victoire. Si vous avez moins de 4 symboles correspondants regroupés, vous n'avez pas suffisamment réalisé la prophétie.

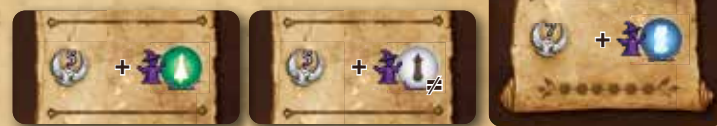
Exemple A : Vert possède un regroupement de 5 symboles Sorcière. Les symboles imprimés sur le chaudron, ainsi que les tuiles hexagonales doubles et les tuiles hexagonales spéciales, sont comptés. Les symboles non connectés ne sont pas pris en compte. Ainsi, Vert marque 5 points de victoire pour la prophétie.



Lieux occupés et connectés

Sorcières sur des lieux spécifiques

a) **Types de lieux différents** : la boule de cristal sur la prophétie montre différents types de lieux. Si l'une de vos sorcières se trouve sur le premier type de lieu indiqué, vous gagnez 3 points ; si l'une de vos sorcières se trouve sur le premier type de lieu et une autre sur le deuxième type de lieu, vous gagnez 5 points ; si vous avez des sorcières sur les trois types de lieux, vous marquez 7 points. Si vous n'avez pas de sorcière sur le premier type de lieu indiqué, la prophétie n'a pas été suffisamment réalisée, même si vous avez des sorcières présentes sur les autres types de lieux indiqués.

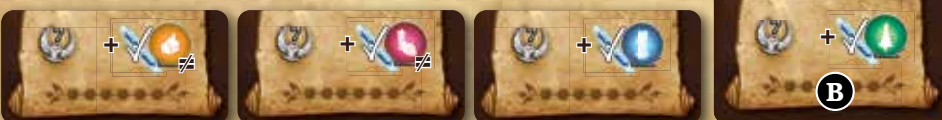


b) **Types de lieux identiques** : plus vos sorcières occupent de lieux de ce type, plus vous gagnez de points. Pour 1 sorcière sur un lieu de ce type, vous marquez 3 points ; pour 2 sorcières chacune sur un lieu de ce type, vous marquez 5 points ; et pour 3 sorcières chacune sur un lieu de ce type, vous marquez 7 points.

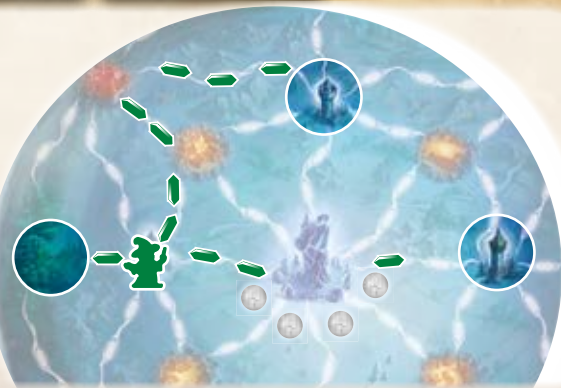


Lieux connectés

Vous gagnez des points si vous avez connecté des types de lieux spécifiques à la tour qui vous appartient, grâce à des connexions énergétiques à votre couleur. De même, le type de lieu indiqué sur la prophétie doit être connecté à votre tour avant de pouvoir prétendre gagner des points pour le suivant etc.



Exemple B : Vert a connecté à sa propre tour une (seule) tour qui ne lui appartient pas et une forêt. Il lui manque la seconde tour exigée par la deuxième condition. Par conséquent, elle ne marque que 3 points de victoire pour cette prophétie.



Autres prophéties

3 / 5 / 7 points pour :



3^e / 2^e / 1^{er} sur la Pierre des Sorcières (le joueur dont la sorcière se trouve sur la case 5 est considéré comme premier, etc.)



2 / 3 / 4+ tuiles hexagonales spéciales collectées (dans votre chaudron et à côté de votre paravent)



5-6 / 7-8 / 9+ sorcières vous appartenant sur le plateau (couchées ou debout, y compris votre grande sorcière)



4 / 5 / 6+ parchemins collectés (utilisés ou inutilisés)



1 / 2 / 3+ sorcières couchées sur votre propre tour (à la fin de la partie et à l'exclusion de votre grande sorcière)



4 / 5-6 / 7+ jetons magiques collectés



3 / 4 / 5+ cases de décompte argentées que vous avez atteintes sur la baguette magique



3 / 4 / 5+ cristaux à votre couleur sur les étagères de fioles (les cristaux noirs et les cristaux présents à côté de votre paravent **ne comptent pas**)



Conseil : toutes les prophéties réalisées rapportent 3, 5 ou 7 points, mais certaines sont plus difficiles à accomplir que d'autres. Assurez-vous de prendre des prophéties que vous pouvez réaliser facilement ou qui sont adaptées à votre situation dans la partie.

Note : le symbole de la tour noire sur les prophéties désigne des tours qui ne vous appartiennent pas (soit inoccupées, soit appartenant à un autre joueur), mais jamais la vôtre.



Le symbole de la tour violette désigne votre propre tour, celle où votre grande sorcière se tient debout.



Explication des sorts de renforcement

Sort de renforcement simple

Jouez cette carte en l'ajoutant à n'importe quel type d'action (déclenchée par le placement d'une tuile hexagonale ou grâce à une action bonus Pentacle, Cristal, Baguette magique ou Jeton magique) et effectuez 1 action supplémentaire du type correspondant.



Sort de renforcement double

Jouez cette carte en l'ajoutant à n'importe quel type d'action (déclenchée par le placement d'une tuile hexagonale ou grâce à une action bonus Pentacle, Cristal, Baguette magique ou Jeton magique) et effectuez 2 actions supplémentaires du type correspondant.



♣ Spielen in gemischten Runden ♠

Es ist möglich, dass ihr als fortgeschrittene Spieler in Runden, an denen auch Neueinsteiger teilnehmen, **mit Handicap spielt**. Mischt zu Spielbeginn verdeckt eure Hexplättchen und legt 4 davon unbesehen zurück in die Spieleschachtel. Je nachdem, welches Handicap-Level ihr wählt, habt ihr weniger Plättchen zur Auswahl.

- **Handicap-Level 3 (leicht):** Legt 3 Plättchen offen hinter euren Sichtschirm. Spielt in eurem Zug eines davon und zieht ein neues nach. Ihr habt stets die Wahl 1 aus 3 (mit Ausnahme der letzten zwei Runden).

♣ For Mixed Player Groups ♠

For advanced players who play with a group that includes beginners, it is also possible to **play with handicaps**. At the start of the game, mix your hex tiles face down and return 4 of them to the game box without looking at them. Depending on the handicap level, you play with fewer tiles to choose from.

- **Handicap level 3 (easy):** Place 3 tiles face up behind your screen. On your turn, play one of them and draw a new one. You always have the choice 1 out of 3 (except for your last two turns).

♣ Pour les groupes de joueurs de niveaux différents ♠

Pour les joueurs experts présents dans un groupe qui comprend des joueurs débutants, il est possible **de jouer avec des handicaps**. Au début de la partie, mélangez vos tuiles hexagonales face cachée et rangez-en 4 dans la boîte de jeu sans les regarder. En fonction du niveau de handicap, vous allez jouer avec un choix de tuiles réduit.

- **Handicap de niveau 3 (facile) :** placez 3 tuiles face visible derrière votre paravent. À votre tour, jouez-en une et piochez-en une nouvelle. Vous pourrez toujours en choisir 1 parmi 3 (sauf lors de vos deux derniers tours).

Thanks to ...

Dieses Spiel wäre ohne den leidenschaftlichen Einsatz derer, die an das Potential des Prototyps geglaubt haben und sich Tag und Nacht hineingekniet haben, niemals zu einem so zauberhaften Ergebnis gekommen! Die Zeitvorgabe war utopisch, aber die Zauberer haben halt einfach mal angefangen! Danke an alle, die unter strengen Hygienevorschriften und vielen trennenden Kilometern mit und für uns testgespielt haben. Danke für konstruktive Kritik. Danke für klaglose Nachtschichten und laaaaaange Videophonate! Danke an unsere beiden „Nordlichter“; für die viele Zeit, die ihr diesem Spiel geschenkt habt, obwohl Ihr euer Soll längst erfüllt hattet. Danke an unsere „Wellenbrecherin“, die in ihren ersten Tagen (und auch darüber hinaus) viel Sturm erfahren musste und trotzdem dagegenangestanden hat! Danke an die „Grüne Magierin mit dem Zauberstab“ die aus Magiermangel irgendwann in vielen Kesseln gleichzeitig hat rühren müssen. Doch all diese Zutaten haben „Witchstone“ erst möglich gemacht!

Without the passion and commitment of those who believed in the potential of the prototype and truly got into it day and night, this game would never have achieved such an enchanting outcome! The time frame set was utopian, but the wizards simply got started! A thank-you to everybody who playtested with us and for us under stringent hygiene regulations and in spite of many kilometers separating us. Thanks for constructive feedback. Thanks for taking on night shifts without complaint and for loooooong video calls! A thank-you to our two “Northerners” for the great deal of time you have dedicated to this game, even though you had long fulfilled your obligations. And a thank-you also to our “Wave-breaker” who had to bear heavy storms in her first days (and even beyond that) and nevertheless braved them! Many thanks to the “Green Enchantress with the magic wand” who, at some point, had to stir many cauldrons at the same time, since there weren’t enough conjuror colleagues. In the end, all these ingredients together have made “Witchstone” possible!

– **Handicap-Level 2 (mittel):** Legt 2 Plättchen offen hinter euren Sichtschirm. Spielt in eurem Zug eines davon und zieht ein neues nach. Ihr habt stets die Wahl 1 aus 2 (mit Ausnahme der letzten Runde).

– **Handicap-Level 1 (schwer):** Zieht in eurem Zug ein verdecktes Plättchen und spielt es aus. Ihr habt keine Auswahl.

Das Spiel endet, wenn ihr alle 11 Plättchen gespielt habt. Bei Level 3 und 2 könnt ihr in der bzw. den letzten Runden keine Plättchen mehr nachziehen.

– **Handicap level 2 (medium):** Place 2 tiles face up behind your screen. On your turn, play one of them and draw a new one. You always have the choice 1 out of 2 (except for your last turn).

– **Handicap level 1 (hard):** On your turn, draw 1 face down tile and play it. You have no choice.

The game ends when you have played all 11 tiles. On level 3 and 2 you cannot redraw tiles during the last round(s).

– **Handicap de niveau 2 (moyen) :** placez 2 tuiles face visible derrière votre paravent. À votre tour, jouez-en une et piochez-en une nouvelle. Vous pourrez toujours en choisir 1 parmi 2 (sauf lors de votre dernier tour).

– **Handicap de niveau 1 (difficile) :** à votre tour, piochez 1 tuile face cachée et jouez-la. Vous n’avez aucun choix.

La partie prend fin lorsque vous avez joué les 11 tuiles.

Pour les niveaux 3 et 2, vous ne pouvez pas piocher de nouvelles tuiles lors des derniers tours.



Reiner Knizia

Vor über 20 Jahren verließ Reiner Knizia die mystische Sphäre der Zahlen, um einer der bekanntesten und produktivsten Spielemagier der Welt zu werden. Mehr als 700 seiner Spiele und Bücher sind bislang weltweit in über 50 Sprachen erschienen und mit zahlreichen internationalen Preisen ausgezeichnet worden. Zu seinen herausragenden Spielen zählen sowohl Klassiker wie *Euphrat & Tigris*, *Modern Art* und *Ra* als auch populäre Titel der letzten Jahre – z.B. *Wettlauf nach El Dorado*, *L.A.M.A.* oder *My City*. Er bezaubert Spieler aller Altersgruppen und Vorlieben mit einem reichhaltigen Repertoire an Spielideen. Reiners Lieblingsbeschäftigung ist es, in seinem „Turm“ in München zu sitzen und noch mehr Ideen für neue Spiele aus dem Hut zu zaubern.

Over 20 years ago, Reiner Knizia left the mystical sphere of numbers to become one of the world’s most successful and prolific Magicians of game designing. More than 700 of his games and books have been published worldwide in over 50 languages, winning numerous international awards. Among his notable games are classics such as *Tigris & Euphrates*, *Modern Art*, or *Ra* as well as recently popular titles such as *The Quest for El Dorado*, *L.A.M.A.*, or *My City*. With his wide range of game ideas, he enchants players of all ages and tastes. Reiner’s favorite pastime is to sit in his “tower” in Munich conjuring up ideas for even more new games.

Il y a plus de 20 ans, Reiner Knizia a quitté l’univers mystique des chiffres pour devenir l’un des magiciens de la création de jeu parmi les plus populaires et les plus prolifiques au monde. Plus de 700 de ses jeux et livres ont été publiés à travers le monde dans plus de 50 langues, lui valant de nombreuses récompenses internationales. Parmi ses jeux les plus marquants, on compte des classiques comme *Tigre & Euphrate*, *Art Moderne* ou *Ra*, ainsi que des titres récents très populaires comme *La Course vers El Dorado*, *L.A.M.A.* ou *My City*. Grâce à sa large palette d’idées de jeu, il enchante les joueurs de tous âges, quels que soient leurs goûts. Le passe-temps favori de Reiner est de s’enfermer dans sa « tour » de Munich pour faire apparaître de nouveaux concepts pour toujours plus de nouveaux jeux.

Martino Chiacchiera

Martino Chiacchiera ist hauptberuflich leidenschaftlicher Spieleentwickler, der sich ganz und gar seiner Aufgabe verschrieben hat, außergewöhnliche Erlebnisse mit Hilfe magischer Formeln (auch bekannt als Spielanleitungen) zu kreieren, welche die Spieler durch starke Emotionen verzaubern. Wie alle Magier ist er ein bisschen verrückt und verbringt den Großteil seiner Zeit in seinem Studio, umgeben von faszinierenden Welten in großen und kleinen Spieleschachteln. Er selbst ist Autor von mehr als 40 Brettspielen, darunter Bestseller wie die *Deckscape*-, *Decktective*- und *Similo*-Reihen sowie die *Mysthea*-Trilogie.

Martino Chiacchiera is a passionate full-time game designer committed to creating remarkable experiences through Magic Spells (i.e., rulebooks) that enchant players by providing happiness and powerful emotions. He is a bit crazy – as all Wizards are – and spends most of his time buried in his studio, surrounded by fascinating worlds in big and small game boxes. He has been the author of more than 40 board games including several bestseller series such as *Deckscape*, *Decktective*, *Similo* and the *Mysthea* trilogy.

Martino Chiacchiera est un créateur de jeux passionné à temps plein qui cherche constamment à inventer des expériences fabuleuses grâce à ses sortilèges (les règles qu’il met au point), qui enchantent les joueurs en leur apportant de la joie et des émotions puissantes. Il est un peu fou, comme tous les sorciers, et passe le plus clair de son temps dans son studio, entouré par des univers fascinants contenus dans de petites et de grosses boîtes de jeux. Il est l’auteur de plus de 40 jeux, dont plusieurs séries à succès comme *Deckscape*, *Decktective*, *Similo* ou la trilogie *Mysthea*.

Mariusz Gandzel

Eigentlich diplomierter Architekt durchschritt Mariusz Gandzel 2006 das magische Portal eines polnischen Spieleverlages und betrat die phantastische Welt der Spieleillustration. Seitdem versetzt er Spieler von Brett- und Kartenspielen, Tabletops und Rollenspielen mit seinem Zeichenstift in andere Universen, wie z. B. *Star Wars*, *Herr der Ringe*, *Warhammer* und *Call of Cthulhu*. Ein wirkungsvoller Zauber dafür ist seine Liebe zur traditionellen Malerei. Filmmusik, das Kino und die Kunst der Achtziger Jahre nutzt er als Verstärkungszauber für die Erneuerung seiner physischen und mentalen Kräfte. Der mächtigste Zauber wirkt aber auf ihn kraft seiner Frau und Tochter.

Originally meant to become an architect, in 2006 Mariusz Gandzel passed the Magic Portal of a Polish publisher and entered the fantastic world of illustrating games. Since then, Mariusz’s art has put a Spell on players of RPGs, board and card games as well as of miniature wargames – among them those of the *Star Wars* universe, *Lord of the Rings*, *Warhammer*, and *Call of Cthulhu*. A powerful enchantment for his work is his love for the traditional way of painting. Film music, movies, and paintings of the 1980s serve as Reinforcing Spells for recreation and inspiration. The strongest magical power, however, is cast upon him by the special charms of his wife and his daughter.

Pourtant promis à devenir architecte, en 2006, Mariusz Gandzel franchit le portail magique d’un éditeur polonais pour pénétrer dans le monde fantastique de l’illustration de jeux. Depuis, le talent de Mariusz a envoûté les joueurs de jeux de rôle, de jeux de plateau, de jeux de cartes et de jeux de figurines, notamment dans les univers de *Star Wars*, du *Seigneur des Anneaux*, de *Warhammer* et de *L’Appel de Cthulhu*. Son travail est particulièrement influencé par son amour pour les techniques de peinture traditionnelles. Parmi ses sorts de renforcement pour attiser son inspiration, il y a les musiques de films, le cinéma et la peinture des années 80. Mais la source la plus puissante de sa magie lui vient de l’aura irremplaçable de sa femme et de sa fille.



Distributor USA:
R&R Games, Inc.
PO Box 130195
Tampa, FL 33681
USA

© 2021 HUCH!

Authors: Reiner Knizia, Martino Chiacchiera

Development: dVGiochi; Britta & friends | Product manager: Britta Stöckmann

Illustration: Mariusz Gandzel | 3D: Andreas Resch | Design: HUCH!

Translation: „Word for Wort“ English: Sybille & Bruce Whitehill

Français: Sylvain Gourgeon

Manufacturer & distributor:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg

GERMANY

www.hutter-trade.com

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. **Rischio di soffocamento. Warning!** Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard.

