

WITCHSTONE



Rulebook
from page 14 on

Spielregel
ab Seite 2

Règle du Jeu
à partir de la page 26

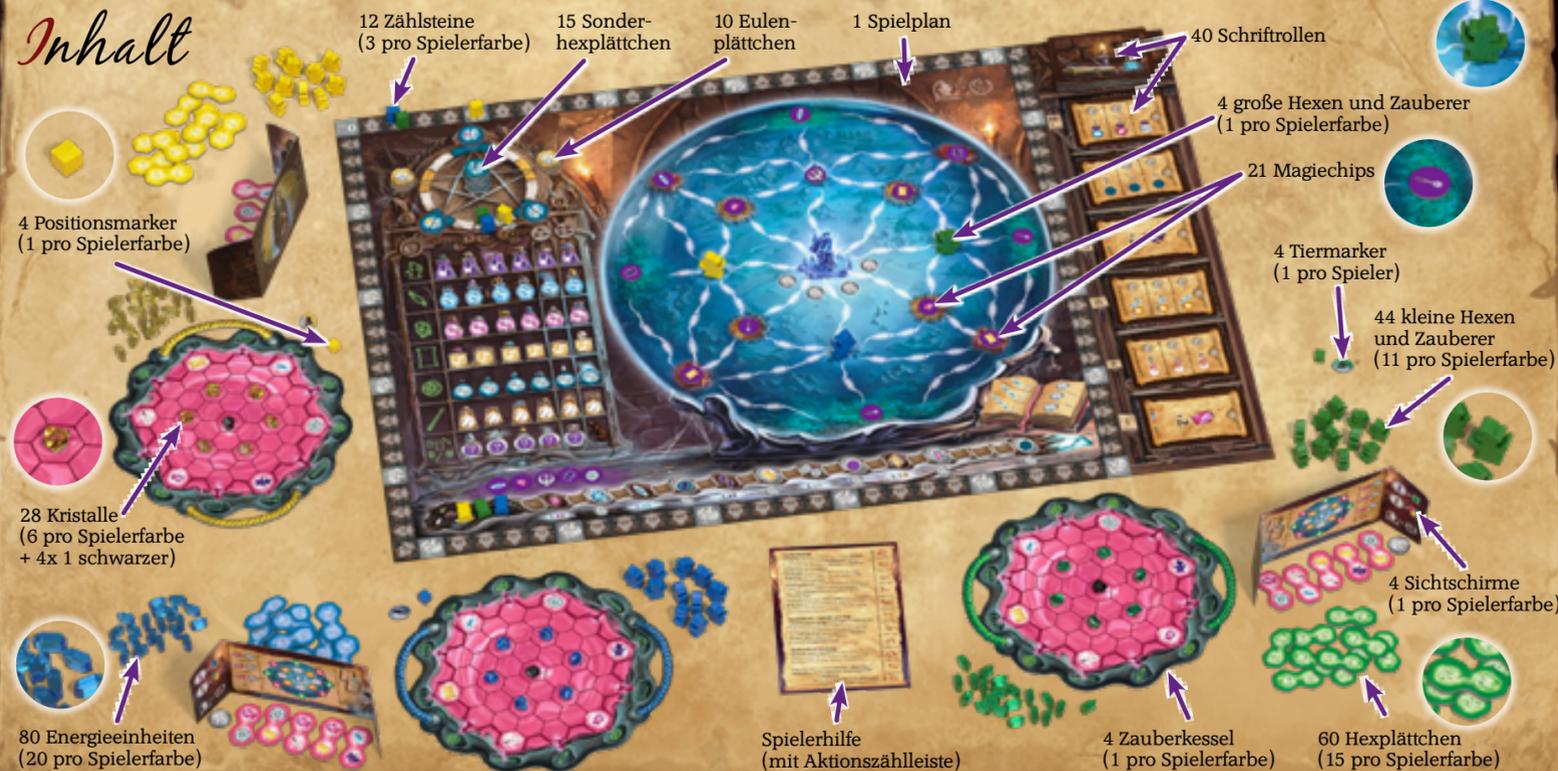




Alle 100 Jahre versammeln sich bedeutende Hexen und Zauberer in einer Gegend, deren Lage seit vielen Generationen ein streng gehütetes Geheimnis ist, um mit magischen Formeln und Riten das Energiefeld des legendären Hexensteins zu erneuern und so den Erhalt und die Stärkung der eigenen Zauberkräfte zu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

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

Inhalt



Spielziel

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

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

Spielaufbau

Vorbereitung des Spielplans

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

Vorbereitung der Spieler

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

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

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



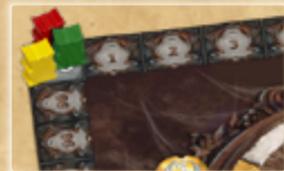
2. Mischt verdeckt eure 15 Hexplättchen. Zieht davon 5 und legt sie offen hinter euren Sichtschirm. Die restlichen 10 bleiben verdeckt als Vorrat daneben liegen.



Hinweis: Die Innenseite des Sichtschirms enthält einige Zusatzinformationen.



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



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

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

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



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



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

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

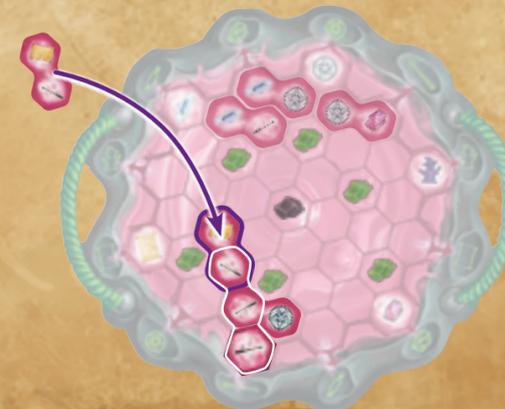
Spielablauf

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

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

Mehrere Aktionen einer Aktionsart durch Gruppenbildung

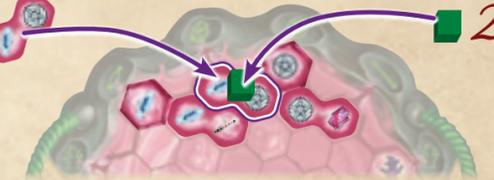
Wenn ihr ein Hexplättchen so anlegt, dass sich Gruppen mit dem gleichen Symbol bilden, dürft ihr die entsprechende Aktionsart mehrfach ausführen. Ihr habt so viele Aktionen einer bestimmten Aktionsart, wie Symbole dieser Aktionsart in der entsprechenden Gruppe vorkommen (einzige Ausnahme: Aktion ‚Schriftrolle‘).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



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



- 1.
- 2.



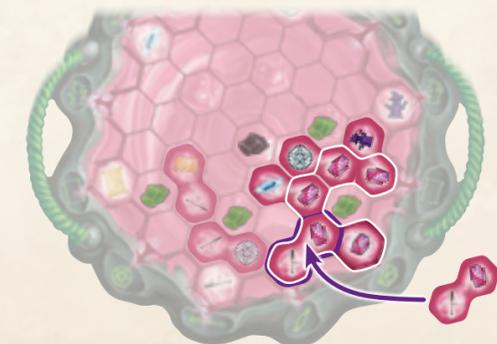
Dies kann im späteren Spielverlauf hilfreich sein, wenn ihr von einer Art viele Aktionen auf einmal erhaltet, die ggf. zusätzliche Bonusaktionen auslösen.

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

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

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

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



Die Aktionsarten

Es gibt die folgenden **6 Aktionsarten**:

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

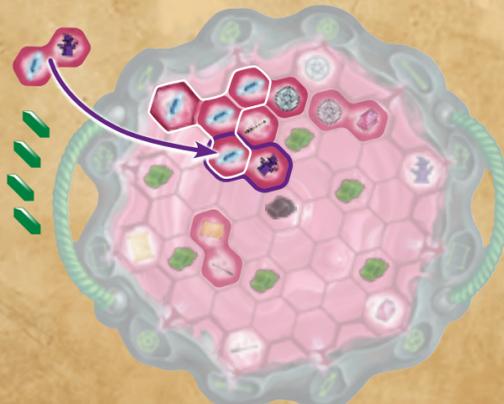
Die Energieaktion

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

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

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

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



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

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

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



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

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

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



Die Hexenaktion

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

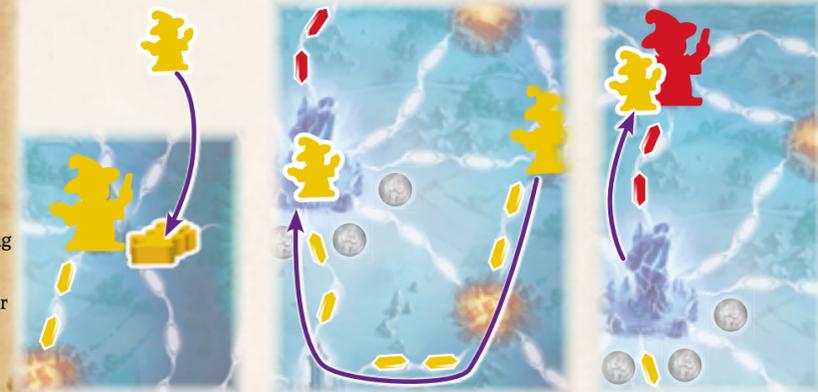
Wenn du die Aktionsart „Hexe“ aktivierst, darfst du

- a) entweder eine Hexe aus deinem Vorrat neben deinen Turm in Bereitschaft **legen**, wo seit Spielbeginn bereits deine große Hexe steht (liegende Hexen bringen noch keine Siegpunkte, sondern warten auf ihren eigentlichen Einsatz), **oder**
- b) eine neben deinem Turm liegende Hexe auf einen anderen verbundenen Ort **stellen** und sie damit zum Einsatz bringen. Du darfst Hexen allerdings nur auf Orte stellen, die energetisch (also durch **vollständig mit Energieeinheiten belegte Verbindungen**) an deinen Turm angeschlossen sind. Nutzt du ausschließlich deine eigenen Energieverbindungen, kostet es dich nur 1 Hexenaktion, eine Hexe von deinem Turm zu einem neuen Ort zu bewegen (über beliebig viele besetzte oder unbesetzte Orte hinweg). Musst du jedoch

Verbindungen von Mitspielern nutzen, um zum Ort deiner Wahl zu gelangen, kostet dich jede fremde genutzte Verbindung zwischen zwei Orten 1 Hexenaktion (unabhängig davon, ob die Verbindung aus 1, 2 oder 3 Energieeinheiten besteht). Stehen dir in deinem Zug für einen solchen Fall nicht genügend Hexenaktionen zur Verfügung, musst du deine Hexenaktion(en) anderweitig nutzen oder verfallen lassen.

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

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



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



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

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

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

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

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

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





Die Pentagrammaktion

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

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

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

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

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

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



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

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

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

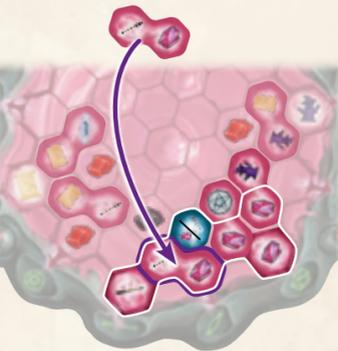


Hinweise: Hast du das Pentagramm einmal umrundet, führst du die nächste Runde wie die erste durch, mit dem kleinen Unterschied, dass andere Sonderhexplättchen ausliegen und der Wert der Eulenplättchen geringer wird.

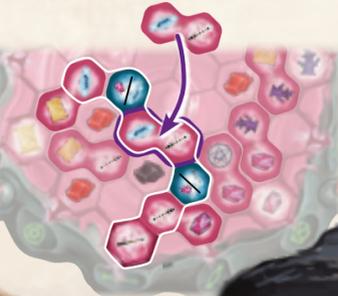
Wenn du ein orangefarbenes Feld erreichst, bei dem keine Eulenplättchen mehr liegen, erhältst du sofort 2 Siegpunkte 4.

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

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



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



Die Kristallaktion

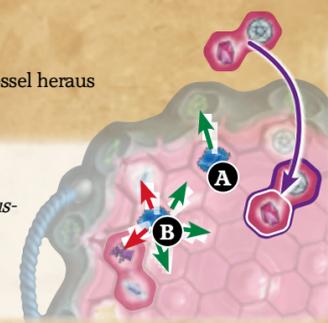
Bewege Kristalle in deinem Kessel und schalte Zusatzaktionen frei, indem du einen oder mehrere Kristalle aus dem Kessel herausbewegst.

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

Dies kann dir auf zweierlei Weise Nutzen bringen:

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

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

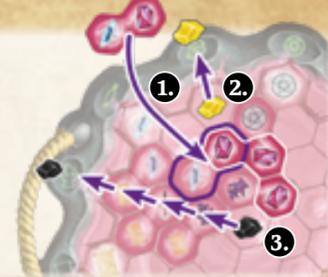


Hast du einen Kristall auf ein bestimmtes Symbol auf dem Kesselrand bewegt, musst du ihn anschließend von dort nehmen und in das Phiolenregal auf dem Spielplan legen. Du darfst aus zwei Reihen wählen:

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

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

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



Beim schwarzen Kristall gelten zwei Besonderheiten:

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

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

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



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

– Jede Phiolenreihe kann nur einen Kristall aufnehmen.

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

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

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



Die Zauberstabaktion

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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



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



Die Schriftrollenaktion

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

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

Aktivierst du mehrere Schriftrollenaktionen auf einmal, vergrößert sich entsprechend deine **Auswahl**. Hast du durch Anlegen eines Hexplättchens z.B. 3 Schriftrollenaktionen, darfst du 1 Schriftrolle aus den ersten drei Schriftrollen der Auslage (also von den Positionen 1–3 **6**) auswählen.

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

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

1. Verstärkungszauber

Verstärkungszauber kannst du **einmalig** und nur zum **Ergänzen einer entsprechenden Aktion**, die du auf andere Weise ausgelöst hast, nutzen. Normalerweise ermöglicht dir ein Verstärkungszauber 2 zusätzliche Aktionen. Hast du z.B. durch das Platzieren eines Hexplättchens 3 Schritte auf dem Zauberstab, darfst du dort 2 weitere Schritte vorrücken, wenn du einen Verstärkungszauber ‚Zauberstab‘ spielst.

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

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

Genutzte Verstärkungszauber legst du umgedreht (Rückseite nach oben) neben deinen Sichtschirm. Ungenutzte Verstärkungszauber bleiben so lange offen vor dir liegen, bis sie genutzt werden. Bleiben sie bis zum Spielende ungenutzt, bringt jede ungenutzte Schriftrolle ‚Verstärkungszauber‘ 2 Siegpunkte.

2. Prophezeiungen

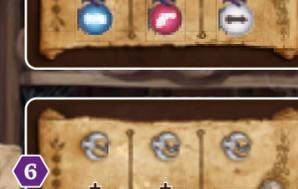
Prophezeiungen sind Auftragskarten, die am Spielende Siegpunkte bringen, je nachdem, wie gut du die Prophezeiungen erfüllen konntest:

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

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

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

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



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

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

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

Spielende

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

Wertet jetzt:

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

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

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

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

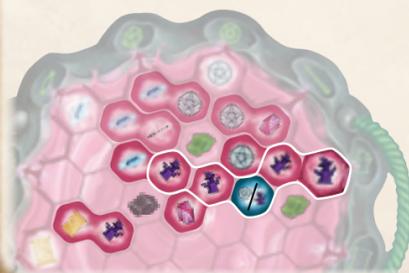
Erklärung der Prophezeiungen

Symbolgruppen

Größte Gruppe eines bestimmten Symbols in eurem Kessel

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

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



Besetzte und verbundene Orte

Hexen an bestimmten Orten

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



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

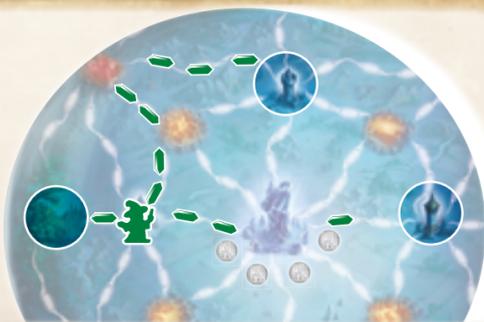


Verbundene Orte

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



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



Sonstige Prophezeiungen

3 / 5 / 7 Punkte für:



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



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



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



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



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



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



4 / 5-6 / 7+
gesammelte Magiechips



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



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

Hinweis:

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



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



Erklärung der Verstärkungszauber

Einfacher Verstärkungszauber

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



Doppelter Verstärkungszauber

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



♣ Spielen in gemischten Runden

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

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

♣ For Mixed Player Groups

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

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

♣ Pour les groupes de joueurs de niveaux différents

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

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

Thanks to ...

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



Reiner Knizia

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

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

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



Martino Chiacchiera

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

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

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



Mariusz Gandzel

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

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

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



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

© 2021 HUCH!

Authors: Reiner Knizia, Martino Chiacchiera

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

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

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

Français: Sylvain Gourgeon

Manufacturer & distributor:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg

GERMANY

www.hutter-trade.com

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

