

WITCHSTONE



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



100 évente a legkiválóbb varázslók és boszorkányok gyűlnek össze azon a távoli vidéken, amelynek a helyét sok generáción át szigorúan titokban tartották. A találkozó célja, hogy megújítsák a legendás Boszorkánykő energiamezejét. Mágikus varázslatok és rituálék segítségével biztosíthatják a saját varázserőik fenntartását és megerősítését.

Az lesz a Boszorkánykő Mestere, aki bebizonyítja az okkult folyamat során, hogy ő a leghatalmasabb boszorkány vagy varázsló. Ezzel különleges státuszt biztosít a szövetség minden tagja számára, emellett pedig hatalmas mágikus hatalomra tesz szert. Viszlát a következő összejövetelig...

Játékelemek



A játék célja

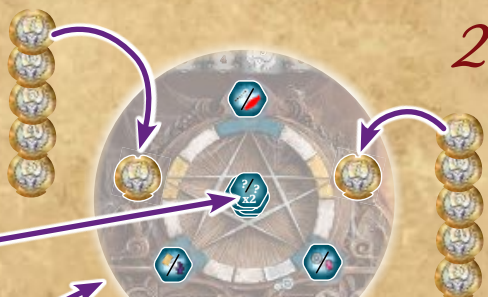
Céhetek tanult beavatottjaiként egy ősi szent kő körül gyűltök össze. Mindnyájan elfoglaljátok a Boszorkánykő körüli négy torony egyikét, innen indultok. Alkossátok meg varázsigéteket az üstötök segítségével, és növeljétek a kő körüli energia-hálózatot. Küldjétek ki a boszorkányaitokat, merjétek ki a mágikus kristályokat az üstötökből, és használjátok ki jól a pentagramot és a varázspálcát.

Emellett pedig a győzelem biztosítása érdekében figyeljétek a próféciákra is. Nem minden lehetőség áll folyamatosan a rendelkezésetekre, ezért az adott helyzetekből kell a legtöbbet kihoznotok. Csak így lesz esélyetek arra, hogy a 11 forduló alatt ti gyűjtsétek a legtöbb győzelmi pontot, és a Boszorkánykő Mestereként győzedelmeskedjétek.

Előkészületek

A játéktábla előkészítése

1. Helyezzétek a **játéktáblát** a játéktér közepére.



2. Alkossátok két paklit a **bagolylapkákból** úgy, hogy mindkettőben alulról felfelé 3-tól 7-ig, növekvő számsorrendben szerepeljenek a lapkák (a 7-es legyen felül). A paklikat helyezétek a pentagram bagolymezőire.

3. Keverjétek meg a **tekerceket**, és alkossátok belőlük egy képpel lefele fordított húzópaklit a játéktáblán, a számára kijelölt helyen. Fordítsátok meg a pakli felső 6 tekercsét, és helyezétek azokat a tekercsároló polcaira.

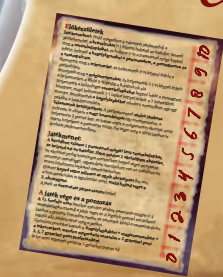
4. Keverjétek meg a különleges **varázslatlapkákat**, és alkossátok belőlük egy képpel lefele fordított paklit a pentagram közepén. Helyezétek ebből a pakliból egy-egy különleges varázslatlapkát képpel felfelé a pentagram 3 hatszögletű mezőjére.



5. Keverjétek meg a **mágiaszetonokat**, és helyezétek véletlenszerűen egy-egy zsetont képpel felfelé a kristálygömb helyszínére (kivéve a középső Boszorkánykő mezőre). Helyezétek a megmaradt zsetonokat képpel felfelé a fiolapolcok alatti lila területre.



6. Vegyetek magatokhoz egy-egy **játékossegédletet**, és helyezétek azt magatok elé.



◆ A játékosok előkészületei ◆

1. Válasszatok egy-egy játékoszint, és vegyétek magatok elé a saját színű **paravánokat**, a **varázsüstötöket**, a 15 **varázslatlapkátokat**, a 12 **boszorkányotokat és varázslókat** (akiket együttesen „boszorkányoknak” nevezünk – 1 nagy és 11 kicsi figura), 20 **energiaegységet**, 3 **bagolyfigurát**, 1 **helyzetjelölőt**, 1 **állatjelölőt** és 6 **kristályt**. Végezetül mindenki vegyen magához 1-1 **fekete kristályt**.

Helyezzétek a fekete kristályt az üstötök középső mezőjére, a 6 színes kristályt pedig a többi, buborékkal megjelölt mezőre.

Tartsátok a **helyzet- és állatjelölőket** kéznél, az üstötök közelében.



2. Keverjétek meg a 15 **varázslatlapkátokat**, majd **húzzatok** közülük 5-öt, és helyezzétek azokat a paravánatok mögé, **képpel felfelé**. A megmaradt 10 lapkát tartsátok a paravánatok mellett képpel lefelé fordított készletként.



Megjegyzés:

A paravánatok belső oldala fontos információkat tartalmaz.



3. Helyezzétek az egyik **bagolyfigurátokat** a pontozósáv „0” **mezőjére**, egy másikat a **pentagramra**, a megjelölt mezőre, a harmadikat pedig a **varázspálya markolatára**.



4. Az lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb kevert valamit egy fazékban.

A kezdőjátékos jobbján ülő játékos (a játékosrendben utolsó) **állítsa a nagy boszorkányfiguráját** a kristálygömb 4 toronymezőjének egyikére.

Amikor a nagy boszorkányodat egy toronyra helyezed, az onnantól **a te tornyod**. **A többi 3 torony idegen torony a számodra**, ezek vagy **üresek**, vagy **másik játékoshoz tartoznak**.



A boszorkány lehelyezéséért **2 győzelmi pontot** kapsz, a helyszínen lévő **mágiaszeton akcióját pedig hajtsd végre**. (Az első játék előtt először olvassátok el a teljes szabályleírást, hogy megismerjétek a különböző akciók hatásait.)



Az akció végrehajtása után fordítsd meg a zsetont, és helyezd azt a paravánod mögé, ez a játék végén további 2 győzelmi pontot ér a számodra.

Ezt követően az óramutató járásával ellentétes irányban haladva a többi játékos is helyezze a nagy boszorkányát egy még nem foglalt toronyra, amiért 2 győzelmi pont jár, a mágiaszeton akciójának végrehajtása után pedig az a saját paraván mögé kerül. Így tehát a kezdőjátékos helyezi le utolsónak a boszorkányát, és veszi el az ott lévő mágiaszetont.

Játékmenet

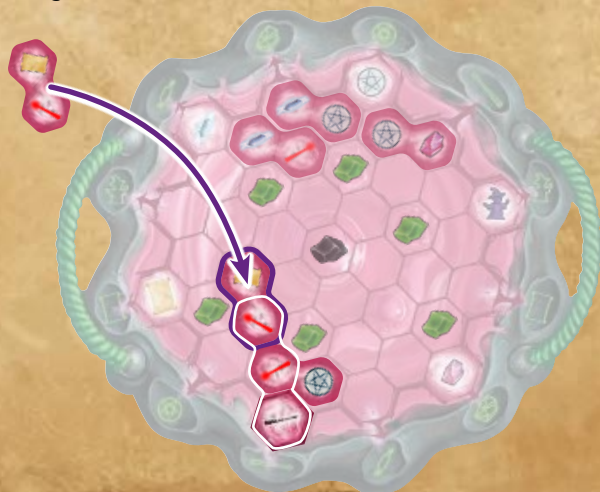
A kezdőjátékkal kezdve a játék menete az óramutató járásával megegyező irányban halad. Amikor sorra kerülsz, **válaszd ki** a paravánod mögötti **5 varázslatlapka egyikét**, és helyezd azt a saját üstöd **2 üres mezőjére**. Az üstben azt a hat mezőt, amin nyomtatott akciószimbólumok láthatók, nem szabad letakarni. Azokra a mezőkre sem kerülhet varázslatlapka, amik kristályt vagy másik varázslatlapkát tartalmaznak. A kristály akcióval egy kristály egy mező távolságra, illetve az üst peremére mozgatható. A kristályokat el is lehet távolítani közvetlenül az üstből, ami azonban pontvesztéssel jár, ennek részletei a 9. oldalon a „kristály akció” részben olvasható.



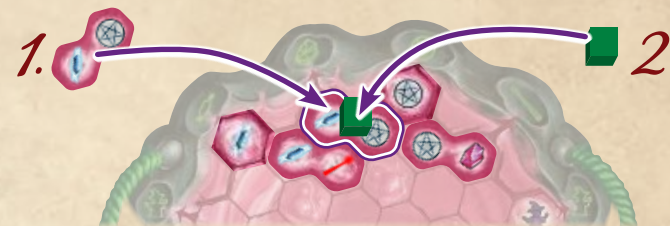
Minden varázslatlapkán **2 különböző akciószimbólum látható**. A lapka lehelyezése után ezt a két akciót egymás után, az általad választott sorrendben hajthatod végre. Ezt követően húzz egy új lapkát a képpel lefelé lévő készletéből, és helyezd azt képpel felfelé a paravánod mögé. Ezután a téled balra ülő játékoson a sor. A játék így halad az óramutató járásával megegyező irányban egészen addig, amíg mindenki végrehajtja a 11. körét is. **A játék végére egyikőtöknek sem lesz képpel lefelé lévő lapkája a készletében, a paravánatok mögött pedig 4 lapka marad.**

♦ Ugyanannak az akciónak a többszöri végrehajtása a csoportokon keresztül ♦

Amennyiben úgy helyezd le a varázslatlapkát, hogy azzal **ugyanabból a szimbólumból egybefüggő csoport alakul ki**, az adott akciót többször is végrehajthatod. Annyiszor hajthatod végre az adott akciótípust, amennyiszor a szimbólum megjelenik ebben a csoportban (kivéve a „tekercs akciót”). Ha például egy varázspálca szimbólumot tartalmazó varázslatlapka lehelyezésével 3 varázspálca szimbólumból álló, egybefüggő csoportot hozol létre, a varázspálca akciót 3-szor hajthatod végre.



Fontos: Minden körben **2 különböző akciótípust** aktiválsz. A **két akciótípust egyikét először teljesen végre kell hajtani** (amennyiben jár, a bónuszakciókkal együtt), mielőtt használod a másik akciótípust. Azért, hogy ne felejtse el, melyik lapkát helyezted le az aktuális körben, ha szeretnéd, helyezd rá a helyzetjelölődet.



(Ez a játék későbbi részében hasznos lehet, amikor ugyanabból az akciótípusból több akciót is végrehajthatsz, amik további bónuszakciót tesznek lehetővé.)

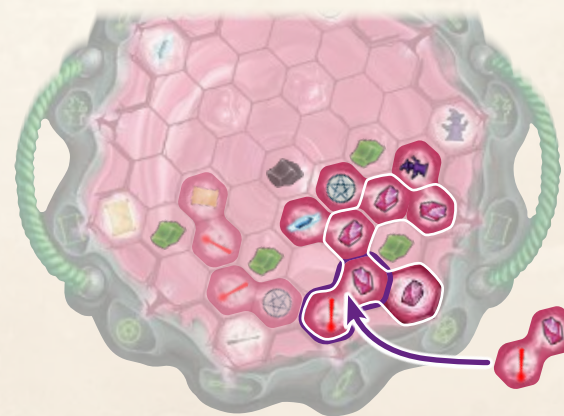
Elképzeltető, hogy a játék késői szakaszában úgy helyezel le lapkát, hogy az egyik akcióját már nem tudod használni. Ez rendben van, egyszerűen hagyd ki azt az akciót.

Fontos: Ahhoz, hogy egy akciótípust többször használhass, helyezd a varázslatlapkádat az üstödön belül ugyanolyan szimbólumokkal szomszédosan.

Amennyiben úgy helyezd le a varázslatlapkát, hogy az azon lévő másik szimbólum is csoportot hoz létre, akkor azt az akciót is többször végrehajthatod.

Ha az imént lehelyezett szimbólum nem szomszédos egyetlen ugyanolyan szimbólummal sem, akkor azt az akciót kizárólag egyszer hajthatod végre.

Példa: Ebben az esetben a kristály akciót 5-ször hajthatod végre, a varázspálca akciót pedig egyszer.



Az Akciótípusok

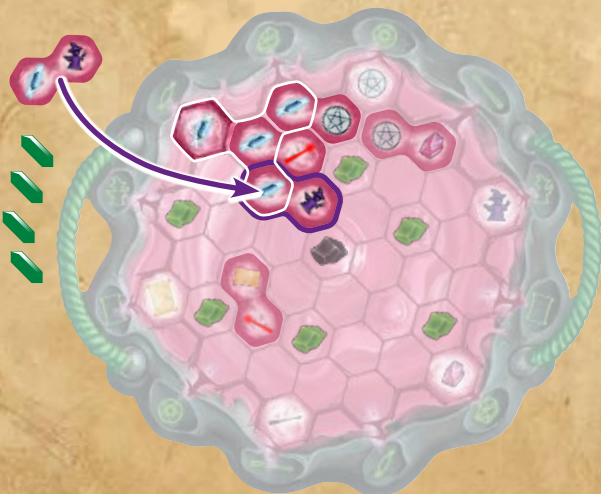
6 akciótípus van:



◀ Energia akció ▶

Köss össze helyszíneket energiával, és a befejezett összeköttetésekért 1, 3 vagy 6 győzelmi pontot kapsz, továbbá a későbbiekben ezeken keresztül mozgathatod a boszorkányaidat. A játéktáblán a kristálygömbben a helyszínek között összeköttetések láthatók. Minden összeköttetés 1, 2 vagy 3 mezőből áll, aminek a teljesítéséhez 1, 2 vagy 3 energiára van szükség.

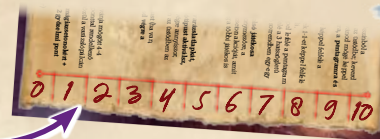
Amikor energia akciótípust aktiválsz, helyezz egy energiát a készletedből a kristálygömbre, egy még nem foglalt összeköttetési mezőre. Az első energiát a saját tornyoddal szomszédosan kell helyezned **1** – ezt bármilyen irányban megteheted. Ha a körödben egyszerre több energia akciót is aktiválsz, helyezz le az akció mennyiségével megegyező számú energiát.



Minden befejezett összeköttetésért győzelmi pontokat kapsz, amit azonnal le is kell lépni a pontozósávon lévő bagolyfigurával.

1 győzelmi pont jár egy 1 egységnyi összeköttetésért
3 győzelmi pont jár egy 2 egységnyi összeköttetésért
6 győzelmi pont jár egy 3 egységnyi összeköttetésért

Tipp: Ha ugyanabból az akciótípusból egyszerre több akciót is végrehajthatsz, sőt a mágiazetonok, tekercsek stb. segítségével még továbbiakhoz is juthatsz, hasznos lehet számon tartani, hogy mennyi akciót hajthatsz végre, illetve hogy mennyit hajtottál már végre. Ezt megteheted a saját állatjelölőddel a játékossegédleten lévő akciószámláló-sávon.



Megjegyzés: Minden összeköttetést kizárólag egy játékos kezdhet el és fejezhet be. Ha egy összeköttetésnél már legalább egy mezőt elfoglalt egy játékos, a többiek arra az összeköttetésre nem tehetnek energiaegységet.

Amennyiben már egyetlen energiaegység sem maradt, nem hajthatsz végre a továbbiakban energia akciót.

Mielőtt újabb összeköttetés kialakításába kezdenél, **először be kell fejezned a megkezdett összeköttetést** két helyszín között **2**. Ezt követően újabb összeköttetést indíthatsz el a saját tornyoddal szomszédosan, vagy egy olyan helyszínnel szomszédosan, amit már sikeresen összeköttöttél a saját tornyoddal *****.





Boszorkány akció

Fektesz boszorkányokat a tornyod mellé, és mozgasd őket innen a kristálygömb egy másik, összeköttetésben álló helyszínére. A másik helyszínen 2 győzelmi pontot kapsz, valamint, ha még elérhető, 1 mágiaszetont. Amikor boszorkány akciót aktiválsz, akciónként válassz egyet az alábbi két lehetőség közül:

a) Vegyél el egy boszorkányt a készletedből, majd helyezd azt elfektetve a tornyod és a nagy boszorkányod mellé. Az elfektetett boszorkányok még nem érnek győzelmi pontot, egyelőre bevetésre várnak.



vagy

b) Vegyél el egy tornyod mellett fekvő boszorkányt, és állítsd fel a figurát.



Ezt követően mozgasd azt egy másik helyszínre. Csak olyan helyszínre mozgathatsz boszorkányokat, amelyek energiák által összeköttetésben állnak a saját tornyoddal (tehát olyan összeköttetéseken keresztül, amelyek megteltek energiaegységekkel). Ha olyan összeköttetéseket használsz, amiken kizárólag a saját energiáid találhatóak, egyetlen boszorkány akcióval eljuthatsz a tornyodtól az új helyszínre (bármennyi foglalt vagy szabad helyszínen áthaladhatsz). Abban az esetben azonban, amikor olyan összeköttetéseket használva jutsz el az új helyszínre, ahol más játékosok energiái találhatóak, minden idegen összeköttetés után, amit a két helyszín között használsz, további 1 boszorkány akcióba kerül (függetlenül attól, hogy az adott összeköttetéseken 1, 2 vagy 3 energiaegység van). Ebben az esetben, ha nincs elegendő boszorkány akció ahhoz, hogy az új helyszínre eljuss, más módon kell felhasználnod a boszorkány akció(i)dat, különben elveszik/elvesznek.

Példa: Ahhoz, hogy egy sárga boszorkány a piros toronyhoz 3 mozoghasson, a sárga játékosnak 3 akcióra van szüksége:

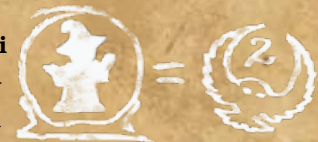
1. akció: Egy boszorkányt fektet a saját tornyához.

2. akció: Felállítja a boszorkányát és elmozgatja őt a sárga összeköttetésen keresztül a központi Boszorkánykőhöz.

3. akció: A Boszorkánykőtől a piros összeköttetésen keresztül a piros toronyhoz mozgatja a boszorkányt.



Minden alkalommal, amikor egy helyszínen állítva helyezed le az egyik boszorkányodat, azonnal 2 győzelmi pontot kapsz. Aki elsőként helyez boszorkányt egy helyszínre, azonnal elveszi az ott lévő mágiaszetont is. A szimbólum függvényében a zseton további 1 akciót (a 6 akciótípus egyikét) vagy 3 győzelmi pontot biztosít.



Ezeket az extra akciókat bármikor felhasználhatod, amikor boszorkány akciókat hajtasz végre, de legkésőbb az aktuális körödben, az utolsó boszorkány akció végrehajtása után meg kell tenned. A felhasználása után helyezd a mágiaszetont képpel lefelé a paravánod mögé, ez a játék végén további 2 győzelmi pontot fog érni.

A kristálygömb közepén lévő **Boszorkánykő** 4 nem tartalmaz mágiaszetonekat. Amikor ide mozgatod egy boszorkányodat, helyezd őt arra a legtöbb győzelmi pontot érő mezőre, ami még nem foglalt. A helyszínen felállított boszorkány megszokott 2 győzelmi pontja mellett azonnal megkapod az imént letakart mező győzelmi pontjait is 5.

Példa: A piros a második játékos, aki boszorkányt helyez a Boszorkánykőre 6.

Ezért 2 pontot kap (az új helyszínen a megszokott módon) + 3 (bónuszt) = 5 győzelmi pont.

Amennyiben a körödben több boszorkány akciót is aktiválsz, minden alkalommal tetszőlegesen választhatsz az a) és a b) akciók közül.

Onnantól, hogy az összes boszorkányodat felállítottad a kristálygömb egy-egy helyszínén, nem hajthatsz végre több boszorkány akciót.

Megjegyzés: Minden helyszínen játékosonként legfeljebb 1 boszorkány állhat. **Egyetlen helyszínen sem állhat kettő vagy több ugyanolyan színű boszorkány.** A saját tornyod mellett bármennyi saját boszorkányod lehet elfektetve.

Onnantól, hogy egy boszorkányt egy helyszínre állítasz, **nem mozdulhat onnan**, így a teljes játék folyamán, a játék végéig ott marad.





▷ Pentagram akció ◁

Lépj előre a pentagramon, és szerezz meg bagolylapkákat (3-7 győzelmi pont értékben) valamint különleges varázslatlapkákat. Amikor pentagram akciótípust aktiválsz, lépj előre a pentagramon a bagolyfiguráddal egy mezőt az óramutató járásával megegyező irányban haladva. Ha több pentagram akciót is aktiválsz, lépj az aktivált akciók számával megegyező mennyiségű mezőt a pentagramon.

Amikor rálépsz vagy áthaladsz:

- egy halvány színű mezőn **1**, nem történik semmi.
- egy narancssárga mezőn **2**, megkapod a pakli felső bagolylapkáját (az aktuálisan legtöbb győzelmi pontot érőt), helyezd azt a paravánod mögé.
- egy sötét színű mezőn **3**, megkapod a mezőn lévő különleges varázslatlapkákat, majd azonnal húzz a helyére új különleges varázslatlapkákat a pentagram közepén lévő húzópakliból (ha még van ott lapka, egyébként üresen marad a mező).

A különleges varázslatlapkákat kétféleképpen használhatod fel, egyszeri vagy állandó hatásként:



Egyszeri hatás: Ha egy különleges varázslatlapkát egyszer szeretnél használni, a lapkán látható szimbólumok alapján a két ábrázolt akciótípus egyikét kétszer hajthatod végre, ezt a pentagram akció során teheted meg, azon belül bármikor. Amikor ilyen módon használsz fel egy lapkát, **fordítsd meg, és helyezd azt a paravánod mögé.**

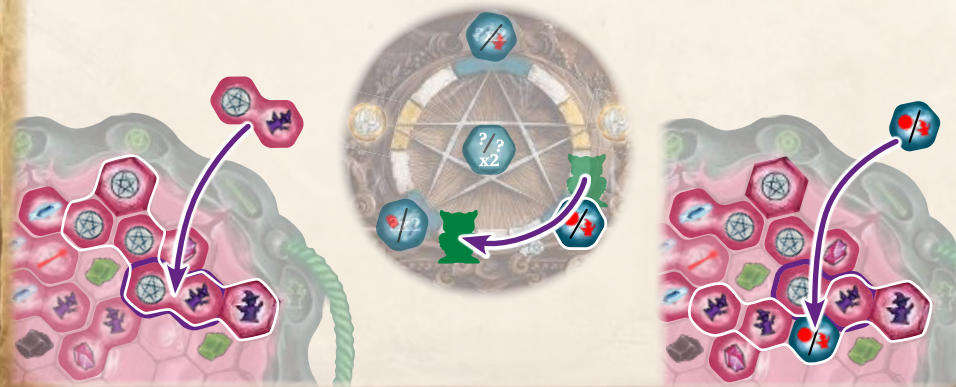
Példa: Ezzel a különleges varázslatlapkával 2 energia akciót vagy 2 boszorkány akciót hajthatsz végre.



Állandó hatás: Ha egy különleges varázslatlapka állandó hatását szeretnéd használni, helyezd azt **képpel felfelé az üstödbe**. Innentől az ezen a lapkán lévő 2 szimbólum beleszámít az üstödben lévő szimbólumok csoportjaiba.

Megjegyzés: Amikor különleges varázslatlapkát helyezel az üstödbe, az önmagában nem aktivál semmilyen akciót. Ugyanakkor, ha lehetséges, a lapka használható már ugyanabban a körben, amikor végrehajtod a második akciótípust:

1. példa: A zöld játékos a „pentagram/boszorkány” varázslatlapkát helyezi az üstjébe. Először 4 mezőt lép előre a pentagramon (ennyi pentagram szimbólum van az össze-függő csoportban), eközben pedig áthalad a sötét színű mezőn. Elveszi a „pentagram/boszorkány” kombinációt mutató különleges varázslatlapkát. Mivel végzett a pentagram akcióval, már nem léphet előre a pentagramon. Ugyanakkor a különleges varázslatlapkán lévő boszorkány szimbólum már beleszámít a varázslatlapkájának a második akciótípusakor, így ezzel a zöld játékos 5 boszorkány akciót hajthat végre (az eredeti 2 helyett).

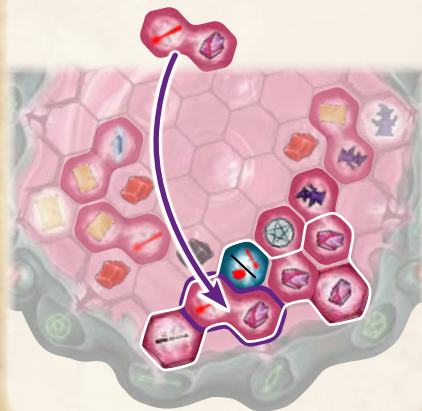


Megjegyzés: Amikor egy teljes kört megteszel a pentagram körül, a következő kört kezeld ugyanúgy, mint az előzőt, egyszerűen csak a különböző különleges lapkák kínálata, illetve a bagolylapkák értéke lesz eltérő.

Amikor egy olyan bagolymezőt érsz el a pentagramon, ahol már egy bagolylapka sincs, azonnal kapsz 2 győzelmi pontot **4**.

Ha már nincs a pakliban különleges varázslatlapka, és üres hatszögletű mezőt érsz el, válassz egy tetszőleges akciótípust, és abból hajts végre 2 akciót. **5**.

2. példa: A piros játékos a „kristály/varázspálca” varázslatlapkát helyezi le az üstjébe, a különleges varázslatlapka mellé. Ezzel 5 kristály akciót hajthat végre, valamint 3 lépést tehet meg a varázspálcán.



3. példa: A piros játékos az „energia/varázspálca” varázslatlapkát helyezi az üstjébe, a különleges varázslatlapkával szomszédosan. Ezzel 3 energia akciót hajthat végre, valamint 4 lépést tehet meg a varázspálcán.





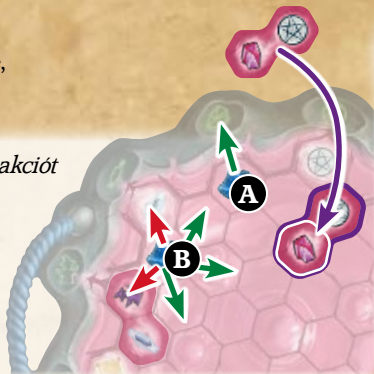
◀ Kristály akció ▶

Mozgasd az üstödben lévő kristályokat, és aktiválj további akciókat a kristályok üstön kívülre mozgásával. Amikor kristály akciótípust aktiválsz, az üstödben lévő egyik kristályodat 1 mező távolságra mozgathatod.

Ez kétféleképpen lehet hasznos a számodra:

1. Felszabadítasz egy mezőt, amire később varázslatlapkát helyezhetsz.
2. Minden alkalommal, amikor kristályt mozgatsz az üstödben kívülre, az üst peremére, további akciókat aktiválhatsz.

Példa: A kék játékos a varázslatlapkája lehelyezésével 1 kristály akciót aktivált. Az akciót végrehajtva az üst pereme mellett lévő egyik kristályát eltávolítja az üstjéből **A**. Ehelyett azt is megtehetné volna, hogy egy kristályt egy szomszédos üres mezőre mozgat, olyan mezőre azonban nem mozgathat kristályt, amin varázslatlapka, különleges varázslatlapka, másik kristály vagy üstre nyomtatott szimbólum van **B**.



Ha az egyik kristályodat az üstöd peremére, egy meghatározott szimbólumra mozgatod, vedd el onnan azt, és helyezd a játéktáblára az egyik fiolapolcra. **Két polc közül választhatsz:**

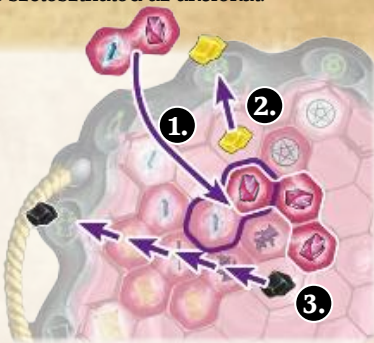
- Helyezd a kristályt a polcra egy olyan fiolára, ami megegyezik azzal az üst szélén lévő szimbólummal **6**, ahonnan a kristályt elvetted. Ezért cserébe azonnal 2 akciót végrehajthatsz ebből az akciótípusból.

Vagy:

- Helyezd a kristályt a legalsó polcra **7**. Ezért cserébe vegyél el 1 általad választott mágiaszetont a játéktábláról, a polc alól. Az aktuális kristály akció során bármikor végrehajthatod ezt a zsetont, de legkésőbb az aktuális körödben, amikor az utolsó kristálymozgatást is végrehajtottad. Ezt követően fordítsd meg a mágiaszetont, és helyezd azt a paravánod mögé.

Amennyiben több kristály akciót is aktiválsz, az akciók számával megegyező mennyiségű mozgatót hajthatsz végre. Egy kristályt többször is mozgathatsz, de akár több kristály között is szétoszthatod az akciókat.

Példa: A sárga játékosnak 3 kristály akciója van. Az első akcióját arra használja, hogy egy kristályát az üstön kívülre, az üst peremére, kristály szimbólumot tartalmazó mezőre mozgassa, a kristályt pedig a megegyező szimbólumú fiolára helyezi a fiolapolcon **8**. Ezzel további 2 kristály akcióhoz jut, így még összesen 4 kristály akciója van. A 4 kristály akciót arra használja, hogy a fekete kristályt 3 foglalt mezőn át mozgassa, majd a peremen lévő boszorkány szimbólumos mezőre helyezze.



◀ A fekete kristálynak két különleges hatása van:

1. Ha a fekete kristályt egy fiolára rakod, az adott akciótípusból két további akciót biztosít. A felső hat polcon tehát összesen 4 akciót biztosít az adott akciótípusból. A legalsó (hetedik) polcon 3 akciót biztosít, ha a zseton akciószimbólumot mutat. Ha a mágiaszetont 3 győzelmi pontot mutat, további 2 győzelmi pontot kapsz, tehát összesen 5-öt, ezt azonnal lépd le a pontozósávon.
2. Ha a varázspálca (lásd a 10. oldalon a „varázspálca akció” részt) lehetővé teszi, hogy a polcokon lévő kristályaidért pontot kapj, vagy ha be akarod teljesíteni a „a polcokon lévő kristályaid” proféciát (lásd a 11. oldalon a „tekercs akció” részt), a fekete kristályokat **ne számold bele**.



Ha egyetlen kristály sincs az üstödben, nem hajthatsz végre további kristály akciókat.

Megjegyzés: A kristályokat foglalt mezőkön átmozgathatod (attól függetlenül, hogy a mezőn varázslatlapkák vagy kristályok vannak), **a mozgítás végére azonban a kristálynak üres mezőn kell állnia.**

Az üstben az előre nyomtatott mezők foglaltak számítanak. És mindez igaz fordítva is, azaz varázslatlapkát, különleges varázslatlapkát nem tehetsz kristályt tartalmazó mezőre. A kristályokat az üst peremére kizárólag a nyilakkal jelölt mezőkről mozgathatod ki.



- Ha a körödben több kristályt is kimozgatsz az üstödből, érdemes a kristályokat addig az üst peremén hagyni, amíg az összes mozgással nem végeztél. Ezt követően a peremen lévő kristályokat helyezd tetszőleges sorrendben a fiolapolcokra.
- Minden fiola kizárólag egyetlen kristályt tartalmazhat.
- A játékosok számától függően korlátozott mennyiségű kristály helyezhető minden polcra: kétfős játék esetén legfeljebb 4, háromfős játék esetén legfeljebb 5, négyfős játék esetén pedig legfeljebb 6 **9** (a legalsó sor ez alól kivétel, oda három-, illetve négyfős játék esetén legfeljebb 5 kristály helyezhető). Amikor a hat polc egyike teljesen megtelik (a játékosok számát figyelembe véve), onnantól az adott szimbólum esetében kizárólag a legalsó polc használható. Abban a ritka esetben, amikor ez a legalsó polc is megtelik, többé nem helyezhetek kristályt a polcokra, hagyjátok a kristályaitokat a paravánok mellett. Ezt az esetet úgy kerülheted el, hogy a kristályodat máshol mozgatod ki az üstödből.



Fontos: A körödben **bármikor kivehetsz egy kristályt** (akár a feketét is) **az üstödből**, és azt a paravánod mellé helyezheted. Ez helytelen eltávolításnak számít, így jóvátehetetlen károsodást okoz. **Az első így eltávolított kristály 1 győzelmi pontba kerül, a második 2 győzelmi pontba, a harmadik 3 győzelmi pontba, és így tovább, tehát ezeket a győzelmi pontokat elveszíted.**



Varázspálca akció

Lépj előre a varázspálca sávon, és juss hozzá bónuszakciókhoz, valamint győzelmi pontokhoz az időközi pontozás során.

Amikor varázspálca akciótípust aktiválsz, lépj a figuráddal a varázspálcán 1 mezővel jobbra. Amikor több varázspálca akciót aktiválsz, lépj annyi mezőt a varázspálcán, amennyi akcióval rendelkezel.

Ha elérsz vagy áthaladsz:

- egy világosbarna mezőn **1**, nem történik semmi.
- egy sötétbarna mezőn **2**, az adott mezőn látható szimbólummal megegyező akciótípusból egy vagy több bónuszakcióhoz jutsz. Miután a megfelelő mennyiségű mezőt előre lépve **te vagy legelől** a varázspálcán (akár holtversenyben), minden olyan sötétbarna mezőnek a jutalmát **kétszeresen kapod meg**, amin ebben a körben haladtál át, vagy ebben a körben érted el azt.
- egy ezüstsínű mezőn **3**, bizonyos eredményeidért, amit az adott pillanatban fel tudsz mutatni, győzelmi pontokhoz jutsz.

Onnantól, hogy eléred a varázspálca utolsó mezőjét **4**, nem hajthatsz végre a továbbiakban varázspálca akciót.

Kapsz **1 kristály akciót**
(ha te állsz **legelől**:
2 kristály akciót).

Kapsz **1 energia akciót**
(ha te állsz **legelől**:
2 energia akciót).

Kapsz **2 boszorkány akciót**
(ha te állsz **legelől**:
4 boszorkány akciót).

Kapsz **2 lépést a pentagramon**
(ha te állsz **legelől**:
4 lépést a pentagramon).

Megkapod **az első három kihelyezett tekerces egyikét**
(ha te állsz **legelől**: bármelyik kihelyezett tekercesből választhatsz egyet).



1 győzelmi pontot kapsz a kristálygömbben lévő mindegyik **befejezett energia-összeköttetésedért**.

1 győzelmi pontot kapsz a kristálygömbben lévő mindegyik **boszorkányod** után (fekvő és álló boszorkányonként egyaránt), a nagy boszorkányodat is beleértve.

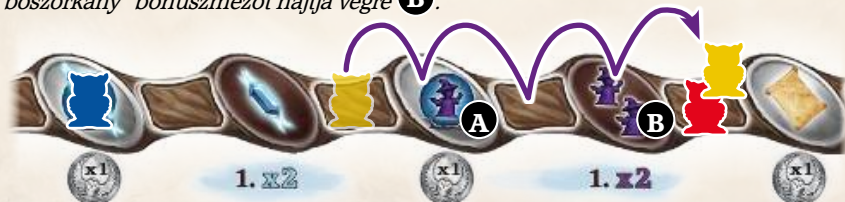
1 győzelmi pontot kapsz minden megszerzett **tekercesed** után (a megerősítő tekerceset is beleértve).

1 győzelmi pontot kapsz minden megszerzett **mágiaszetonod** után.

1 győzelmi pontot kapsz a fiolapolcokon lévő minden **saját színű kristályod** után.

2 győzelmi pontot kapsz minden megszerzett **különleges varázslatlapkad** után. Az üstödben és a paravánod mellett lévő lapkák egyaránt beleszámítanak.

Példa: A sárga játékos ezzel a varázspálca akcióval 4 mezőt lép előre a figurájával a varázspálcán, és végül arra a mezőre érkezik, ahol a piros játékos figurája áll. A mozgás befejeztével a sárga játékos végrehajtja azokat a mezőket, amiken áthaladt, kezdve a „győzelmi pontok a játéktáblán lévő boszorkányok után” mezővel **A**. Mivel 5 boszorkánya van a játéktáblán (a nagy boszorkány, 2 kicsi boszorkány elfektetve a tornya mellett és 2 kicsi, más helyszíneken álló boszorkány), így 5 győzelmi pontot kap ezért. Ezt követően a „2 boszorkány” bónuszmezőt hajtja végre **B**.



Mivel a sárga játékos aktuálisan elől áll a varázspálcán (holtversenyben a pirossal, a kéket megelőzve), emiatt a sárga játékos a bónuszmezőt duplán érvényesíti, így 4 boszorkány akciót hajt végre (ezeket a boszorkány akciókat az előbb végrehajtott boszorkány pontozás után hajtja végre). Ha a sárga játékos csak 3 mezőt haladt volna előre **C**, pontosan a bónuszmezőre érkezett volna, a piros játékos mögé. Ebben az esetben csak egyszer hajthatná végre a bónuszt, azaz 2 boszorkány akcióhoz jutna.



Megjegyzés: Ha több varázspálca akcióval rendelkezel, és több bónuszakcióhoz, időközi pontozáshoz jutsz, **abban a sorrendben kell végrehajtanod azokat, amilyen sorrendben megszerzed őket**. Az állatjelölőd segítségével követheted nyomon a végrehajtandó bónuszakciókat és időközi pontozásokat. Ehhez helyezd az állatjelölődet a varázspálcára, arra a mezőre, ahol a figurád aktuálisan áll. Majd a figuráddal lépj annyi mezőt, amennyi varázspálca akcióval rendelkezel. (Emlékeztetőképpen, ha te kerülsz a varázspálca elejére, minden bónuszakció, amin áthaladsz, duplán számít ebben a körben.) Ezt követően egyesével léptesd az állatjelölőt a figurád irányába, és hajtsd végre a sötétbarna, valamint az ezüstsínű mezőket haladási sorrendben. Amikor mindennel végeztél, tedd magad elé az állatjelölődet.



◊ Tekercs akció ◊

Vegyél el a képpel felfelé kihelyezett tekercsek közül 1-et. Több tekercs akcióval több tekercs közül választhatsz, de továbbra is csak 1 tekercshez juthatsz.

Amikor tekercs akciótípust aktiválsz, kapsz 1 tekercset a képpel felfelé lévő köztől. Ha kizárólag egy tekercs akcióval rendelkezel, az első kihelyezett tekercset kapod meg (az 1. helyen lévő **5**), ez van legtávolabb a húzópaklitól (*). Helyezd az elvett tekercsed magad elé, képpel felfelé. Ha több tekercs akciót aktiválsz, a **választási lehetőségek** is ezek alapján bővülnek. Például, ha 3 tekercs akciód van a varázslátlapka lehelyezése után, az első 3 kihelyezett tekercs közül választhatsz 1-et (vagyis az 1., 2. vagy 3. helyen lévőket **6**).

Miután megszereztél egy tekercset, minden fölötte lévő kártya azonnal egy szinttel lejjebb kerül a tekercstárolóban. Ezután húzzatok egy új tekercset a húzópakliból, és felfordítva helyezétek a 6. helyre (ez van a legközelebb a húzópaklihoz (*)).

Kétfajta tekercs van: megerősítő varázslat és prófécia.

1. Megerősítő varázslat

A megerősítő varázslatot **egyszer** használhatod, és **csak akkor erősítheted meg az ábrázolt akciót, ha azt más módon aktiválsz**. A megerősítő varázslattal önmagában nem aktiválhatsz semmilyen akciót.

A megerősítő varázslatok többnyire további 2 akciót biztosítanak. Például, ha egy varázslátlapka lehelyezése után 3-at mozogsz a varázspálcán, ha kijátszod a varázspálcát megerősítő varázslatot, további 2 mozgásod van.

Kivétel: Amikor az „egyszeri megerősítő varázslatot” játszod ki **7** csupán 1 további akciót kapsz, de cserébe te döntheted el, hogy melyik akciótípus megerősítéséhez használod.

Megjegyzés: Több ugyanolyan típusú megerősítő varázslatot is használhatsz, hogy az azokon látható akciót megerősítsd, pl. az itt látható kombináció további 3 kristály akciót biztosít.

Amikor kijátszod, azaz elhasználod egy megerősítő varázslatot, fordítsd képpel lefelé, és helyezd azt a paravánod mellé. A még nem felhasznált megerősítő varázslatokat tartsd magad előtt addig, amíg nem használod őket. Amennyiben a játék végén van nem felhasznált megerősítő varázslatod, mindegyik 2-2 győzelmi pontot ér.

2. Próféciák

A próféciák tulajdonképpen olyan feladatkártyák, amik a prófécia teljesítésétől függően érnek győzelmi pontokat a játék végén. A játék végén:

1 győzelmi pontot kapsz, ha nálad van a prófécia, de nem tudtad megfelelően beteljesíteni.

3 győzelmi pontot kapsz, ha csak alapszinten tudtad beteljesíteni a próféciát.

5 győzelmi pontot kapsz, ha közepes szinten tudtad beteljesíteni a próféciát.

7 győzelmi pontot kapsz, ha tökéletesen beteljesítetted a próféciát.



Megjegyzés: Ha a körödben több olyan mágiassetont is megszerzel, amin tekercs látható, minden felhasznált tekercszseton után vedd el az első kihelyezett tekercset. Ha bővíteni szeretnéd a választási lehetőséged, azt csak úgy teheted meg, hogy legalább egy megerősítő varázslatot játszol ki (ez „egyszeri” és/ vagy „dupla” megerősítő varázslat lehet). Azt azonban nem teheted meg, hogy több tekercszseton kombinálásával távolabbi helyen lévő tekercset vegyél el.

Amennyiben titokban szeretnéd tartani a többi játékos előtt, hogy milyen és mennyi tekercssel rendelkezel, a nem használt tekercseket bármikor elrejtetheted a kezeden.

Abban a valószínűtlen esetben, amikor a húzópakli elfogy, már csak a kihelyezett tekercsek maradnak, azok közül választhatsz. Onnantól, hogy a kihelyezett tekercsek is elfognak, minden további tekercs akció kárba vész.

A játék vége

A játék a **11. forduló** után véget ér, ekkorra mindnyájatoknak pontosan **4 varázslatlapkája marad** a paravánja mögött.

Ezt követően pontok járnak:

1. a pentagramról összegyűjtött **saját bagolylapkákért**,
2. a **saját mágiasetonokért**, mindegyike 2-2 győzelmi pontot ér, valamint
3. a **saját tekercekért**:

- a) Nézd meg, hogy maradt-e **nem felhasznált megerősítő varázslatod** vagy **nem beteljesített próféciád** magad előtt. Ha igen, minden nem felhasznált megerősítő varázslatod **2-2 győzelmi pontot ér**, a nem beteljesített próféciák pedig **1-1 győzelmi pontot érnek**.
- b) A **beteljesített próféciák** az alábbiak szerint érnek győzelmi pontokat.

A legtöbb győzelmi pontot gyűjtő játékos lesz a **Boszorkánykő új mestere**, továbbá a játékot is megnyeri.

Döntetlen esetén az érintett játékosok közül az nyer, aki távolabbra jutott a varázspálcán, vagy elsőként érte el ott az utolsó mezőt (azaz az ő figurája van alul az utolsó mezőn).



A próféciák részletei

◊ Szimbólumcsoportok ◊

Az adott szimbólumból a legnagyobb összefüggő csoport az üstödben.

Pontosan 4 összefüggő mezőből álló csoportnak kell lennie az üstödben az adott szimbólumból ahhoz, hogy 3 győzelmi pontot kapj, 5 szimbólum esetén 5 győzelmi pont jár, 6 vagy annál több szimbólum esetén pedig 7 győzelmi pontot kapsz. Ha 4-nél kevesebb szimbólum van egy csoportban, egyáltalán nem sikerült beteljesíteni a próféciát.

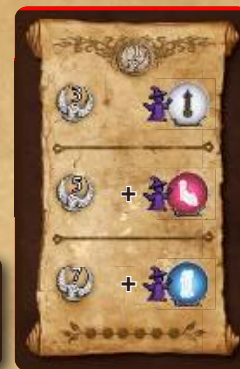
Példa A: A zöld játékosnak 5 boszorkány szimbólumból álló csoportja van. Az üstre nyomtatott szimbólumok, valamint a dupla ikont tartalmazó varázslatlapkák egyaránt beleszámítanak. A nem csatlakozó szimbólumokat nem lehet figyelembe venni. Így tehát a zöld játékos 5 győzelmi pontot kap a próféciájáért.



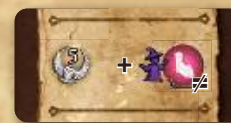
◊ Foglalt és összekötetésben álló helyszínek ◊

Boszorkányok meghatározott helyszíneken

a) Különböző helyszíntípusok: A próféciákon lévő kristálygömbök különböző helyszíntípusokat mutatnak. Ha van olyan boszorkányod, aki az első helyszíntípuson tartózkodik, 3 győzelmi pontot kapsz. Ha az első helyszíntípus mellett a második helyszíntípuson is van boszorkányod, 5 győzelmi pontot kapsz, és ha mindhárom ábrázolt helyszínen van boszorkányod, 7 győzelmi pontot kapsz. Ha az első helyszíntípuson nincs boszorkányod, egyáltalán nem sikerült beteljesíteni a próféciát (1 pontot ér), nem számít, hogy a többi helyszíntípuson van-e boszorkányod vagy sincs.



b) Azonos helyszíntípusok: Minél több adott típusú helyszínen van **boszorkányod**, annál több pontot kapsz. Ha egy boszorkányod van az adott helyszíntípuson, 3 győzelmi pontot kapsz, 2 boszorkányért az adott helyszíntípuson 5 győzelmi pont jár, 3 boszorkányért pedig 7.

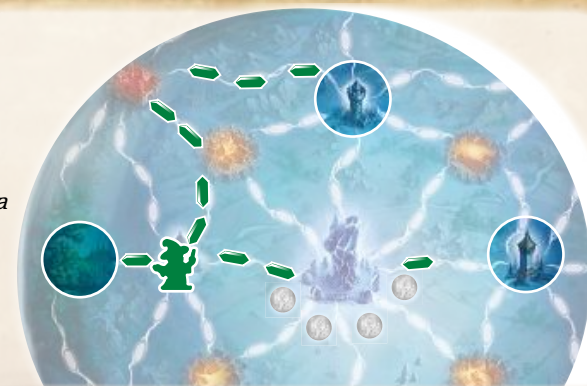


Összekötött helyszínek

Ha az adott helyszíntípust energia-összeköttetésekkel összekötheted a saját tornyoddal, pontokat kapsz érte. Itt is az első összeköttetésnek a saját tornyod és adott helyszíntípus között meg kell lennie ahhoz, hogy a második és harmadik helyszíntípusért is győzelmi pontokat kapj.



Példa B: A zöld játékos egy idegen tornyot és egy erdőt összekötött a saját tornyával, azonban a második idegen torny összekötése, ami a prófécia második követelménye, nem teljesült, így ezért a próféciáért csak 3 győzelmi pontot kap.



◊ További próféciák ◊

3 / 5 / 7 pontot ér:



3. / 2. / 1. helyezett a Boszorkánykónél (az a játékos számít az első helyezettnek, akinek a boszorkánya az 5-ös mezőn áll, és így tovább).



5-6 / 7-8 / 9+ saját boszorkány a játéktáblán (a fekvő és álló boszorkányokat, és a nagy boszorkányodat is **figyelembe kell venni**).



1 / 2 / 3 fekvő boszorkány a saját tornyod mellett a játék végén (a nagy boszorkányt **ne vedd figyelembe**).



3 / 4 / 5+ elért ezüstszinű pontozómező a varázspálcán.



2 / 3 / 4+ megszerzett különleges varázslatlapka (az üstödben vagy az üstöd mellett).



4 / 5 / 6+ megszerzett tekercs (a használtakat és a nem használtakat egyaránt figyelembe véve).



4 / 5-6 / 7+ megszerzett mágiazeset.



3 / 4 / 5+ saját színű kristály a fiolapolcokon (a fekete kristályokat és a paravánod mellett lévő kristályokat **ne vedd figyelembe**).



Tipp: Ugyan a valamilyen szinten be teljesített próféciák 3, 5 vagy 7 győzelmi pontot érnek, a teljesítésük nem minden esetben ugyanolyan könnyű. Fontos, hogy olyan próféciákat válassz, amikről úgy gondolsz, hogy az adott helyzeted alapján könnyebben tudod teljesíteni.

Megjegyzés:

A próféciákon szereplő fekete torony szimbólumok mindig idegen tornyokat jelentenek (azaz nem foglalt vagy a más játékosokhoz tartozó tornyokat), a sajátod nem tartozik ide.



A lila torony szimbólum a saját tornyodat jelenti, azaz azt a tornyot, ahol a nagy boszorkányod áll.



A megerősítő varázslatok részletei

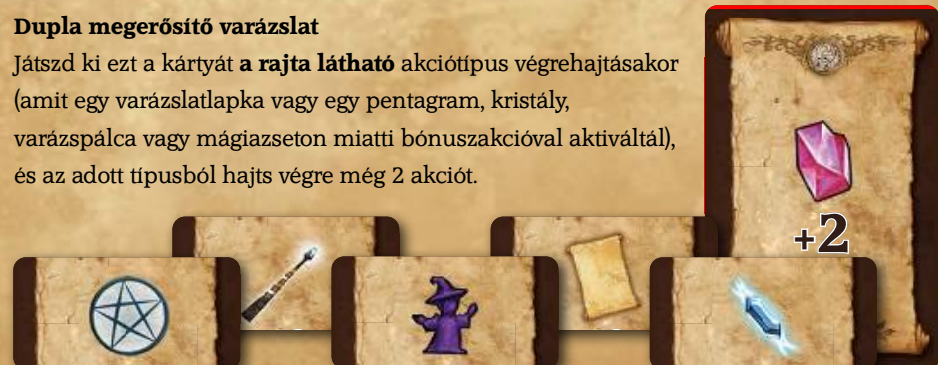
Egyszeri megerősítő varázslat

Játszd ki ezt a kártyát egy tetszőleges akciótípus végrehajtásakor (amit egy varázslatlapka vagy egy pentagram, kristály, varázspálca vagy mágiazeset miatti bónuszakcióval aktiváltál), és az adott típusból hajts végre még 1 akciót.



Dupla megerősítő varázslat

Játszd ki ezt a kártyát **a rajta látható** akciótípus végrehajtásakor (amit egy varázslatlapka vagy egy pentagram, kristály, varázspálca vagy mágiazeset miatti bónuszakcióval aktiváltál), és az adott típusból hajts végre még 2 akciót.



◊ Különböző tapasztalati szintű játékosok ◊ egy asztalnál

Lehetőség van arra, hogy a tapasztaltabb játékosok **hátrányból** induljanak a kezdő játékosokkal szemben.

A játék elején keverd meg a varázslatlapkáidat képpel lefelé, és helyezz vissza 4-et közülük a játék dobozába, azok megtekintése nélkül. A hátrány mértékétől függően kevesebb választható lapkával játszol.

– **3-as szintű hátrány (könnyű):** Helyezd 3 lapkádat képpel felfelé a paravánod mögé. A körödben játszd ki az egyiket, és húzz helyette egy újat. Az utolsó két körödet leszámítva minden alkalommal 3 lapka közül kell 1-et választanod.

– **2-es szintű hátrány (közepes):** Helyezd 2 lapkádat képpel felfelé a paravánod mögé. A körödben játszd ki az egyiket, és húzz helyette egy újat. Az utolsó két körödet leszámítva minden alkalommal 2 lapka közül kell 1-et választanod.

– **1-es szintű hátrány (nehéz):** A körödben húzz 1-et a képpel lefelé lévő lapkák közül, majd játszd ki azt. Nincs választási lehetőség.

A játék akkor ér véget, amikor mind a 11 lapkádat kijátszottad.

A 3-as és 2-es szint esetén az utolsó körökben már nem tudsz lapkát húzni.

A varázslók a Witchstone mögött

Reiner Knizia

Reiner Knizia több mint 20 évvel ezelőtt elhagyta a számok misztikus szféráját, hogy a világ egyik legsikeresebb és legtermékenyebb játékkervező mágusa legyen. Világszerte több mint 700 játéka és könyve jelent meg, több mint 50 nyelven. Számos nemzetközi díjat nyert. Emlékezetes játékaik között olyan klasszikusok szerepelnek, mint a *Tigris & Eufrátesz*, a *Modern Art* vagy a *Ra*. A közelmúltban megjelent játékaik is nagy népszerűségnek örvendenek, ilyenek pl. *Az Eldorádó legendája*, a *L.A.M.A.* vagy a *My City*. Játéköleteinek széles skálájával elvarázsolja a különböző korosztályú és ízlésű játékosokat. Reiner kedvenc időtöltése a müncheni „tornyában” ülni, és még újabb és újabb játéköleteket szövegetni.

Martino Chiacchiera

Martino Chiacchiera egy szenvedélyes, főállású játékkervező, aki elkötelezetten törekszik elképesztő élmények létrehozására a varázslatokon (azaz szabálykönyvek) keresztül, amelyek boldogsággal és erőteljes érzelmekkel varázsolják el a játékosokat. Ő, mint minden varázsló, egy kicsit örült, és az ideje nagy részét a stúdiójában tölti, kis és nagy játékdobozokban lévő világokkal körülvéve. Több mint 40 társasjátékot jegyez szerzőként, köztük több bestseller-sorozatot, mint például a *Deckscape*, a *Decktective*, a *Similo* és a *Mysthea-trilógia*.

Mariusz Gandzel

Eredetileg építészmérnöknek készült, azonban Mariusz Gandzel 2006-ban átment egy lengyel kiadó mágikus portáljára, és belépett az játékillusztrálás fantasztikus világába. Azóta Mariusz művészete elvarázsolta az RPG-k, társas- és kártyajátékok, valamint a figurás hadijátékok (köztük a *Star Wars*-univerzum, a *Gyűrűk Ura*, a *Warhammer* és a *Call of Cthulhu*) játékosait. A munkáit különösen varázslatosá teszi a hagyományos festésmód iránti szeretete. A filmzenék, a filmek és az 1980-as évek festményei megerősítő varázslattal szolgálnak a kikapcsolódás és az inspirálódásért. A legerősebb mágikus erőt azonban mégis a felesége és a lánya különleges varázsa jelenti a számára.



Meghívó az Élményvarázslók Klubjába!

A közös játéknál kevés jobb mód van arra, hogy felejthetetlen emlékeket szerezz és értékkel töltsd meg a mindennapokat. Erre az útra csak a legkülönlegesebb mágusok akadnak rá – gratulálunk, hogy neked sikerült!

Csatlakozz az élményvarázslók közösségéhez és oszd meg legjobb pillanataidat másokkal is!

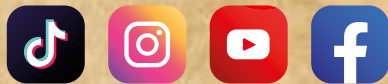


reflexshop

Kapcsolj ki, és játssz! | Reflexshop csoport

Kövess minket a legaktuálisabb és legviccesebb hírekért!

@reflexshop



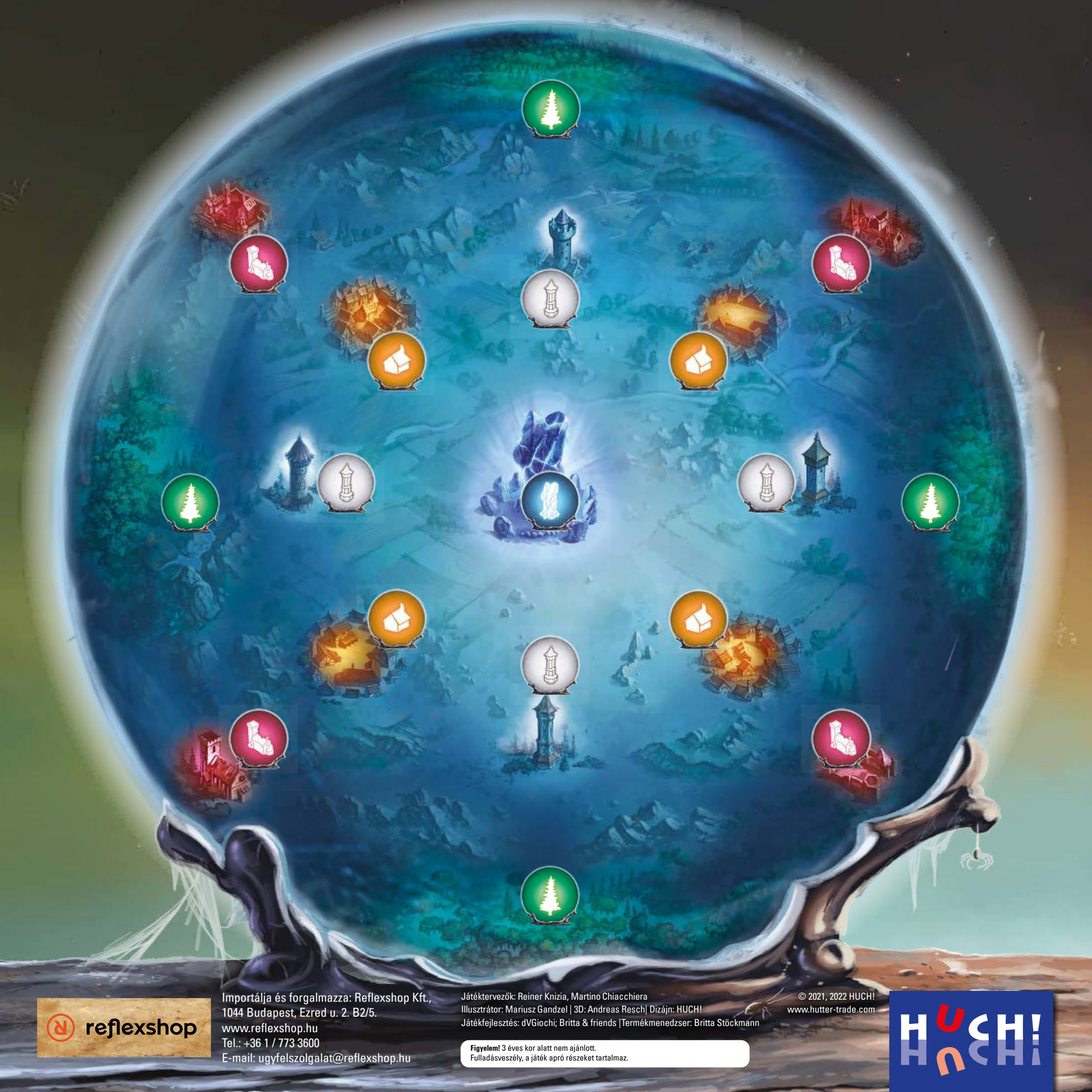
Még több varázslatos játék itt:
www.reflexshop.hu

Reflexshop budai szaküzlet - 1027 Budapest, Horvát utca 1-3.

Reflexshop pesti szaküzlet - 1067 Budapest, Eötvös utca 39.

Köszönetnyilvánítás ...

Azok szenvedélye és elkötelezettsége nélkül, akik hittek a prototípusban rejlő lehetőségekben, és valóban ezzel foglalkoztak éjjel-nappal, ez a játék soha nem érhetett volna el ilyen varázslatos formát. A kitűzött határidő utópisztikus volt, de a varázslók egyszerűen belevágtak. Köszönet mindenkinek, aki a szigorú higiéniai előírások mellett velünk és értünk játszott, tesztelt, meg azoknak is, akik gyakran sok-sok kilométerre tőlünk tették ezt. Köszönjük az építő jellegű visszajelzéseket. Köszönjük, hogy panasz nélkül vállaltátok az éjszakai műszakokat és a hosszú videóhívásokat! Köszönet a két „északi” játékosunknak azért a rengeteg időért, amit ennek a játéknak szenteltek, annak ellenére, hogy már régen teljesítették a kötelességeiket. És nagy köszönet a mi „hullámöröknök” is, akinek nehéz viharokat kellett elviselnie az első napokban (és még azon túl is), és mégis dacolt velünk! Sok köszönet a „Zöld varázslónőnek a varázspálcával”, akinek egy ponton egyszerre sok üstöt kellett kavargatnia, ugyanis nem volt elég varázsló kolléga. Végül mindezek a hozzávalók együttesen tették valósággá a Witchstone-t!



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

Játéktervezők: Reiner Knizia, Martino Chiacchiera
 Illusztrátor: Mariusz Gandzel | 3D: Andreas Resch | Dizájn: HUCH!
 Játékfejlesztés: dVGiochi; Britta & friends | Termékmenedzser: Britta Stöckmann

© 2021, 2022 HUCH!
www.hutter-trade.com

Figyelem! 3 éves kor alatt nem ajánlott.
 Fulladásveszély, a játék apró részeket tartalmaz.

