

Reiner Knizia

Martino  
Chiacchiera

# WITCHSTONE

The cover art features a central stone archway with the word 'WITCHSTONE' in large, glowing, gothic letters. Below the arch is a dark, atmospheric landscape with a large, glowing stone tower in the center. To the left, a woman with red hair and wings sits on a chair with a ginger cat on her lap. To the right, a bearded man in a purple robe holds a large rat. The scene is set against a backdrop of a full moon and a dark sky.

## FULL MOON

*Spielregel*  
ab Seite 2



*Rulebook*  
from page 8 on



*Règles du Jeu*  
à partir de la page 14



**W**ieder sind 100 Jahre vergangen und einmal mehr versammeln sich Hexen und Zauberer am geheimnisvollen Hexenstein, um dessen Energiefeld zu erneuern und die eigene Stellung im Clan zu stärken. Doch diesmal steht die Zusammenkunft im Zeichen des Vollmonds, dessen Strahlen die Zauberkräfte der Großmeister um ein Vielfaches potenzieren.

Diese Erweiterung enthält 4 Türme inkl. Großmeisterfiguren sowie 2 Module, die einzeln oder beide zusammen mit dem Grundspiel kombinierbar sind. Wir empfehlen, in den ersten Partien zunächst nur mit einem der beiden Module zu spielen.

## Inhalt

4 Großmeisterfiguren  
(in den Spielerfarben)



4 Türme

### Modul 1: Hochdosierte Zutaten

- 6 Hexplättchen mit doppeltem Symbol („Kraftplättchen“)
- 4 Sammelpflichtchen
- 3 Schriftrollen



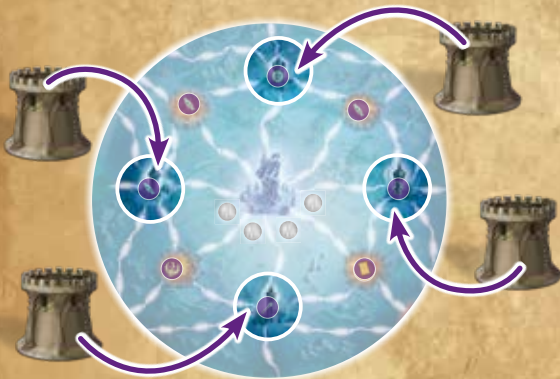
### Modul 2: Macht des Vollmonds

- 6 Vollmondkarten
- 4 Tiermarker mit Standfuß

## Die Türme der Großmeister

(auch ohne die Module mit dem Grundspiel kombinierbar)

Stellt zu Spielbeginn die 4 **Türme** auf die Turmfelder. Verteilt dann die Magiechips wie gewohnt.



Der Spieler, der rechts vom Startspieler sitzt, nimmt die **Großmeisterfigur** in seiner Farbe und stellt sie auf einen der 4 **Türme der Großmeister** auf dem Spielplan. Von diesem Turmfeld nimmt er sich den Magiechip. Dann wählt entgegen dem Uhrzeigersinn der nächste Spieler einen noch freien Turm usw., bis alle Spieler ihre Figur eingesetzt (und den jeweiligen Magiechip genommen) haben. Danach startet das Spiel wie gewohnt. Die Großmeisterfigur ersetzt die große Hexe des Grundspiels. Legt die große Hexe zurück in die Schachtel oder nutzt sie für folgende Option:

### Option für die große Hexe

Nehmt die große Hexe aus dem Grundspiel in den Vorrat zu euren übrigen Hexen. Sie wird nun genauso eingesetzt wie die kleinen Hexen, hat jedoch eine Besonderheit: Erhaltet ihr beim Einsetzen der großen Hexe an einem beliebigen Ort einen Magiechip, bekommt ihr eine entsprechende zusätzliche Aktion. Erhaltet ihr mit der großen Hexe einen Siegpunktchip, bekommt ihr  $3 + 1 = 4$  Siegpunkte.

**Beispiel 1:** Blau stellt seine große Hexe in einen Wald, wo ein Magiechip mit einem Pentagrammsymbol liegt. Blau nimmt den Chip und bewegt seine Eule auf dem Pentagramm  $1 + 1 = 2$  Schritte vor.

Setzt ihr die große Hexe am Hexenstein ein, erhaltet ihr ebenfalls 1 zusätzlichen Siegpunkt.

**Beispiel 2:** Grün ist als Erste am Hexenstein. Sie bekommt 2 Punkte für den Ort + 5 Punkte für den Bonus + 1 Punkt für die große Hexe = 8 Siegpunkte.

Einmal an einem Ort eingesetzt, bleibt die große Hexe dort bis zum Spielende stehen.

Wenn es z.B. auf dem Zauberstab Siegpunkte pro Hexe in der Kristallkugel gibt, zählt die eigene große Hexe auf dem Spielplan ebenso wie die eigene Großmeisterfigur auf dem Turm mit.

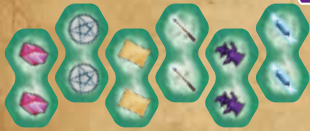


# Modul 1: Hochdosierte Zutaten

Im Lauf der Zeit habt ihr euer Können in vielen dunklen Stunden erprobt und es schließlich in der Kunst der Zeichen zu besonderer Meisterschaft gebracht. Mit den Hexplättchen mit doppeltem Symbol könnt ihr jetzt die Zauberformel in eurem Kessel verstärken.

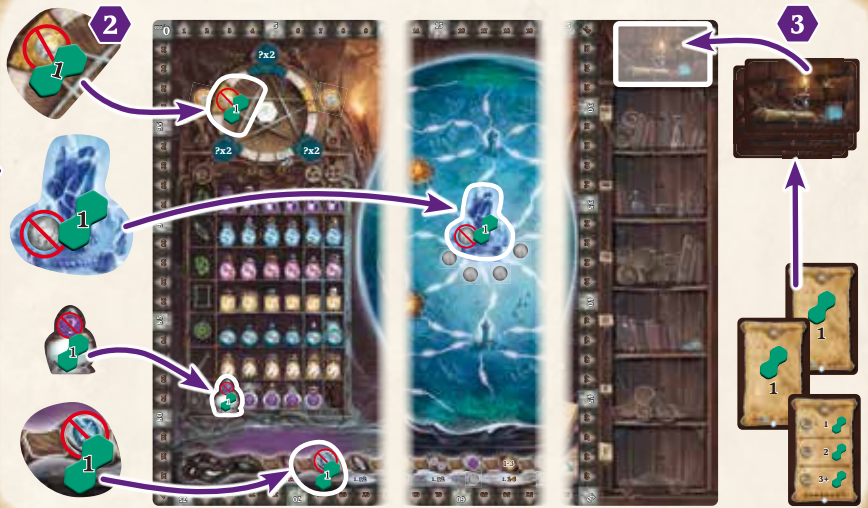
## Vorbereitung

Legt die 6 Plättchen mit doppeltem Symbol, ab jetzt **Kraftplättchen** **1** genannt, offen neben dem Spielplan aus.



Legt die 4 **Sammelplättchen** **2** auf die entsprechenden Stellen auf dem Spielplan.

Mischt die 3 **Schriftrollen** **3** in den Schriftrollenstapel aus dem Grundspiel.



## Verwendung im Spiel

Sobald ein Kraftplättchen in deinem Kessel liegt, zählen die 2 Symbole dieses Plättchens ab jetzt zur Gruppe des entsprechenden Symbols dazu, wenn diese Gruppe aktiviert wird oder am Spielende für eine Prophezeiung von Bedeutung ist. Du kannst Kraftplättchen auf verschiedene Weise einsammeln.



Wenn du einen Kristall aus deinem Kessel schiebst und dich dafür entscheidest, ihn **auf der ersten Phiole im untersten Regalfach** zu platzieren, darfst du das Sammelplättchen vom Spielplan nehmen. Statt einen der ausliegenden 5 Magiechips zu nehmen, wählst du eines der ausliegenden Kraftplättchen und legst es sofort in deinen Kessel.

Ziehst du auf oder über **das erste Eulenfeld des Pentagramms**, kannst du auf das Eulenplättchen verzichten und stattdessen das Sammelplättchen vom Pentagramm nehmen. Dafür wählst du ein Kraftplättchen und legst es sofort in deinen Kessel.



Erreichst du **das erste silberne Feld auf dem Zauberstab**, kannst du auf die Punkte für deine bislang in der Kristallkugel gelegten, vollständigen Energieverbindungen verzichten und stattdessen das Sammelplättchen vom Zauberstab nehmen. Dafür wählst du ein Kraftplättchen und legst es sofort in deinen Kessel.

Ziehst du **eine deiner Hexen auf den Hexenstein**, kannst du auf die Bonuspunkte verzichten und nimmst zusätzlich zu den 2 Punkten, die du für den Ort bekommst, das Sammelplättchen vom Hexenstein. Dafür wählst du ein Kraftplättchen und legst es sofort in deinen Kessel. Deine Hexe stellst du auf den Hexenstein, jedoch nicht auf eines der Bonusfelder. Diese bleiben frei für die übrigen Spieler. Du darfst im Verlauf des Spiels **keine zweite Hexe auf den Hexenstein ziehen**.



Über die **beiden Schriftrollen** kannst du jeweils auch ein Kraftplättchen bekommen. Gemäß den normalen Regeln nimmst du über eine Schriftrollenaktion die entsprechende Schriftrolle und wählst ein Kraftplättchen aus, das du sofort in deinen Kessel legst. Die Schriftrolle zählt mit, wenn du z.B. auf dem Zauberstab Siegpunkte für gesammelte Schriftrollen erhältst.

**Hinweis:** Nimmst du beim Erhalten dieser Schriftrolle kein Kraftplättchen, bringt sie am Spielende 2 Siegpunkte.

**Jedes Sammelplättchen kann nur ein einziges Mal zum Nehmen von Kraftplättchen genutzt werden.** Hast du ein Sammelplättchen dazu vom Spielplan genommen, legst du es danach direkt zurück in die Schachtel.

**Achtung:** Die Kraftplättchen steigern den Ertrag einer Aktionsart, aber sie beanspruchen auch Platz in deinem Kessel. Um sie zu erhalten, verzichtest du zudem auf wertvolle Boni oder Schriftrollen. Überlege dir gut, wie und ob du sie einsetzen willst.

**Hinweis:** Du darfst dich auch entscheiden, ein Sammelplättchen NICHT zu nehmen. Du verzichtest damit darauf, dir ein Kraftplättchen zu nehmen. Das Sammelplättchen bleibt liegen bzw. das Phiolensammelplättchen wird einfach ein Fläschchen weitergerückt und du führst die normale Aktion des entsprechenden Feldes aus.

### Zusätzliche Prophezeiung

**Siegpunkte für Kraftplättchen**  
Besitzt du diese Prophezeiung, erhältst du am Spielende Siegpunkte, je nachdem wie viele Kraftplättchen du in deinem Kessel hast.



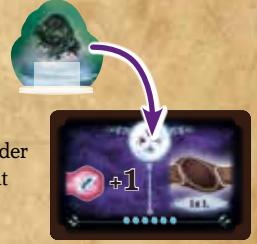


## Modul 2: Macht des Vollmonds

Die Strahlen des Vollmonds bringen verborgene Kräfte ans Licht und verleihen euch spezielle Fähigkeiten, die nur ihr allein nutzen könnt. Eure tierischen Begleiter unterstützen euch dabei.

### Vorbereitung

Nachdem ihr das Spiel aufgebaut habt, erhält jeder Spieler den **Tiermarker** in seiner Farbe (inkl. Standfuß). Mischt verdeckt die 6 **Vollmondkarten**. Der Startspieler **zieht die obersten 2 Karten, wählt eine davon aus** und legt die andere zurück unter den Stapel. Dann zieht der zweite Spieler 2 Karten, wählt eine aus usw., bis jeder Spieler eine aus zwei Karten gewählt hat. Die restlichen Karten legt ihr zurück in die Schachtel. (Alternativ könnt ihr die Karten auch einfach auslosen oder im Uhrzeigersinn aus allen offenen Karten jeweils eine wählen.) Legt nun eure Vollmondkarte **offen** vor euch aus und stellt euren Tiermarker auf den Mond in der Mitte.



### Verwendung im Spiel

**Pro Zug** dürft ihr **eine der beiden** angegebenen Sonderfähigkeiten **genau ein einziges Mal** nutzen. Schiebt dazu euren Tiermarker auf die gewählte Funktion. Damit zeigt ihr an, dass ihr diese Sonderfähigkeit genutzt habt und für den Rest eures Zuges kein weiteres Mal eine eurer besonderen Kräfte beanspruchen könnt. Am Ende eures Zuges stellt ihr euren Tiermarker zurück auf den Mond.

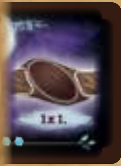
**Die Funktion auf der linken Seite** der Karte bezieht sich jeweils auf eine der **6 Aktionsarten**. Legt ihr ein Hexplättchen mit der entsprechenden Aktionsart in euren Kessel, erhaltet ihr +1 Aktion dieser Art.

**Die Funktion auf der rechten Seite** nutzt ihr, **während** ihr eine bestimmte **Aktionsart** ausführt.



**Achtung:** Eine Sonderfähigkeit kann maximal einmal pro Zug genutzt werden!

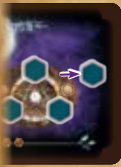
### Die Sonderfähigkeiten



Wenn du auf dem **Zauberstab** über dunkelbraune Felder ziehst, darfst du einmal pro Zug ein Feld so behandeln, **als wärst du auf dem Zauberstab am weitesten vorne**, auch wenn sich Eulenmarker der Mitspieler vor deinem befinden. Ziehst du so über mehrere dunkelbraune Felder, musst du dich **entscheiden, welchen Bonus du doppelt nutzen willst**.



Wenn du eine **Schriftrolle** nehmen darfst, kannst du **aussuchen, ob du sie von unten oder von oben aus dem Regal nehmen möchtest**. Wenn du z.B. zwei Schriftrollenaktionen hast, darfst du also entweder die erste oder zweite Schriftrolle von unten nehmen oder die erste oder zweite Schriftrolle von oben. Darfst du in deinem Zug mehrere Schriftrollen nehmen, kannst du nur einmal eine Schriftrolle von oben ausgehend wählen.



Wenn du auf dem **Pentagramm** vorrückt und ein oder mehrere Sonderhexplättchen erhältst, **darfst du genau eines davon beliebig aus den 3 offen ausliegenden Hexplättchen nehmen**. Fülle die Stelle anschließend wie gewohnt mit einem neuen Plättchen vom Stapel auf.



Wenn du eine **Hexe** von deinem Turmfeld zu einem Ort **bewegst, darfst du einmal mit einer Aktion so viele fremde Verbindungen einer Farbe nutzen**, wie du möchtest. D.h. statt pro fremde Verbindung zwischen zwei Orten eine Aktion zu verbrauchen, kostet es dich nur eine Aktion, auf dieser fremden Verbindung über beliebig viele Orte hinwegzuziehen.

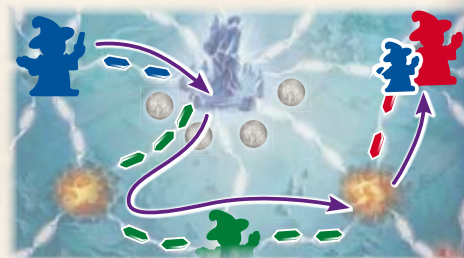


Wenn du einen **Magiechip** einsammelst (egal ob in der Kristallkugel oder vom untersten Fach des Phiolenregals), **erhältst du einmal +1 Aktion der abgebildeten Art** (also z.B. zwei statt einer Hexenaktion oder 4 Siegpunkte anstatt 3, wenn es sich um einen Magiechip mit 3 Siegpunkten handelt).



Wenn du einen **Kristall** in eine der Phiolen legst, **erhältst du einmal +1 Aktion der abgebildeten Art** – das gilt auch für den Magiechip, wenn du den Kristall ins unterste Fach legst (bzw. erhältst du 4 Siegpunkte anstatt 3, wenn es sich um einen Magiechip mit 3 Siegpunkten handelt).

**Beispiel:** Blau möchte seine Hexe auf das Turmfeld von Rot stellen. Er nutzt erst eine eigene Verbindung und danach mit Hilfe seiner Sonderfähigkeit 3 Verbindungen von Grün. Im Anschluss nutzt er eine Verbindung von Rot. Er benötigt dafür insgesamt 3 Hexenaktionen.







Another hundred years went by, and once again, Witches and Wizards convene at the mystical Witchstone in order to regenerate its energy field and strengthen their own position in the clan. But this time, the Magicians' gathering is influenced by the Full Moon, and its rays magnify the magic powers of the Grandmasters many times over.

This expansion contains 4 towers and 4 Grandmaster figures, plus 2 modules that can be played individually or in combination with the basic game. For the first few games, we recommend playing only with one of the two modules.

## Contents

4 Grandmaster figures  
(in the player colors)



4 towers

### Module 1: High-dosage Ingredients

- hex tiles with a doubling symbol ("power tiles")
- 4 collecting tiles
- 3 Scrolls



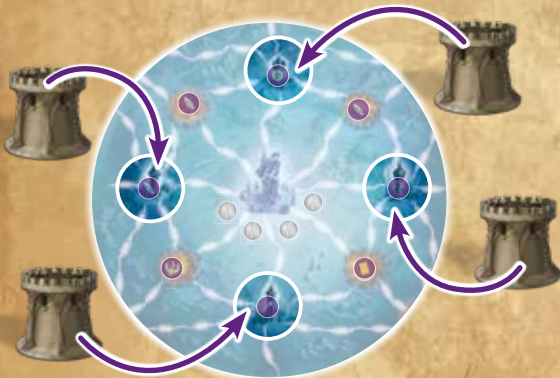
### Module 2: The Power of the Full Moon

- 6 Full-Moon cards
- 4 Familiar tokens (with a stand)

## The Towers of the Grandmasters

(can also be combined with the basic game without the modules)

At the beginning of the game, put the 4 **towers** on the tower spaces. Then distribute the Magic chips, as usual.



The player sitting to the right of the starting player takes the **Grandmaster** figure of his color and places it on one of the 4 **towers of the Grandmasters** on the gameboard and takes the Magic chip from there. After that, the next player in counter-clockwise order chooses a tower that is still available, and so on, until all players have placed their figure (and taken the respective Magic chip).

After that, the game begins in the usual way. The Grandmaster figure replaces the Big Witch from the basic game. Put the Big Witch back into the box or use her for the following option:

### Option for the Big Witch

Add the Big Witch from the basic game to the other Witches in your supply. She is now placed in the same way as the small Witches, but with one special feature: When you place the Big Witch at any location and take a Magic chip, you get an applicable additional action. If you get a victory-point chip with the Big Witch, you earn  $3+1=4$  victory points.

**Example 1:** Blue places his Big Witch in a forest, where lies a Magic chip with a Pentagram symbol. Blue takes the chip and moves his Owl  $1+1=2$  steps ahead on the Pentagram.

If you place the Big Witch at the Witchstone, you earn 1 additional victory point as well.

**Example 2:** Green is the first at the Witchstone. She earns 2 points for the location + 5 bonus points + 1 point for the Big Witch = 8 victory points.

Once placed at a location, the Big Witch stays there until the end of the game.

If, for instance, you get victory points on the Magic Wand for each Witch in the Crystal ball, your own Big Witch on the gameboard is included in the count – as is your own Grandmaster figure on the tower.



# Module 1: High-dosage Ingredients

As a grandmaster, you have honed your skills over time and have finally reached a special mastery in the art of symbols. You can now use the double-symbol hex tiles to strengthen the Magic Spell in your Cauldron.

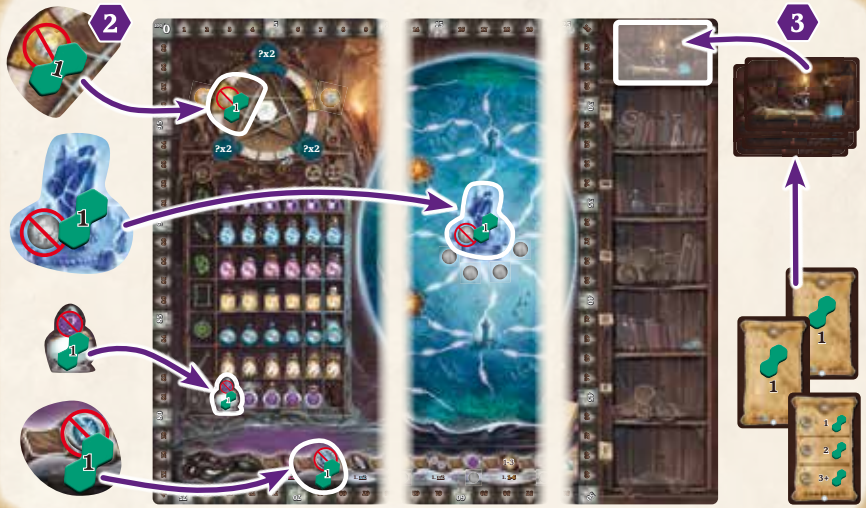
## Set-up

Put the 6 tiles with a doubling symbol (called **power tiles** 1) face up on or next to the gameboard.



Put the 4 **collecting tiles** 2 on the applicable spaces of the gameboard.

Shuffle the 3 **Scrolls** 3 into the Scroll pile from the basic game.



## Use in the game

Once a power tile is in your cauldron, the 2 symbols of that tile will from now on count towards the group of that symbol, if that group is activated or if it is important for a prophecy at the end of the game. You can collect these tiles in different ways:



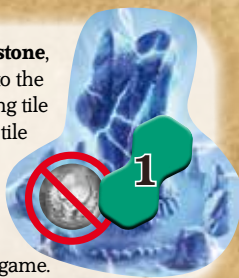
If you move a Crystal out of your Cauldron and decide to place it **on the first Vial on the bottom shelf of the rack**, you may take the collecting tile off the gameboard. Instead of taking one of the 5 laid-out Magic chips, you choose one of the laid-out power tiles and immediately put it in your Cauldron.

If you move onto or across **the first Owl space of the Pentagram**, you can forgo the Owl tile and instead take the collecting tile from the Pentagram. For this, you choose a power tile and immediately put it in your Cauldron.



If you reach **the first silver space on the Magic Wand**, you can forgo the points for the energy connections you have completed in the Crystal ball and instead take the collecting tile from the Magic Wand. For this, you choose a power tile and immediately put it in your Cauldron.

If you move **one of your Witches onto the Witchstone**, you can forgo the bonus points and – in addition to the 2 points you get for the location – take the collecting tile from the Witchstone. For this, you choose a power tile and immediately put it in your Cauldron. You place your Witch on the Witchstone – but not on one of the bonus spaces; these spaces remain available to the other players. You may **not move a second Witch onto the Witchstone** during the game.



You can also get power tiles through **the two Scrolls**. As per the normal rules, you take the respective Scroll in a Scroll action and choose a power tile that you immediately put in your Cauldron. The Scroll is included in the count if, for instance, you get victory points on the Magic Wand for the Scrolls you have collected.

**Note:** If you don't take a power tile when you get this Scroll, it will score 2 victory points at the end of the game.

**Each collecting tile can be used only once for taking power tiles.** If, to do so, you take a collecting tile off the gameboard, you'll put it back into the box right after that.

**Attention:** The power tiles increase the yield of an action type, but they also take up space in your Cauldron. And to get them, you need to forgo valuable bonuses or Scrolls. Consider carefully whether to use them and, if so, how.

**Note:** You may also choose NOT to take a collecting tile. In this case, you refrain from taking a power tile. The collecting tile remains in place, or, respectively, the Vial collecting tile is simply put one Vial ahead and you carry out the normal action of the respective space.

## Additional Prophecy

### Victory points for power tiles

If you have this prophecy, you'll earn victory points at the end of the game, depending on the number of power tiles in your Cauldron.





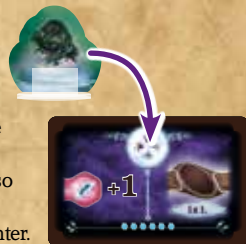
## Module 2: The Power of the Full Moon

The rays of the full moon bring hidden powers to light and give you special abilities that only you can use. Your Familiars will support you.

### Set-up

After setting up the game, each player gets the **Familiar token** (with a stand) in his color. Shuffle the 6 **Full-Moon cards**, face down. The starting player **draws the top 2 cards, selects one of them** and puts the other back under the pile. Then the second player draws 2 cards, selects one, and so on, until each player has selected one out of two cards. The remaining cards are put back into the box. (Alternatively, you can also simply draw the cards randomly or select one card each from all face-up cards.)

Now lay out your Full-Moon card face up in front of you and place your Familiar token on the moon in the center.



### Use in the game

**Each turn**, you may use **one of the two** indicated special abilities **once**. To do so, move your Familiar token onto the function chosen. This way, you indicate that you have used this special ability and can't use any of your special abilities again for the remainder of your turn. At the end of your turn, you move your Familiar token back onto the moon.

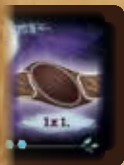
**The function on the left side** of the card always refers to one of the **6 action types**. If you put a hex tile with the respective action type in your Cauldron, you gain +1 action of this type.

You can use **the function on the right side**, while you are carrying out a specific **action type**.



**Attention:** A special ability can be used no more than **once per turn!**

### Special abilities



If you move across dark brown spaces on the **Magic Wand**, you may once per turn consider a space **as if you were furthest ahead on the Magic Wand**, even if there are other players' counters in front of yours. If you move across multiple dark brown spaces, you have to decide which bonus you want to use twice.



If you are allowed to take a **Scroll**, you may choose **whether to take it from the bottom or from the top shelf of the rack**. So, if you have two Scroll actions, you may either take the first or the second Scroll from the bottom or the first or the second Scroll from the top.

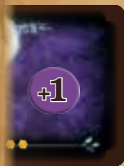
If you are allowed to take multiple Scrolls on your turn, you may only once choose a Scroll starting from the top.



If you advance on the **Pentagram** and obtain one or more special hex tiles, **you may once freely choose from all 3 special hex tiles that are laid out face up on the Pentagram**. After that, refill the space with a new tile from the stack, as usual.



If you move a **Witch** from your tower space to a location, **you may once in an action use as many connections of other players in one color** as you want. That means, instead of using up one action for each connection of another player between two locations, it costs you only one action to move across any number of locations along this connection of another player.

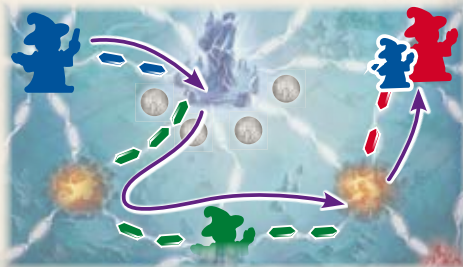


If you collect a **Magic chip** (regardless of whether you take it from the Crystal ball or from the bottom shelf of the Vial rack), **you gain once +1 action of the type depicted** (that means, for instance, 2 Witch actions instead of 1, or 4 victory points instead of 3, if it is a 3-point Magic chip).



If you put a **Crystal** into one of the Vials, **you gain once +1 action of the type depicted** – this also applies to the Magic chip if you put the Crystal on the bottom shelf (or you earn 4 victory points instead of 3, if it is a victory-point Magic chip).

**Example:** Blue wants to place his Witch on Red's tower space. First, he uses one of his own connections, and then, with the help of his special ability, 3 of Green's connections. After that, he uses one of Red's connections. All in all, he needs 3 Witch actions for this.







*Un nouveau siècle s'est écoulé, et une fois encore, sorciers et sorcières se réunissent autour de la légendaire Pierre des Sorcières afin de régénérer son champ énergétique et de consolider leur propre statut au sein de leur clan. Mais cette année, le rassemblement se déroule sous l'influence de la pleine lune, dont les rayons vont régulièrement renforcer les pouvoirs magiques des grands maîtres présents.*

Cette extension contient 4 tours et 4 figurines de grands maîtres, ainsi que 2 modules qui peuvent être combinés ou joués séparément avec le jeu de base.

Pour leurs premières parties, il est recommandé aux joueurs de ne jouer qu'avec un seul des deux modules.

### Module 1 : Ingrédients Concentrés

- 6 tuiles hexagonales avec un symbole double (« tuiles puissance »)
- 4 tuile de collecte
- 3 parchemins



### Module 2 : La Pleine Lune

- 6 cartes pleine lune (« full moon »)
- 4 pions animal (avec un support)

## Contenu

4 figurines de grands maîtres  
(à la couleur de chaque joueur)



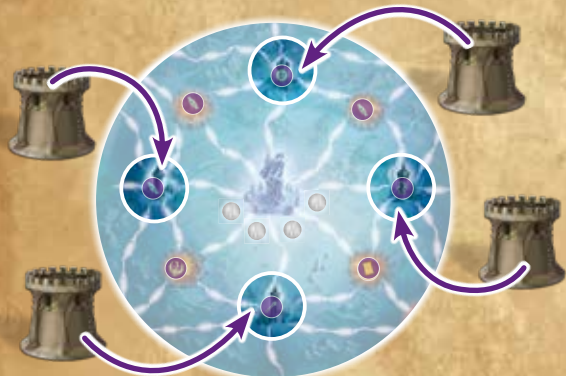
4 tours



## Les tours des grands maîtres

(elles peuvent aussi être combinées avec le jeu de base sans les modules)

Au début de la partie, placez les 4 **tours** sur les cases tour. Puis répartissez les jetons magiques comme d'habitude.



Le joueur placé à la droite du premier joueur prend la **figurine de grand maître** à sa couleur, puis il la place sur une des 4 **tours des grands maîtres** sur le plateau et prend le jeton magique qui s'y trouve. Ensuite, le joueur suivant dans le sens anti-horaire choisit une tour encore disponible, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé leur figurine (et pris le jeton magique correspondant). Puis la partie commence comme d'habitude. La figurine de grand maître remplace la grande figurine de sorcière du jeu de base. Rangez la grande figurine de sorcière dans la boîte de jeu ou bien utilisez-la optionnellement comme suit :

### Option pour la grande sorcière

Ajoutez la grande sorcière du jeu de base aux autres sorcières de votre réserve. Vous pouvez la placer de la même façon que les petites sorcières, mais elle a un pouvoir spécial : quand vous placez la grande sorcière sur un lieu pour prendre un jeton magique, vous obtenez une action supplémentaire du type correspondant. Si vous obtenez un jeton magique qui octroie des points de victoire, vous marquez  $3+1=4$  points de victoire.

**Exemple 1 :** Le joueur bleu place sa grande sorcière sur une forêt où se trouve un jeton magique avec un symbole pentacle. Il prend le jeton et avance son hibou de  $1+1=2$  cases sur le pentacle.

Si vous placez la grande sorcière sur la Pierre des Sorcières, vous gagnez aussi 1 point de victoire supplémentaire.

**Exemple 2 :** La joueuse verte se place en premier sur la Pierre des Sorcières. Elle gagne 2 points pour ce lieu + 5 points de bonus + 1 point grâce à sa grande sorcière = 8 points de victoire.

Une fois posée sur un lieu, la grande sorcière n'en bouge plus jusqu'à la fin de la partie.

Si, par exemple, vous obtenez des points de victoire sur la baguette magique pour chacune de vos sorcières dans la boule de cristal, la grande sorcière à votre couleur qui se trouve sur le plateau est aussi prise en compte – tout comme votre figurine de grand maître placée sur la tour.

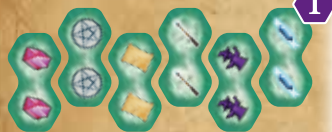


# Module 1 : Ingrédients Concentrés

Au fil du temps, vous avez montré toute l'étendue de vos talents lors de périodes troublées et vous faites désormais preuve d'une grande maîtrise de l'art des symboles. Vous pouvez à présent utiliser les tuiles hexagonales à symbole double pour renforcer les sorts magiques dans votre chaudron.

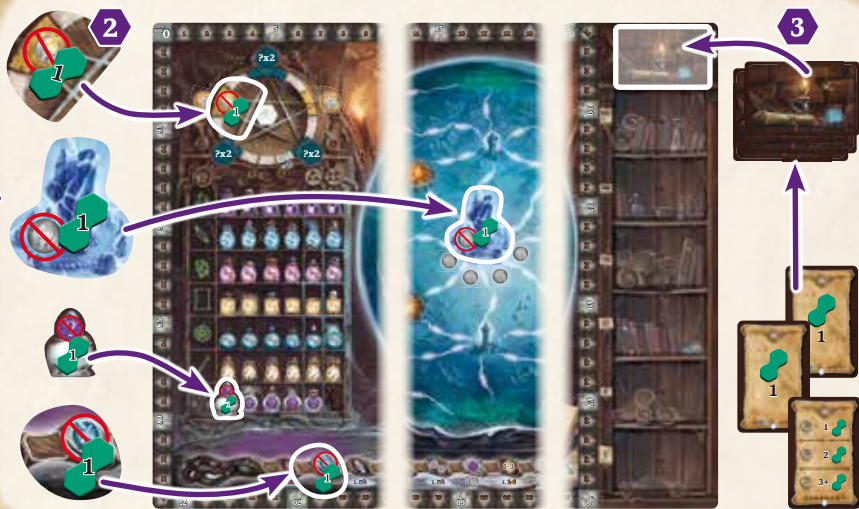
## Mise en place

Placez les 6 tuiles avec un symbole double (appelées **tuiles puissance** 1) dans la suite des règles) face visible, sur ou à côté du plateau de jeu.



Placez les 4 **tuiles de collecte** 2 sur les emplacements adéquats du plateau.

Formez une pile en mélangeant les 3 **parchemins** 3 avec les parchemins du jeu de base.



## Utilisation pendant la partie

Dès que vous avez une tuile puissance dans votre chaudron, elle vous permet d'effectuer **deux actions supplémentaires** lorsque vous activez le type d'action correspondant. Comme pour les tuiles hexagonales spéciales du pentacle, les deux symboles représentés sur les tuiles puissance sont désormais inclus dans le décompte lorsque l'action représentée dans le chaudron est connectée et effectuée. Vous pouvez collecter ces tuiles de différentes façons :

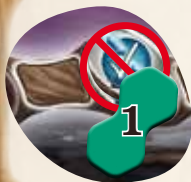


Si vous sortez un cristal de votre chaudron et si vous décidez de le placer **sur la première fiole de l'étagère la plus basse**, vous pouvez prendre la tuile de collecte sur le plateau. Au lieu de prendre un des 5 jetons magiques disponibles, choisissez une des tuiles puissance disponibles et placez-la immédiatement dans votre chaudron.

Si vous atteignez ou franchissez **la première case hibou du pentacle**, vous pouvez renoncer à la tuile de collecte du pentacle. Grâce à cela, vous pouvez choisir une tuile puissance et la placer immédiatement dans votre chaudron.



Si vous atteignez **la première case argentée sur la baguette magique**, vous pouvez renoncer aux points marqués pour les connexions énergétiques que vous avez achevées dans la boule de cristal, et prendre à la place la tuile de collecte de la baguette magique. Grâce à cela, vous pouvez choisir une tuile puissance et la placer immédiatement dans votre chaudron.



Si vous déplacez **une de vos sorcières jusqu'à la Pierre des Sorcières**, vous pouvez renoncer aux points de bonus et - en plus des 2 points marqués pour ce lieu - prendre la tuile de collecte de la Pierre des Sorcières. Grâce à cela, vous pouvez choisir une tuile puissance et la placer immédiatement dans votre chaudron. Placez votre sorcière sur la Pierre des Sorcières - mais pas sur un des emplacements offrant un bonus. Ces emplacements restent disponibles pour vos adversaires. Il ne vous est **pas possible de placer une seconde sorcière sur la Pierre des Sorcières** pendant la partie.



Vous pouvez aussi obtenir des tuiles puissance grâce aux **deux parchemins**. En suivant les règles normales, prenez le parchemin correspondant lors d'une action Parchemin, puis choisissez une tuile puissance, que vous placez immédiatement dans votre chaudron. Ce parchemin est inclus dans le décompte si, par exemple, vous marquez des points de victoire sur la baguette magique pour les parchemins que vous avez collectés.

**Note :** Si vous ne prenez pas de tuile puissance lorsque vous obtenez ce parchemin, il vous rapporte 2 points de victoire à la fin de la partie.

**Chaque tuile de collecte ne peut être utilisée qu'une seule fois pour récupérer des tuiles puissance.** Si vous prenez une tuile de collecte sur le plateau, rangez-la ensuite aussitôt après l'avoir utilisée dans la boîte de jeu.

**Attention :** Les tuiles puissance augmentent la force d'un type d'action, mais elles prennent aussi de la place au sein de votre chaudron. Et pour les obtenir, il vous faut renoncer à des bonus ou des parchemins intéressants. Réfléchissez bien avant de les utiliser ou non et, le cas échéant, à la façon dont vous les faites.

**Note :** Vous pouvez tout à fait décider de NE PAS prendre une tuile de collecte. Dans ce cas, vous renoncez à obtenir une tuile puissance. La tuile de collecte reste en place, ou, s'il s'agit de la tuile de collecte de l'étagère à fioles, déplacez-la tout simplement sur la fiole suivante. Puis effectuez l'action normale de l'emplacement correspondant.

### Prophétie supplémentaire



**Points de victoire pour les tuiles puissance**  
Si vous possédez cette prophétie, vous gagnerez des points de victoire à la fin de la partie selon le nombre de tuiles puissance présentes dans votre chaudron.



## Module 2 : La Puissance de la Pleine Lune

Les rayons de la pleine lune font émerger des pouvoirs cachés et vous donnent des capacités spéciales que vous seul pouvez utiliser. Votre animal familier vous apportera de l'aide.

### Mise en place

Après avoir installé le matériel de jeu, chaque joueur prend le pion animal à sa couleur (avec un support). Puis mélangez les 6 **cartes pleine lune**, face cachée. Le premier joueur **pioche les 2 premières cartes, en choisit une** et remet l'autre sous la pile. Puis le deuxième joueur pioche 2 cartes, en choisit une, et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait choisi une carte parmi deux. Les cartes restantes sont rangées dans la boîte de jeu. (Les joueurs peuvent aussi simplement piocher leur carte au hasard ou la choisir parmi l'ensemble des cartes face visible.) Puis chaque joueur pose sa carte pleine lune face visible devant lui et place son pion animal sur la lune, au centre.

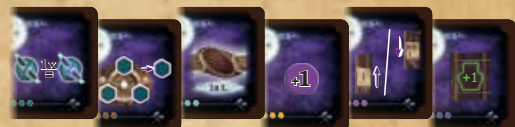


### Utilisation pendant la partie

A **chaque tour**, vous pouvez utiliser **une des deux** capacités spéciales indiquées, **une seule fois**. Pour cela, positionnez votre pion animal sur la fonction choisie. Ainsi, vous indiquez que vous avez déjà utilisé cette capacité spéciale, et que vous ne pouvez plus utiliser de capacité spéciale pour le reste du tour en cours. A la fin de votre tour, remplacez votre pion animal sur la lune.

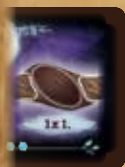
La **capacité sur la gauche** de la carte est toujours liée à un des **6 types d'action**. Si vous placez une tuile hexagonale représentant le type d'action correspondant dans votre chaudron, vous gagnez +1 action de ce type.

Vous pouvez aussi utiliser la **capacité sur la droite**, **pendant** que vous effectuez un **type d'action** spécifique.



**Attention :** Une capacité spéciale ne peut pas être utilisée **plus d'une fois par tour** !

### Les capacités spéciales



Si vous atteignez ou traversez une case marron foncé sur la **baguette magique**, vous pouvez, une fois par tour, résoudre une de ces cases **comme si vous étiez le joueur le plus avancé sur la baguette magique**, même si le pion d'un ou plusieurs adversaires se trouve devant vous. Si vous franchissez plusieurs cases marron foncé, vous devez choisir lequel de ces bonus vous souhaitez utiliser deux fois.



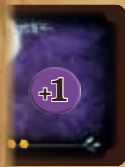
Si vous avez la possibilité de prendre un **parchemin**, vous pouvez choisir de le prendre **soit à partir de l'étagère la plus basse, soit à partir de l'étagère la plus haute**. Par exemple, si vous avez deux actions Parchemin, vous pouvez soit prendre le premier ou le second parchemin en partant du bas, soit le premier ou le second parchemin en partant du haut. Si vous avez la possibilité de prendre plusieurs parchemins pendant votre tour, vous ne pouvez choisir qu'une seule fois un parchemin en partant du haut.



Si vous progressez sur le **pentacle** et obtenez une ou plusieurs tuiles hexagonales spéciales, **vous pouvez en choisir une (et une seule) librement parmi les 3 tuiles hexagonales spéciales qui se trouvent face visible sur le pentacle**. Ensuite, comme d'habitude, placez une nouvelle tuile de la pioche sur l'emplacement vide.



Si vous déplacez une **sorcière** depuis votre tour jusqu'à un autre lieu, **vous pouvez, une fois lors d'une seule action, utiliser autant de connexions de la couleur d'un adversaire** que vous le souhaitez. Autrement dit, au lieu de dépenser une action pour chaque connexion appartenant à un adversaire entre deux lieux, cela ne vous coûte qu'une seule action de traverser plusieurs lieux reliés entre eux par un même joueur.



Si vous collectez un **jeton magique** (qu'il provienne de la boule de cristal ou du niveau le plus bas de l'étagère à fioles), **vous gagnez une seule fois +1 action du type représenté** (c'est-à-dire, par exemple, 2 actions Sorcière au lieu d'une, ou 4 points de victoire au lieu de 3, s'il s'agit d'un jeton magique octroyant 3 points de victoire).

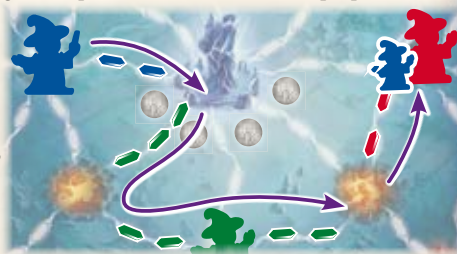


Si vous placez un **cristal** dans une des fioles, **vous gagnez une fois +1 action du type représenté** – cela s'applique également à un jeton magique si vous placez le cristal sur l'étagère la plus basse (ou vous gagnez 4 points de victoire au lieu de 3, s'il s'agit d'un jeton magique octroyant 3 points de victoire).

**Exemple :** Le joueur bleu souhaite placer sa sorcière sur la case tour du joueur rouge. Il emprunte d'abord une de ses propres connexions,

puis, grâce à sa capacité spéciale, 3 connexions de la joueuse verte. Enfin, il utilise une des connexions du joueur rouge.

Au total, il doit dépenser 3 actions Sorcière pour y parvenir.





© 2022 HUCH!  
www.hutter-trade.com

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

Authors:  
Reiner Knizia, Martino Chiacchiera  
Development: Britta & Friends  
Illustration: Mariusz Gandzel  
Design: HUCH!

Translation: „Word for Wort“  
English: Sybille & Bruce Whitehill  
Française : Sylvain Gourgeon  
English Editing: Frank DiLorenzo

Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
89312 Günzburg  
GERMANY



**Achtung!** Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erststickungsgefahr. **Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Danger 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.

