

Reiner Knizia

Martino
Chiacchiera

WITCHSTONE



FULL MOON

Spielregel
ab Seite 2



Rulebook
from page 8 on



Règles du Jeu
à partir de la page 14



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



Contenu

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



4 tours



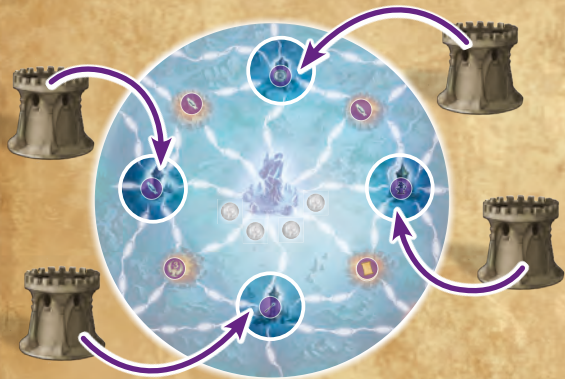
Module 2 : La Puissance de la Pleine Lune

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

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.

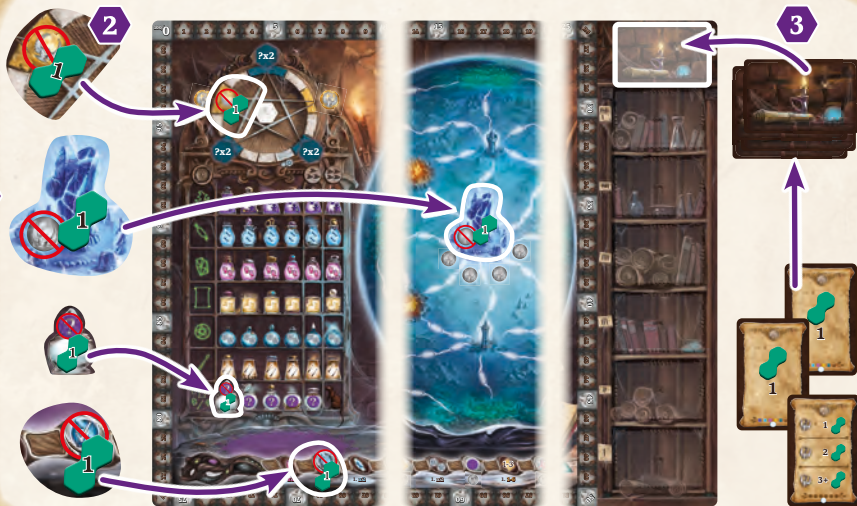
Mise en place

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 hibou et prendre à la place 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 achevés 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 le 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 ◆



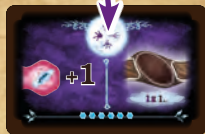
Points de victoire pour les tuiles puissance
Si vous possédez cette prophétie, vous gagnerez des points de victoire à la fin de la partie selon le nombre de tuiles puissance présentes dans votre chaudron.

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 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 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).

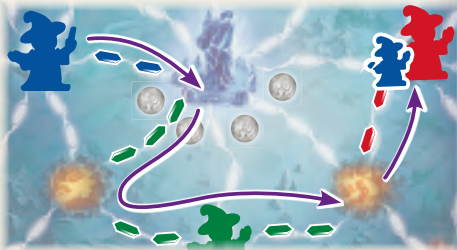


Si vous avez la possibilité de prendre un **parchemin**, vous pouvez choisir de le prendre **soit à partir de l'étagère la plus basse, soit à partir de l'étagère la plus haute**. Par exemple, si vous avez deux actions Parchemin, vous pouvez soit prendre le premier ou le second parchemin en partant du 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 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.

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. Erstickungsgefahr. **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.

