

Reiner Knizia

*Martino
Chiacchiera*

WITCHSTONE

A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT.
TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ,
SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE,
SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.

HOLDTÖLTE

Játékszabály

Új jabb száz év telt el, a boszorkányok és varázslók pedig ismét összegyűltek a misztikus Boszorkánykőnél, hogy megújítsák az energiamezejét, valamint megerősítsék saját pozíciójukat a klánban. Ezúttal azonban az összegyöveztelt a telihold is befolyásolja, ugyanis az általa visszavert sugarak sokszorososan felerősítik a nagymesterek mágikus erejét.

Ez a kiegészítő 4 tornyot és 4 nagymesterfigurát tartalmaz, továbbá 2 új modult, amikkel külön-külön vagy akár együtt is bővíthetitek az alapjátékot. Az első pár játékkalomhoz azt javasoljuk, a 2 modul közül csak az egyiket használjátok.

Játékelemek:

4 nagymesterfigura
(játékoszintenként 1)



4 torony

1-es modul:

Összetevők nagy dózisban

- dupla szimbólumos varázslatlapkák („erőlapkák”)
- 4 gyűjtőlapka
- 3 tekercs



2-es modul:

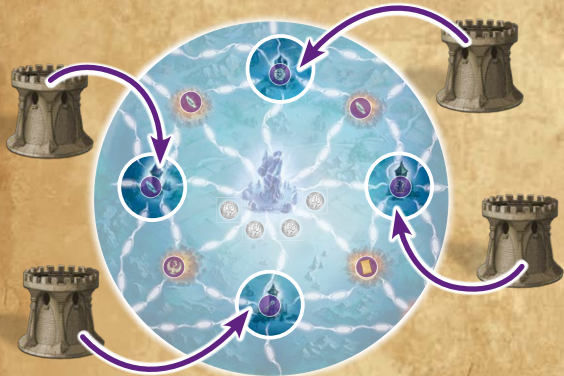
A telihold ereje

- 6 teliholdkártya
- 4 famulusjelölő (talppal)

A nagymesterek tornyai

(a modulok nélkül is hozzáadható az alapjátékhoz)

A játék elején helyezték a 4 tornyot a toronymezőkre, majd készítsétek elő a mágiaszetonokat a megszokott módon.



A kezdőjátékos jobb oldali szomszédja vegye magához a saját **nagymesterét**, és helyezze azt a játéktáblára, a 4 **torony egyikére**, majd vegye el az ott lévő mágiaszetonot. Ezt követően az óramutató járásával ellentétes irányban haladva a következő játékos is válasszon egy még elérhető tornyot, helyezze oda a nagymesterét, és vegye el az ott lévő mágiaszetonot, és így tovább, amíg minden játékos le nem helyezte saját nagymesterét. Ezután a megszokott módon kezdetét veszi a játék. A nagymesterfigurák lecserélik az alapjáték nagy boszorkányfiguráit. Tegyétek vissza a nagy boszorkányokat a játék dobozába, vagy használjátok a játék során a következő módon:

◊ A nagy boszorkány alternatív használata ◊

Helyezték az alapjáték nagy boszorkányát a saját készletekbe a többi boszorkány közé. Őt ugyanúgy lehet lehelyezni, mint a kicsi boszorkányokat, de van egy különleges tulajdonsága: amikor a nagy boszorkányt bármelyik helyszínre lehelyezed, és elveszed onnan a mágiaszetonot, egy további akcióhoz jutsz az adott akciótypusból. Ha a nagy boszorkánnyal győzelmi ponttal bíró mágiaszetonhoz jutsz, akkor $3+1=4$ győzelmi pontot kapsz.

1. példa: A kék játékos egy erdőbe helyezi a nagy boszorkányát, ahol pentagram szimbólumos zseton található. A kék elveszi azt, a bagolyfigurájával pedig $1+1=2$ lépést tesz meg a pentagramon.

Ha a nagy boszorkányt a Boszorkánykőhöz helyezed, szintén 1 további győzelmi pontot kapsz.

2. példa: A zöld játékos az első a Boszorkánykőnél. A következő pontokhoz jut: 2 pont a helyszínért + 5 bónusz pont + 1 pont a nagy boszorkányért = 8 pont.

Amikor a nagy boszorkányt lehelyezed egy helyszínre, ő a játék végéig ott marad.

Amikor pl. a varázspálcán minden kristálygömbön lévő boszorkányod után győzelmi ponthoz jutsz, vedd figyelembe a nagy boszorkányt, valamint a saját nagymesteredet is.

1-es modul: Összetevők nagy dózisban

Nagymesterként az évek során tökéletesítetted a képességeidet, mostanra pedig mestere lettél a szimbólumok művészetének. Mostantól az üstödben lévő varázslatokhoz dupla szimbólumos lapkákat is használhatsz.

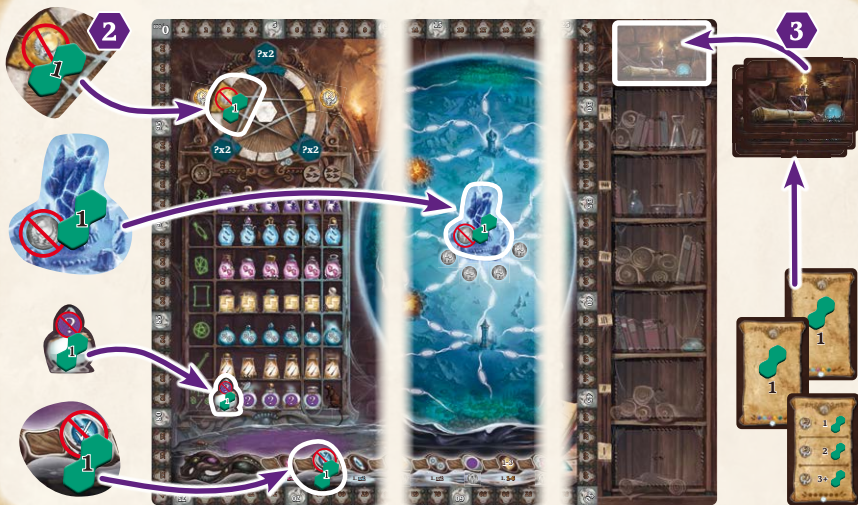
Előkészületek

Helyezzétek a 6 dupla szimbólumos lapkát (úgynevezett **erőlapkákat** 1) képpel felfelé a játéktáblára vagy a játéktábla mellé mindenki számára jól látható módon.



Helyezzétek a 4 **gyűjtőlapkát** 2 a játéktáblára a megfelelő mezőkre.

Keverjétek a 3 új **tekercset** 3 az alapjáték tekercspaklijába.



Játékbeli felhasználásuk

Onnantól, hogy egy erőlapka az üstödben van, amikor azt a csoportot aktiválsz, az erőlapka két szimbólumnak számít, illetve a játék végi proféciák esetében is figyelembe kell venni. Ezeket a lapkákat különböző módon szerezheted meg:



Amikor egy kristályt kimozgatsz az üstödből, és úgy döntesz, hogy **a legelső fiolapolcra helyezed azt**, elveheted a játéktábláról az ott lévő gyűjtőlapkát. Az 5 ott lévő mágiazseton egyikének elvétele helyett válaszd ki az egyik erőlapkát, és azonnal helyezd az üstödbe azt.

Amikor a **pentagramon az első bagolymezőt eléred**, lemondhatsz a bagolylapkáról, és ahelyett elveheted a pentagramon lévő gyűjtőlapkát. Emiatt válaszd egy erőlapkát, és azonnal helyezd az üstödbe azt.



Amikor a varázspálcán **eléred az első ezüstsínű mezőt**, lemondhatsz a varázsgömbben befejezett energia-összeköttetésekért járó pontokról, hogy helyette elvedd a varázspálcán lévő gyűjtőlapkát, amiért választhatsz egy erőlapkát, és azt azonnal az üstödbe helyezheted.

Amikor az **egyik boszorkányodat a Boszorkányköre mozgatod**, lemondhatsz az ezért járó bónuszpontokról, és a helyszínért járó 2 pont mellett vedd el a Boszorkánykőn lévő gyűjtőlapkát. Ezért válaszd egy erőlapkát, és azonnal helyezd az üstödbe azt. Helyezd a boszorkányodat a Boszorkányköre, de egyik bónuszmezőt se takard le, ezek a mezők továbbra is elérhetők a többi játékos számára. A játék során **nem mozgathatsz egy második boszorkányt a Boszorkányköre**.



A két új tekercs által is erőlapkához lehet jutni. A megszokott módon tekercs akcióval kell elvenned a megfelelő tekercset, majd válassz egy erőlapkát, amit azonnal az üstödbe helyezel. A tekercset a megszokott módon figyelembe kell venni, pl. amikor a varázspálcán pontot kapsz a begyűjtött tekercseidért.

Megjegyzés: Ha ennek a tekercsnek az elvételekor nem választasz erőlapkát, 2 győzelmi pontot ér a játék végén.

Minden gyűjtőlapkát kizárólag egyszer, erőlapka elvételére lehet használni. Ehhez vedd el a játéktábláról a gyűjtőlapkát, majd helyezd vissza azt a játék dobozába.

Figyelem: Az erőlapkák egy adott akciótypust tesznek hatékonyabbá, emellett pedig mezőket foglalnak az üstödben. Vedd figyelembe, hogy ahhoz, hogy megszerezd őket, le kell mondanod az értékes bónuszokról, tekercsekről.

Megjegyzés: Dönthetsz úgy is, hogy NEM veszel el gyűjtőlapkát. Ebben az esetben elesel az erőlapka megszerzésének lehetőségétől. A gyűjtőlapka a helyén marad (a fiolapolcon lévő gyűjtőlapka egy mezővel jobbra kerül), az adott akciót pedig a megszokott módon hajtsd végre.

◀ További profécia ▶



Erőlapkákért járó győzelmi pontok

Ha nálad van ez a profécia, a játék végén az üstödben lévő erőlapkák mennyisége alapján kapsz győzelmi pontokat.

2-es modul: A telihold ereje

A teliholdról visszaverődő napsugarak rejtett erőket szabadítanak fel, és olyan különleges képességgel ruháznak fel, amelyeket csak te kamatoztathatsz. A famulusod ebben segít téged.

Előkészületek

A játék előkészítése után mindnyájan vegyétek magatokhoz a **saját színű famulusotokat**, és állítsátok egy talpba azt. Keverjétek meg a **6 teliholdkártyát**, és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított paklit. A kezdőjátékos **húzza fel a pakli felső 2 kártyáját, nézze meg őket, majd válassza ki az egyiket**, a másikat pedig helyezze a pakli aljára. Ezt követően a körsorrend második játékos is húzzon fel 2 kártyát, válasszon ki egyet, a másikat rakja vissza, és így tovább, amíg mindenkinek lesz egy-egy teliholdkártyája. A megmaradt kártyákat helyezétek vissza a játék dobozába. (Ha szeretnétek, véletlenszerűen is húzhattok egy-egy teliholdkártyát, vagy az összes képpel felfelé kiterített kártya közül válasszatok egyet-egyet.) Helyezétek magatok elé képpel felfelé a teliholdkártyákat, és helyezétek a famulusotokat a kártya közepén lévő holdra.



Játékbeli felhasználásuk

Minden körben egyszer használható a teliholdkártyád két különleges képességének **egyikét**. Ehhez helyezd a famulusjelölődet a választott képességre. Ezzel jelzed, hogy erre a körre már választottál képességet, a köröd végén pedig helyezd vissza a famulusjelölődet a holdra.

A teliholdkártyák **bal oldalán látható képességek** mindig a **6 akciótípus** egyikéhez tartoznak. Amikor a kártyán látható szimbólummal megegyező szimbólumos varázslatlapkát helyezel az üstödbe, +1 akciót kapsz az adott akcióból.

A **jobb oldali képességet** akkor használhatod, amikor **meghatározott akciót** hajtasz végre.



Figyelem: Egy különleges képesség egy körben legfeljebb egyszer használható.

◊ Különleges képességek ◊



Amikor a **varázspálcán** sötétbarna mezőn haladsz át, körönként egyszer egy mezőnél úgy veheted, **mintha te lennél legelől a varázspálcán** (függetlenül attól, hogy hány figura áll előtted). Ha több sötétbarna mezőt is elérsz, döntened kell, hogy melyik bónuszt szeretnéd duplán érvényesíteni.



Ha a **pentagramon** lépsz előre, és egy vagy több különleges varázslatlapkát szeretnél meg, **egyszer szabadon választhatsz mindhárom képpel felfelé lévő különleges varázslatlapka közül**. Ezután töltsd újra a mezőt a szokásos módon.



Ha **mágiazesont** gyűjtesz be (függetlenül attól, hogy a kristálygömből vagy a fiolapolc alsó polcáról jutsz hozzá), **kapsz egy egyszeri +1 akciót az azon látható akciótípusból** (pl. 1 helyett 2 boszorkány akciót, vagy 3 pontos mágiazeson esetén 3 győzelmi pont helyett 4-et).



Ha **kristályt** helyezel az egyik fiolára, **kapsz egy egyszeri +1 akciót az azon látható akciótípusból**. Ha a kristályt az alsó polcra helyezed, ez érvényes a mágiazesonra is (győzelmi pontos mágiazeson esetén 3 győzelmi pont helyett 4 jár).



Ha lehetőséged van **tekeracet** elvenni, akkor eldöntheted, **hogy melyik végéről számolva választhatsz tekeracet**. Tehát ha például két tekeracs akciód van, választhatsz egyet az első és a második, az utolsó és az utolsó előtti tekeracsok közül. Ha a körödben több tekeracet is elvehetsz, kizárólag egyszer választhatsz a tetejéről (a hatos számtól) számolva.



Ha a toronymeződről mozgatsz egy **boszorkányt** egy helyszínre, **akkor az egyik akció során bármennyi, egy másik játékoshoz tartozó összeköttetést használhatsz**. Tehát ahelyett, hogy két helyszín között a választott másik játékoshoz tartozó mindegyik összeköttetésért egy-egy akciót használnál el, annak a játékosnak bármennyi összeköttetésén áthaladhatsz egyetlen akcióért.

Példa: A kék játékos a piros toronyra szeretné lehelyezni a boszorkányát. Először az egyik saját összeköttetését, majd a különleges képességét aktiválva a zöld játékos 3 összeköttetését használja. Ezt követően pedig a piros játékos összeköttetését használja. Összességében ehhez 3 boszorkány akcióra van szüksége.



Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.
Tel.: +36 1 / 773 3600
E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu

Játéktervezők:
Reiner Knizia, Martino Chiacchiera
Játékfejlesztés: Britta & Friends
Illusztrátor: Mariusz Gandzel
Kivitelezés: HUCH

© 2022 HUCH!
www.hutter-trade.com

 **reflexshop**

FIGYELEM! A játék apró alkatrészeket tartalmaz. 3 éven aluli gyermekek számára nem ajánlott.

HUCH!