

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



Wieder 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 Sammelpättchen
- 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.

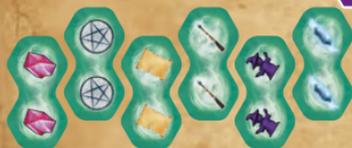
Wenn es z.B. auf dem Zauberstab Siegpunkte pro Hexe in der Kristallkugel gibt, zählt die eigene große Hexe auf dem Spielplan ebenso wie die eigene Großmeisterfigur auf dem Turm mit.

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.

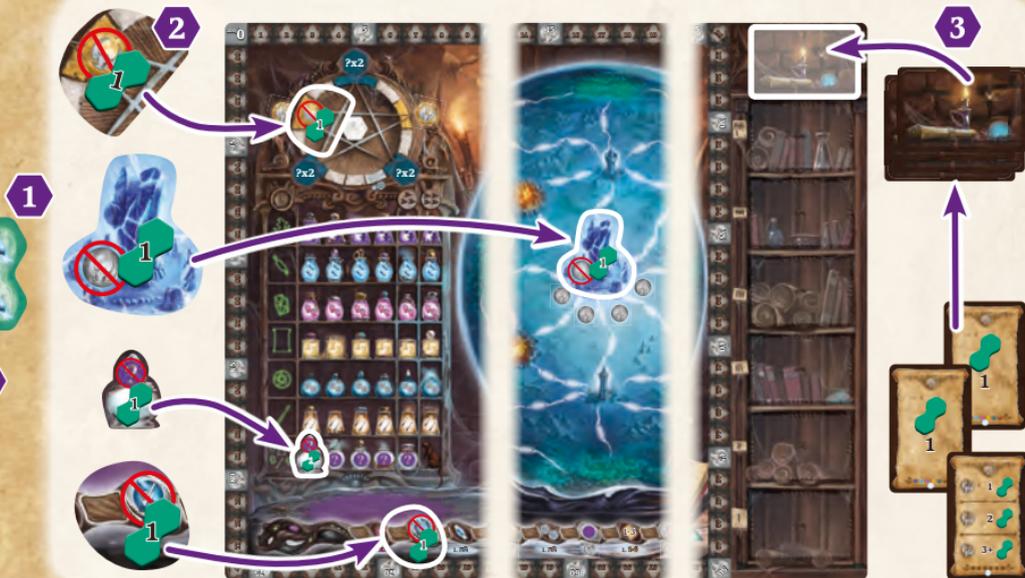
Vorbereitung

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 Sammelpättchen 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 Sammelpättchen 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 Sammelpättchen 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 Sammelpättchen 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 Sammelpättchen kann nur ein einziges Mal zum Nehmen von Kraftplättchen genutzt werden. Hast du ein Sammelpättchen 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 Sammelpättchen NICHT zu nehmen. Du verzichtest damit darauf, dir ein Kraftplättchen zu nehmen. Das Sammelpättchen bleibt liegen bzw. das Phiolensammelpättchen 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 auf dem **Pentagramm** vorrückst 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 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).

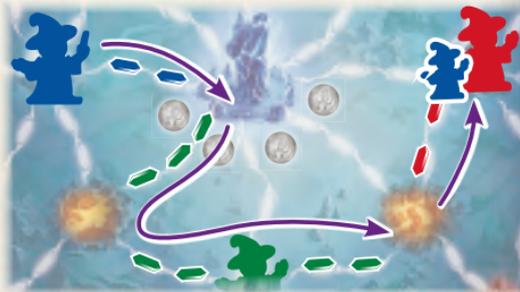


Wenn du eine **Schriftrolle** nehmen darfst, kannst du **aussuchen, ob du sie von unten oder von oben aus dem Regal nehmen möchtest**. Wenn du z.B. zwei Schriftrollenaktionen hast, darfst du also entweder die erste oder zweite Schriftrolle von unten nehmen oder die erste oder zweite Schriftrolle von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



Wenn du 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.

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.



© 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.

