

WITCHSTONE



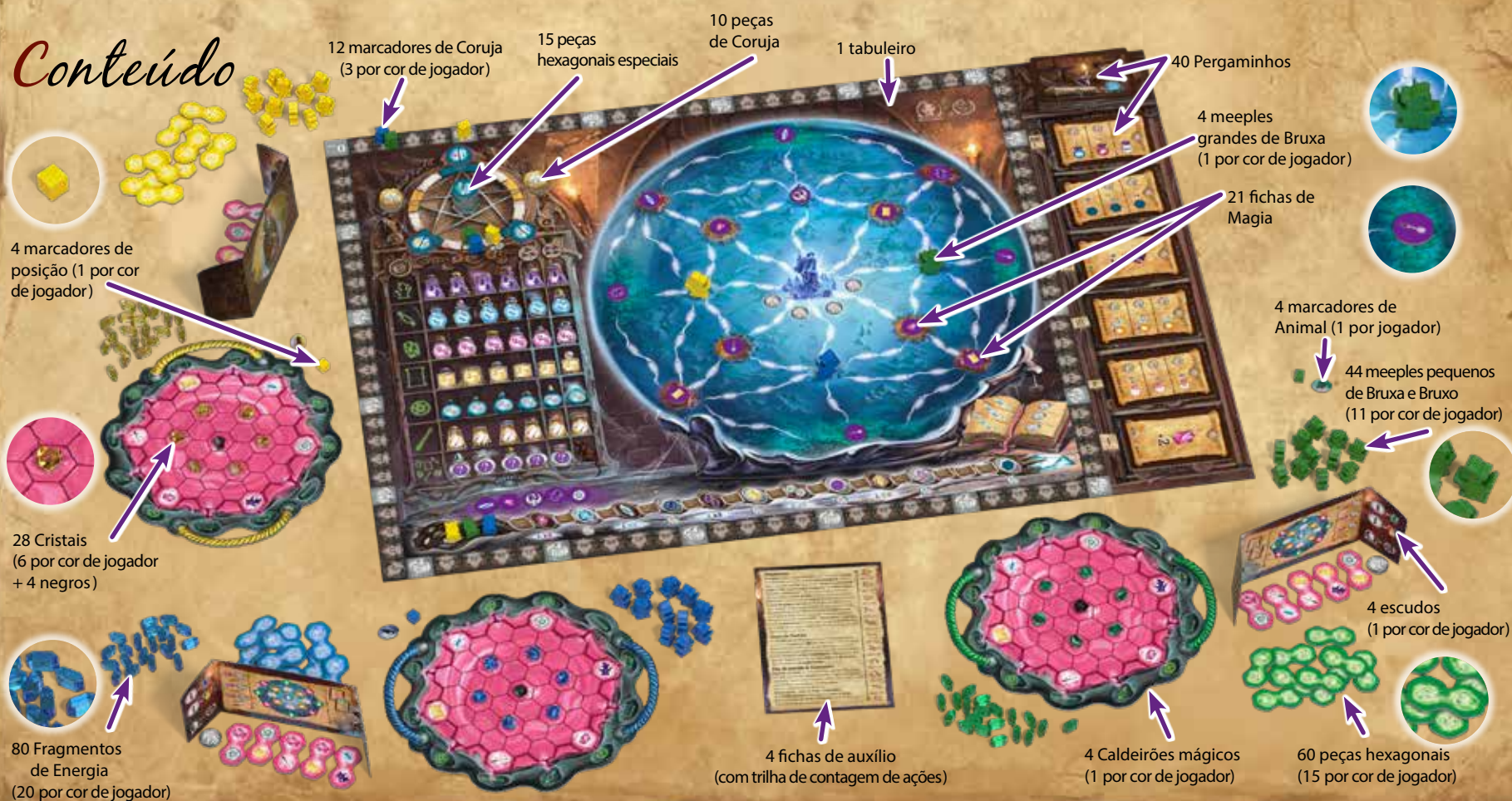
Regras



Uma vez a cada 100 anos, eminentes bruxos e bruxas reúnem-se em uma região remota, um lugar que eles têm guardado por gerações sob rigoroso segredo. O propósito deste encontro é regenerar os campos de energia da lendária Witchstone. Através do uso de feitiços e rituais, vocês também irão garantir a manutenção e o reforço de seus próprios poderes mágicos.

O jogador que demonstrar ser o mais habilidoso bruxo ou bruxa durante este evento oculto será declarado o Mestre de Witchstone. Com isso, ele atinge um status especial para todos os membros de sua guilda e, ainda, ganha grandes poderes mágicos. Bem, ao menos até a próxima reunião...

Conteúdo



Objetivo do Jogo

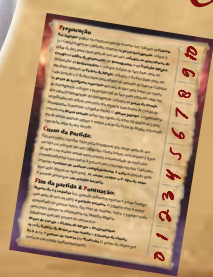
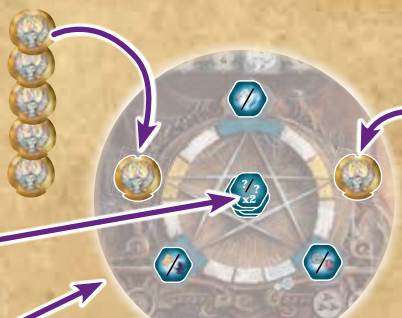
Como eruditos adeptos de sua guilda, vocês se reúnem ao redor da ancestral pedra sagrada. Cada jogador ocupa uma das quatro torres ao redor da Witchstone e de lá iniciam. Crie seus Feitiços Mágicos com a ajuda de seu Caldeirão e aumente a rede de Energia Mágica que cerca a pedra. Libere suas Bruxas, retire os Cristais Mágicos de seu Caldeirão e faça um bom uso do

Pentagrama e de sua Varinha Mágica. Mas não se esqueça de ficar de olho nas Profecias para garantir a vitória. Não são todas as opções que estarão disponíveis para você, então aproveite ao máximo suas oportunidades. Somente assim talvez você tenha a chance de acumular a maior quantidade de pontos durante as 11 rodadas e reivindicar a vitória como Mestre da Witchstone.

Preparação

Preparação do Tabuleiro

1. Coloque o **tabuleiro** no centro da mesa.
2. Forme duas pilhas de **peças de Coruja**, organizando-as de forma ascendente da peça 3 à 7, e coloque cada uma das pilhas – com a peça 7 no topo – nos dois espaços de Coruja do Pentagrama.
3. Embaralhe os **Pergaminhos**. Coloque-os de face para baixo formando uma pilha de saque no espaço apropriado do tabuleiro. Revele 6 Pergaminhos e coloque-os de face para cima nos espaços correspondentes.
4. Misture as **peças hexagonais especiais** e as coloque de face para baixo em uma pilha ao centro do Pentagrama. Coloque uma destas peças especiais de face para cima em cada um dos 3 espaços do Pentagrama.
5. Misture todas as **Fichas de Magia**. Aleatoriamente coloque uma ficha em cada posição na Bola de Cristal, de face para cima (exceto na Witchstone em seu centro). Coloque as fichas que sobrarem, de face para cima, sobre o pano de chá roxo da mesa de pedra, abaixo do armário de frascos.
6. Mantenha as **fichas de auxílio** à mão, próximas ao tabuleiro.



Preparação dos Jogadores

1. Cada jogador escolhe uma cor. Pegue os seguintes componentes de sua cor: o **escudo**, o **Caldeirão Mágico**, **15 peças hexagonais**, **12 Bruxas e Bruxos** – coletivamente denominados “Bruxas” (1 Bruxa grande e 11 pequenas), 20 fragmentos de energia, 3 marcadores de coruja, 1 marcador de posição, o marcador de animal, e 6 Cristais. Adicionalmente, pegue 1 Cristal Negro.

Coloque o Cristal Negro no espaço central de seu Caldeirão e os 6 Cristais de sua cor nos outros espaços indicados (bolhas).

Mantenha o **marcador de posição** e o **marcador de animal** à mão, próximos a seu Caldeirão.



2. Misture suas 15 peças hexagonais de face para baixo. Saque 5 delas e as coloque atrás de seu escudo. Deixe as 10 peças que sobraem próximas a seu escudo, de face para baixo.



Nota: a parte interna de seu escudo contém algumas informações adicionais.



3. Coloque um **Marcador de Coruja** no espaço “0” da trilha de pontuação, o segundo no espaço indicado no Pentagrama e o terceiro no cabo da Varinha Mágica.



4. O jogador que foi o último a mexer em alguma coisa dentro de um frasco será o jogador inicial.

O jogador à sua direita (i.e., o último na ordem da rodada) coloca seu meeple de **Bruxa Grande de pé** em um dos 4 espaços de torre na Bola de Cristal.

Ao colocar sua Bruxa Grande em uma torre, esta torre se torna **a sua torre**. **As outras 3 torres serão torres estrangeiras**. Elas podem estar **ocupadas por outros jogadores** ou **vazias**.



Ganhe **2 pontos de vitória** por ter colocado a Bruxa neste espaço e realize a correspondente **ação da Ficha de Magia** (antes da primeira partida, leia completamente as instruções para tomar conhecimento dos diferentes significados das ações).



Depois de realizar a ação, vire a ficha e a coloque atrás de seu escudo; ao final da partida, ela irá proporcionar mais 2 pontos de vitória.

Agora, o penúltimo jogador na ordem da rodada coloca sua Bruxa Grande em uma torre desocupada e também ganha 2 pontos de vitória além de realizar a ação da Ficha de Magia, colocando-a virada atrás de seu escudo. Isso continua até que finalmente o jogador inicial tenha colocado sua Bruxa Grande e ter pego sua Ficha de Magia.

Curso da Partida

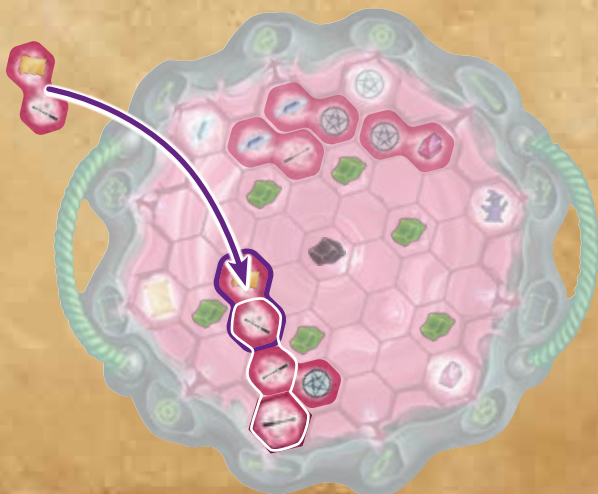
O jogador inicial inicia a partida escolhendo uma das suas 5 peças hexagonais que se encontram atrás de seu escudo colocando-a sobre 2 **espaços vazios** em seu Caldeirão. Seis espaços do Caldeirão contém a imagem de símbolos de ação, os quais não podem ser sobrepostos. Espaços que contém Cristais também não podem ser sobrepostos pelas peças hexagonais (através da ação do Cristal, você pode mover o Cristal um espaço ou pode move-lo para a borda do Caldeirão. Cristais também podem ser diretamente removidos do Caldeirão ao custo de pontos de vitória – explicação detalhada: veja p. 9, “Ação do Cristal”).



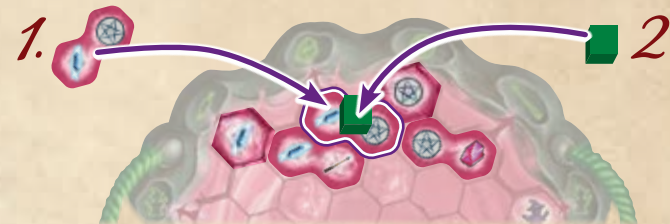
Cada peça hexagonal exibe **2 símbolos diferentes de ação**. Você realiza esses dois tipos de ação, uma após o outro, na ordem que desejar. Depois disso, você saca uma nova peça de face para baixo a partir de seu suprimento, e a coloca de face para cima atrás de seu escudo. Então inicia o turno do próximo jogador. A partida segue em sentido horário até que cada jogador tenha jogado 11 turnos. **Cada jogador irá terminar a partida sem nenhuma peça hexagonal em seu suprimento e com 4 peças sobrando atrás de seu escudo.**

◆ Múltiplas ações de mesmo tipo através de convergência ◆

Se você colocar uma peça hexagonal de forma a criar uma **convergência de símbolos iguais**, você poderá realizar várias vezes a ação daquele tipo. Você terá uma quantidade de ação daquele tipo específico igual a quantidade de símbolos desta ação que estejam na convergência (exceção: “Ação do Pergaminho”). Se, por exemplo, você colocar uma peça hexagonal com o símbolo da Varinha Mágica criando uma convergência de 3 símbolos de Varinha Mágica, você poderá realizar a ação da Varinha Mágica 3 vezes.



Atenção: a cada rodada, você ativa 2 **tipos de ação**. Primeiro você tem que **completar um destes dois tipos de ação** (incluindo qualquer ação bônus, se aplicável) antes de poder ativar o outro tipo de ação. Como um lembrete para identificar qual peça você colocou, se desejar, você pode colocar um marcador de posição sobre aquela peça.



(Isso pode ser útil no decorrer da partida se você conseguir realizar múltiplas ações de um tipo as quais possam posteriormente ativar ações bônus).

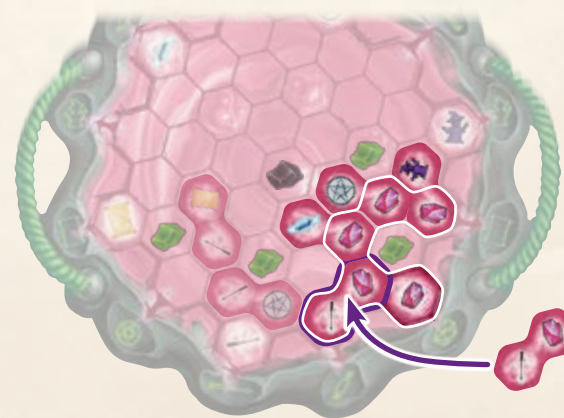
É possível, no decorrer da partida, que você coloque uma peça da qual você não consiga realizar a ação. Sem problemas, você simplesmente ignora o uso daquela ação.

Importante: para fazer uso de várias ações do mesmo tipo, coloque sua peça hexagonal adjacente a símbolos do mesmo tipo em seu Caldeirão.

Se você colocar a peça hexagonal de forma com que o segundo símbolo também forme uma convergência, você ainda poderá realizar esta ação várias vezes.

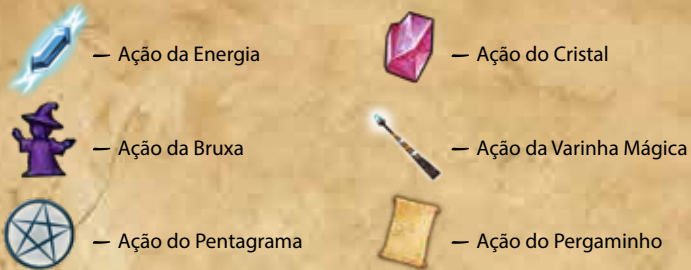
Se o símbolo da peça hexagonal não criar nenhuma convergência com símbolos iguais, você poderá realizar essa ação específica apenas uma vez.

Exemplo: neste caso, você pode realizar a ação de Cristal 5 vezes e a ação de Varinha Mágica uma vez.



Os Tipos de Ação

Existem **6 tipos de ação**:



Dica: se você conseguir realizar várias ações do mesmo tipo de uma vez e, talvez, até mesmo ações adicionais através de Fichas de Magia, Pergaminhos etc., pode ser útil marcar e contar regressivamente a corrente quantidade remanescente de ações utilizando seu próprio marcador de animal na trilha de contagem de ações (incluída na ficha de auxílio).



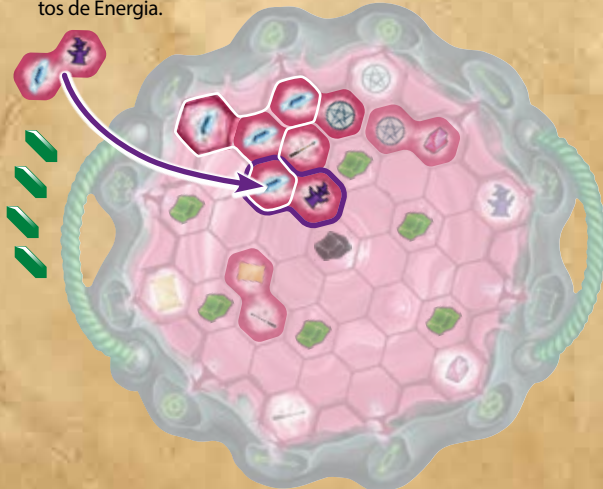
◇ Ação da Energia ◇

Conecte locais através de Energia e ganhe 1, 3 ou 6 pontos de vitória por conexão completada, mais a oportunidade de mover Bruxas pelas locais conectadas no decorrer da partida.

O tabuleiro apresenta conexões entre as locais dentro da Bola de Cristal. Cada conexão é composta por 1, 2 ou 3 espaços os quais requerem 1, 2 ou 3 fragmentos de Energia para serem completadas.

Quando você ativa a ação da Energia, você pode colocar um fragmento de Energia de seu suprimento em um espaço desocupado na Bola de Cristal.

O primeiro fragmento de energia que você colocar deve ser colocado a partir de sua torre **1** – em qualquer direção. Se você ativar várias vezes a ação da energia durante seu turno, coloque a quantidade correspondente de fragmentos de Energia.



Nota: cada conexão deve começar e ser completada por somente um jogador. Se alguém já tiver ocupado um ou mais espaços de uma conexão, os outros jogadores não podem colocar fragmentos de Energia naquela conexão.

Se você já tiver usado todos os seus fragmentos de Energia, você não pode mais realizar ações da Energia.

Você deve **completar a conexão** que já tenha **iniciado** para uma localização **2** antes de começar uma nova conexão. Então você pode começar novamente de sua torre ou continuar expandindo de uma localização que você já tenha conectado à sua torre *****.



Para cada **conexão completada** você ganha pontos de vitória, os quais são imediatamente anotados na trilha de pontuação avançando seu marcador de Coruja:

1 ponto de vitória para conexões com **1 fragmento**
3 pontos de vitória para conexões com **2 fragmentos**
6 pontos de vitória para conexões com **3 fragmentos**





Ação da Bruxa

Coloque Bruxas próximas à sua torre na Bola de Cristal e mova-as de lá para outra localização já conectada. Nas outras localizações, ganhe 2 pontos de vitória e, se disponível, 1 Ficha de Magia.

Quando você ativa a ação da Bruxa, você pode

a) Colocar uma Bruxa deitada em espera. Pegue uma Bruxa pequena de seu suprimento e coloque-a próxima à sua torre, ao lado de sua Bruxa Grande (Bruxas deitadas não geram pontos de vitória, mas estão à espera de sua tarefa).

ou
b) Pegar uma Bruxa deitada próxima à sua torre e **colocá-la de pé**. Então, mova-a para outra localização. Você somente pode mover Bruxas por localizações que estejam energeticamente conectadas à sua torre (através de **conexões que estejam completamente ocupadas por fragmentos de Energia**). Se você usar apenas

as suas conexões, o movimento para uma nova localização custará apenas 1 ação da Bruxa (através de qualquer quantidade de localizações ocupadas ou desocupadas). Mas se você precisar usar conexões de outros jogadores para alcançar a localização escolhida por você, cada conexão estrangeira, entre duas localizações, que você usar custará uma ação da Bruxa (independentemente da quantidade de fragmentos de Energia que compõe a conexão, 1, 2 ou 3). Se, no corrente caso, você não possuir a quantidade de ações da Bruxa necessária, você terá que usar sua(s) ação(ões) da Bruxa de outra forma, ou deixar ela(s) ser(em) desperdiçada(s).

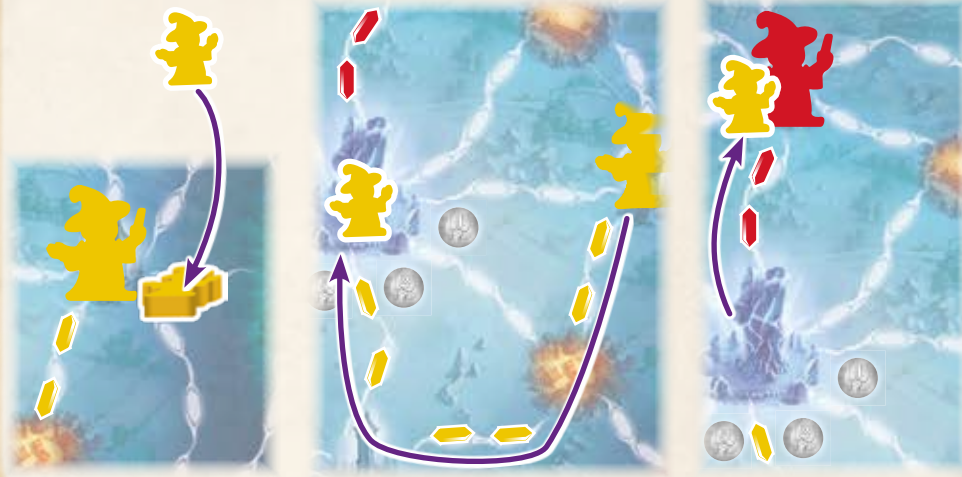


Exemplo: no intuito de mover a Bruxa amarela até a torre Vermelha **3**, o Amarelo precisará de **3 ações**:

1ª ação: coloque a Bruxa deitada próxima à sua própria torre.

2ª ação: coloque de pé a Bruxa e mova-a ao longo da conexão amarela até a Witchstone ao centro da Bola de Cristal.

3ª ação: Mova a Bruxa da Witchstone através da conexão vermelha até a torre Vermelha.



Toda vez que você colocar uma Bruxa de pé em uma localização, você ganha **2 pontos de vitória**. Aquele que for o primeiro a colocar uma Bruxa na localização pega também a **Ficha de Magia** que repousa sobre ela. Dependendo do símbolo, a parte da frente da ficha proporcionará **1 ação adicional** (dentro os 6 tipos de ação) ou **3 pontos de vitória**.



Você pode usar essa ação extra em qualquer momento durante a realização de suas ações da Bruxa – no mais tardar, após sua última ação da Bruxa do corrente turno. Depois de usar a Ficha de Magia, vire-a e coloque-a atrás de seu escudo (ao final da partida, ela irá proporcionar mais 2 pontos de vitória).

A **Witchstone 4** no centro da Bola de Cristal não abriga nenhuma ficha de Magia. Quando você coloca uma Bruxa por lá, você a coloca no espaço vazio de maior valor em pontos de vitória disponível. **Além dos normais 2 pontos de vitória** por colocar de pé uma Bruxa em uma localização, você ganha imediatamente o **ponto bônus indicado no espaço 5**.

Exemplo: Vermelho é o segundo a colocar uma de suas Bruxas na Witchstone **6**.

Como consequência, ele ganha **2** (por ser uma nova localização) **+3** (bônus) = **5 pontos de vitória**.

Se você ativar várias ações da Bruxa em seu turno, realize **a)** e/ou **b)** a quantidade de vezes correspondente, na ordem que desejar. Uma vez que você tenha colocado de pé todas as suas Bruxas em localizações na Bola de Cristal, você não poderá realizar novamente a ação da Bruxa.

Notas: cada localização não pode abrigar mais de 1 Bruxa do mesmo jogador. **Não** pode haver **duas ou mais Bruxas da mesma cor de pé na mesma localização**. Você pode colocar qualquer quantidade de Bruxas deitadas próximas à sua própria torre. Uma vez que uma Bruxa tenha sido colocada de pé em uma localização, ela **não pode ser movida de lá** e deve permanecer na localização até o final da partida.





◁ Ação do Pentagrama ▷

Avance no Pentagrama e obtenha peças de Coruja (3-7 pontos de vitória) e peças hexagonais especiais.

Quando você ativa a ação do Pentagrama, avance seu marcador de Coruja um espaço em sentido horário no Pentagrama. Se você ativar várias ações do Pentagrama, avance a quantidade correspondente de espaços no Pentagrama.

Quando você entrar ou passar

- a) um espaço com um colorido claro **1**, nada acontece.
- b) um espaço laranja **2**, você obtém a peça de Coruja do topo (aquela de maior valor em pontos de vitória) da pilha daquele espaço e a coloca atrás de seu escudo.
- c) um espaço com um colorido escuro **3**, você obtém a peça hexagonal especial que repousa sobre aquele espaço; imediatamente coloque outra peça hexagonal da pilha de saque (do centro do Pentagrama) sobre este espaço, desde de que haja peça disponível, ou deixe o espaço vazio.

Você tem 2 opções para usar a peça hexagonal especial – uma vez ou permanentemente:



Uma vez: se você quiser usar a peça hexagonal especial apenas uma vez, você pode – conforme o símbolo indicado – ativar duas vezes um dos dois tipos de ação. Depois de usar a peça desta forma, você a **vira** e a coloca **perto de seu escudo**.

Exemplo: com esta peça hexagonal especial, você pode realizar 2 ações da Energia ou 2 ações da Bruxa.



Permanentemente: se você quiser usar a peça hexagonal especial permanentemente, coloque-a **de face para cima** em um espaço vazio de **seu Caldeirão**. A partir de agora, os dois símbolos da peça hexagonal especial em seu Caldeirão contribuem para a convergência dos respectivos símbolos.

Nota: colocar uma peça hexagonal especial em seu Caldeirão por si só **não** ativa nenhuma ação. No entanto, a peça pode ser usada no mesmo turno em que você esteja a realizar o segundo tipo de ação, se aplicável:

Exemplo 1: Verde coloca a peça hexagonal especial "Pentagrama/Bruxa" em seu Caldeirão. Primeiro, ela avança 4 espaços no Pentagrama – o que corresponde a quantidade de símbolos de Pentagrama em convergência – passando por um espaço colorido escuro. Ela pega a peça hexagonal especial associada ao espaço, a qual exibe a combinação "Pentagrama/Bruxa". Ela coloca a peça sem eu Caldeirão, adjacente à sua recém colocada peça hexagonal. Uma vez que isso tenha encerrado sua ação do Pentagrama, ela não poderá avançar um espaço adicional no Pentagrama. Mas o símbolo da Bruxa na peça hexagonal especial é incluído na contagem do segundo tipo de ação de sua peça hexagonal – significando que Verde tem agora 5 ações da Bruxa (em vez das 2 ações originais).

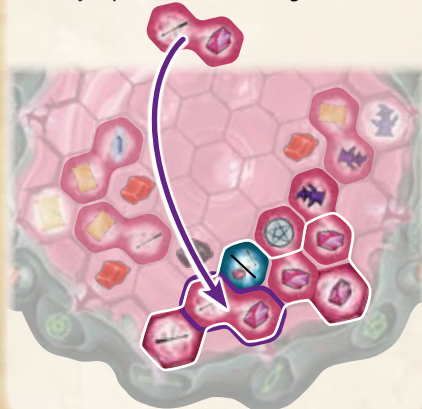


Nota: ao realizar uma volta completa no Pentagrama, você conduz a próxima volta assim como a primeira, com a pequena diferença de que serão diferentes peças hexagonais especiais, bem como valores menores nas peças de Coruja.

Se você alcançar um espaço de Coruja no Pentagrama em que todas as peças já tenham sido coletadas, você ganha **imediatamente** 2 pontos de vitória.

Se você alcançar um espaço vazio no Pentagrama em razão de terem acabado as peças hexagonais especiais, você ganha 2 ações de qualquer tipo à sua escolha **5**.

Exemplo 2: Vermelho coloca a peça hexagonal "Cristal/Varinha Mágica" adjacente à peça hexagonal especial em seu Caldeirão. Com isso, ele obtém 5 ações do Cristal e avança 3 passos na Varinha Mágica.



Exemplo 3: Vermelho coloca a peça hexagonal "Energia/Varinha Mágica" adjacente à peça hexagonal especial sem eu Caldeirão. Com isso, ele obtém 3 ações da Energia e avança 4 passos na Varinha Mágica.





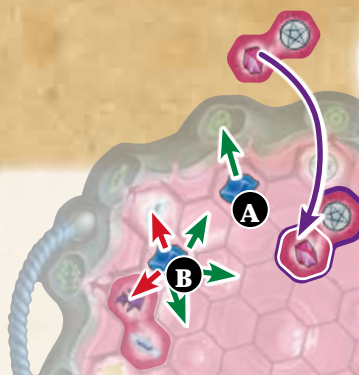
◁ Ação do Cristal ▷

Mova os Cristais em seu Caldeirão e ative ações adicionais movendo um ou mais Cristais para fora do Caldeirão.

Quando você ativa a ação do Cristal, você pode mover um dos Cristais de seu Caldeirão um espaço. Isso pode gerar benefícios de duas formas:

1. Você esvazia um espaço para que futuramente seja colocada uma peça hexagonal.
2. Toda vez que você mover um Cristal para fora do Caldeirão em direção à sua borda, você ativa ações adicionais.

Exemplo: ao colocar sua peça hexagonal, Azul ativa uma ação do Cristal. Agora ela usa essa ação para remover um Cristal do Caldeirão ao mover o Cristal que está adjacente à borda do Caldeirão **A**. Alternativamente, ela poderia ter movido o Cristal para um espaço vazio adjacente – mas não para um espaço que já esteja ocupado por uma peça hexagonal ou por um símbolo impresso no Caldeirão **B**.



Se você moveu o Cristal para um símbolo específico da borda de seu Caldeirão, você tem que tirar o Cristal de lá e colocá-lo no armário de frascos do tabuleiro. Você pode escolher entre duas prateleiras:

- Coloque o Cristal em um frasco na prateleira que corresponda ao **símbolo da borda de seu Caldeirão 6**, de onde você tirou o Cristal. Como consequência, você ganha imediatamente **2 ações deste tipo de ação**.

Ou:

- Coloque o Cristal na **prateleira mais abaixo do armário 7**. Como consequência, você recebe **1 Ficha de Magia à sua escolha** da mesa de pedra (abaixo do armário). Você pode realizar essa ação em qualquer momento durante a corrente ação do Cristal – no mais tardar, após sua última ação do Cristal. Depois disso, você vira a Ficha de Magia e a coloca atrás do seu escudo.

Se você ativar várias ações do Cristal, você ganha a mesma quantidade de movimentos. Você pode usar para movimentar apenas um Cristal ou dividir as ações para movimentar vários Cristais.

Exemplo: Amarelo tem 3 ações do Cristal. Ele usa a primeira para mover um Cristal para fora do Caldeirão até o espaço da borda com o símbolo de Cristal e o coloca na correspondente prateleira do armário de frascos **8**. Isso lhe proporciona 2 ações do Cristal e, agora, ele tem um total de 4 ações do Cristal. Agora ele usa as 4 ações do Cristal para mover o Cristal Negro sobre 3 espaços ocupados até o espaço da borda com o símbolo da Bruxa.



O Cristal Negro tem duas características especiais:

1. Se o Cristal Negro for colocado em um frasco, ele te permite ativar **2 ações adicionais** daquele tipo correspondente. Nas seis prateleiras do topo do armário, ele garante 4 ações do respectivo tipo. Na prateleira mais abaixo (a sétima), ele garante 3 ações do respectivo tipo caso a ficha apresente um símbolo de ação. Se a Ficha de Magia Apresentar 3 ponto de vitória, você receberá 2 pontos adicionais, 5 no total, os quais você pontua imediatamente.
2. Se a Varinha Mágica (veja p. 10, "Ação da Varinha Mágica") te permitir pontuar por seus Cristais no armário ou se você quiser executar a Profecia "Seus Cristais no Armário" (veja p.11, "Ações do Pergaminho"), os Cristais Negros **não** são incluídos na conta.



Se **não houver mais Cristais em seu Caldeirão**, você não poderá mais realizar a ação do Cristal.

Notas: Cristais podem ser movidos sobre espaços ocupados (não importa se os espaços estejam ocupados por hexágonos ou outros Cristais). No entanto, **o movimento de um Cristal tem que terminar em um espaço vazio**.

Espaços no Caldeirão com imagens impressas são considerados espaços ocupados (e vice-versa, você não pode colocar uma peça hexagonal ou uma peça hexagonal especial sobre o espaço que contenha um Cristal). Cristais podem ser movidos para fora do Caldeirão através de espaços determinados (com setas).



- Se você mover vários Cristais para fora do Caldeirão durante seu turno, pode ser útil deixar os cristais na borda de seu Caldeirão até que você tenha realizado todos os movimentos. Então, coloque estes Cristais, na ordem que desejar, nas correspondentes prateleiras do armário de frascos.

- Cada frasco abriga apenas um Cristal.

- Dependendo da quantidade de jogadores, apenas uma quantidade de Cristais pode ser colocada em cada prateleira: com três jogadores, 5 Cristais no máximo; e com quatro jogadores, 6 Cristais no máximo **9** (exceto na prateleira mais abaixo, onde 5 Cristais podem ser colocados tanto com 3 quanto com 4 jogadores). Quando uma das seis prateleiras do topo estiver cheia (conforme a quantidade de jogadores), alternativamente você poderá apenas utilizar a prateleira mais abaixo. Se (no caso raro) esta prateleira também estiver cheia, você não poderá colocar o Cristal nas prateleiras e deverá colocar próximo a seu escudo. Você pode evitar que isso aconteça movendo seu Cristal para fora do tabuleiro em outro lugar.



Importante: a **qualquer momento** durante seu turno, você pode **tirar um Cristal** (o negro também) **de seu Caldeirão** e colocá-lo perto de seu escudo. Considera-se que este Cristal foi indevidamente removido, fazendo com que ele seja irreparavelmente danificado. **O primeiro Cristal removido desta forma custa 1 ponto de vitória, devendo ser pago imediatamente; o segundo, 2 pontos de vitória; o terceiro, 3 pontos de vitória, e assim sucessivamente.**



◁ Ação da Varinha Mágica ▷

Avance na Varinha Mágica e ganhe ações bônus assim como pontos de vitória durante a partida.

Quando você ativa a ação da Varinha Mágica, você avança seu marcador na Varinha Mágica 1 espaço para a direita.

Se você ativar várias ações da Varinha Mágica, avance a mesma quantidade de espaços na varinha Mágica.

Se você passar ou alcançar

- a) um espaço marrom claro **1**, nada acontece.
- b) um espaço marrom escuro **2**, você obtém uma ou mais ações bônus de um tipo, de acordo com o símbolo no espaço. Se (depois de ter avançado a quantidade correspondente de espaços) você estiver **mais à frente** na Varinha Mágica (também se aplica se você compartilhar esta posição), você obtém o **dobro da quantidade de ações** em todos os espaços marrom escuro pelos quais você tenha passado neste turno na Varinha Mágica.
- c) um espaço prateado **3**, você recebe pontos de vitória por certas conquistas que neste momento conseguir demonstrar.

Uma vez tendo alcançado o último espaço da Varinha Mágica **4**, você não poderá mais realizar a ação da Varinha Mágica.

Notas: se você tiver múltiplas ações da

Varinha Mágica e obtiver ações bônus

e pontos, você **deve** realizá-las **na**

ordem em que você as ganhar. Você

pode usar seu marcador de animal

para resolver sucessivamente os espaços

que derem ações bônus e pontos. Para isso,

coloque o marcador de animal no espaço de Varinha Mágica

em que o seu marcador se encontra no momento. Então, avance

seu marcador a quantidade de espaços de ações da Varinha

Mágica que você tem (se agora você estiver na primeira posição

na Varinha, todas as ações bônus pelas quais você passou neste

turno contam duas vezes). Depois disso, avance o marcador de

animal passo a passo em direção do seu marcador e resolva

os espaços marrons escuros e prateados, na ordem aplicável.

Finalmente, coloque o marcador de animal de lado.



Exemplo: o Vermelho termina seu movimento sobre o Amarelo e, então, ele está mais à frente neste momento.



Obtenha **1 ação do Cristal**

(se você estiver na **primeira**

posição: 2 ações do Cristal).

Obtenha **1 ação da Energia**

(se você estiver na **primeira**

posição: 2 ações da Energia).

Obtenha **2 ações da Bruxa**

(se você estiver na **primeira**

posição: 4 ações da Bruxa).

Obtenha **2 passos no Pentagrama**

(se você estiver na **primeira posição:**

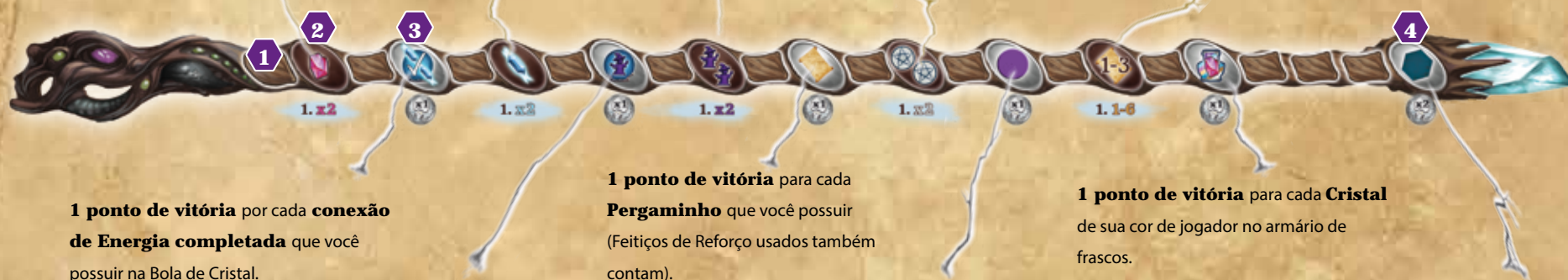
4 passos no Pentagrama).

Obtenha **1 dos três primeiros**

Pergaminhos do display (se você

estiver na **primeira posição:** 1

Pergaminho dentre todos disponíveis).



1 ponto de vitória por cada **conexão de Energia completada** que você possuir na Bola de Cristal.

1 ponto de vitória para cada uma de **suas Bruxas** na Bola de Cristal (deitada ou de pé) – incluindo a Bruxa Grande.

1 ponto de vitória para cada **Pergaminho** que você possuir (Feitiços de Reforço usados também contam).

1 ponto de vitória por cada **Ficha de Magia** que você possuir.

1 ponto de vitória para cada **Cristal** de sua cor de jogador no armário de frascos.

2 pontos de vitória para cada **peça hexagonal especial** que você possuir. Nesta conta estão incluídos as peças hexagonais especiais no seu Caldeirão e aquelas próximas a seu escudo.

Exemplo: Através de suas ações da Varinha, Amarelo avançou 4 espaços na Varinha Mágica e parou sobre um espaço ocupado pelo marcador Vermelho. Depois de ter movimentado para frente, Amarelo está lidando, em ordem, com os espaços que ele cruzou, iniciando pelo espaço "Pontos de Vitória por Bruxas no tabuleiro" **A**. Ele ganha 5 pontos de vitória, haja vista que no tabuleiro existem 5 de suas Bruxas: sua Bruxa grande, 2 Bruxas pequenas deitadas próximas à sua torre e 2 Bruxas pequenas de pé em outras locações. Em seguida, ele lida com o espaço bônus "2 Bruxas" **B**...



No presente momento, Amarelo está na primeira posição da Varinha Mágica (empatado com Vermelho e à frente do Azul). Assim, Amarelo pode usar o espaço bônus duas vezes e ganhar 4 ações da Bruxa (ele poderá realizar as ações da Bruxa **depois** de pontuar com as Bruxas em razão do espaço da Varinha Mágica pelo qual passou). Se fosse permitido ao Amarelo avançar apenas 3 espaços **C**, ele teria parado precisamente no espaço bônus, mas atrás do Vermelho. Neste caso, ele teria obtido apenas a simples ação do bônus, i.e., 2 ações da Bruxa.



◁ Ação do Pergaminho ▷

Ganhe 1 Pergaminho do display. Várias ações do Pergaminho te proporciona mais opções.

Quando você ativa a ação do Pergaminho, você ganha **1 Pergaminho** do display. Se neste momento apenas uma ação do Pergaminho estiver disponível para você, você obtém o primeiro Pergaminho do display (posição 1 **5**, a mais distante da pilha de saque). Coloque o Pergaminho de face para cima à sua frente.

Se você ativar várias ações do Pergaminho, suas **opções** aumentam de acordo. Se, por exemplo, você tiver 3 ações do Pergaminho depois de colocar a peça hexagonal, você poderá escolher 1 Pergaminho dentre os 3 primeiros disponíveis no display (i.e., da posição 1 a 3 **6**).

Após de ter obtido um Pergaminho, todas as cartas depois dele são imediatamente movidas 1 espaço para frente. Então, um novo Pergaminho é sacado da pilha de saque e colocado de face para cima na posição 6 (próximo à pilha de saque).

Existem dois tipos de Pergaminho: Feitiços de Reforço e Profecias.

1. Feitiços de Reforço

Você pode usar Feitiços de Reforço **uma vez**, e **apenas para aumentar a ação específica** que você tenha iniciado por outros meios. Sozinho, Reforçando Feitiços não ativa nenhuma ação.

Usualmente, Reforçando Feitiços dá a você 2 ações adicionais. Se, por exemplo, você mover 3 espaços na Varinha Mágica depois de colocar uma peça hexagonal, você pode imediatamente avançar mais 2 espaços se usar Feitiços de Reforço de Varinha.

Exceção: se você usar "Feitiço de Reforço Individual" **7**, você ganha apenas 1 ação adicional, mas pode escolher qual o tipo de ação que deseja reforçar.

Nota: Feitiços de Reforço de um determinado tipo podem ser combinados uns com os outros, e.g., a combinação exibida à direita te dá 3 ações do Cristal adicionais.

Depois de ter usado um Feitiço de Reforço, vire-o para baixo (de forma que seu verso fique de face para cima) e o coloque próximo a seu escudo.

Feitiços de Reforço que não tenham sido usados continuam disponíveis à sua frente até que sejam usados. Se eles permanecerem sem uso até o final da partida, cada Feitiço de Reforço não usado proporcionará 2 pontos de vitória.

2. Profecias

Profecias são cartas de tarefa que proporcionam pontos de vitória ao final da partida, dependendo de quão bem você foi capaz de executar as Profecias. Você ganha:

1 ponto de vitória se você apenas possuir a Profecia e executá-la ineficientemente.

3 pontos de vitória se você executar a Profecia com **pouca eficiência.**

5 pontos de vitória se você executar a Profecia com **grande eficiência.**

7 pontos de vitória se você executar a Profecia **perfeitamente.**



Notas: se durante seu turno você obtiver mais de uma Ficha de Magia exibindo um Pergaminho, você pega o primeiro Pergaminho do display para cada ficha de Pergaminho que usar. Se você quiser aumentar as opções de escolha dos Pergaminhos, você poderá fazê-lo somente se usar um (ou mais) Feitiços de Reforço (Duplo ou Individual) – mas você não pode combinar várias Fichas de Pergaminho para obter um Pergaminho de uma posição mais alta.

Se você quiser manter em segredo dos outros jogadores a quantidade de Pergaminhos e os tipos que já tenha obtido, você pode colocar os pergaminhos Profecias e Feitiços de Reforço em uma pilha, a qual você pode olhar a qualquer momento.

No improvável caso em que a pilha de saque esteja vazia, você poderá apenas escolher os Pergaminhos que ainda estiverem sobrando no display. Uma vez que o display também fique vazio, quaisquer ações do Pergaminho posteriores serão desperdiçadas.

Fim da Partida

A partida termina depois de **11 rodadas**, quando cada jogador tiver **apenas 4 peças hexagonais** sobrando atrás de seu escudo.

Agora pontue por:

1. **peças de Coruja** que você coletou no Pentagrama,
2. suas **Fichas de Magia**, cada uma valendo 2 pontos de vitória e
3. seus **Pergaminhos**:

- a) verifique se você possui tanto **Feitiços de Reforço não usados** quanto **Pergaminhos executados ineficientemente** disponíveis à sua frente. Se possuir, você marca **2 pontos de vitória** para cada Feitiço de Reforço não usado e **1 ponto de vitória** para cada Profecia executada ineficientemente.
- b) Pontue por seus **Pergaminhos executados com eficiência**, como descrito anteriormente.

O jogador que tiver a maior quantidade de pontos de vitória se torna o novo Mestre da **Witchstone** e vence a partida.

Em caso de empate, o vencedor é o jogador dentre os empatados que estiver mais à frente na Varinha Mágica ou que primeiro tiver alcançado seu último espaço (i.e., o jogador com o marcador mais abaixo na pilha, se aplicável).

Explicação das Profecias

Convergência de Símbolos

Maior convergência de um símbolo específico em seu Caldeirão.

Você tem que ter, no mínimo, uma convergência de 4 dos símbolos específicos para pontuar 3 pontos de vitória; uma convergência de 5 dos símbolos específicos para pontuar 5 pontos de vitória; ou uma convergência de 6 ou mais dos símbolos específicos para pontuar 7 pontos de vitória. Com menos de 4 dos símbolos específicos em uma convergência, você executou ineficientemente a Profecia.

Exemplo A: Verde tem uma convergência de 5 símbolos de Bruxa. Símbolos impressos no Caldeirão, assim como peças hexagonais e peças hexagonais especial entram na conta. Símbolos não conectados à convergência não entram na conta. Desta forma, Verde pontua 5 pontos de vitória em razão da Profecia.



Locações ocupadas e Conectadas

Bruxas em uma localização específica.

a) Tipos diferentes de localização: a Bola de Cristal na Profecia mostra diferentes tipos de localização. Se uma de suas Bruxas estiver na primeira localização indicada, você pontua 3 pontos de vitória; Se uma de suas Bruxas estiver na primeira e uma outra na segunda localização indicada, você pontua 5 pontos de vitória; se você possuir uma Bruxa em todas as localizações indicadas, você pontua 7 pontos de vitória. Se você não possuir Bruxas na primeira localização indicada, a Profecia é ineficientemente executada (1 ponto) – independentemente se você possuir Bruxas nas outras localizações indicadas.

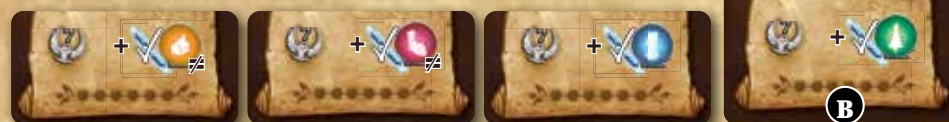


b) Tipos idênticos de localização: quanto maior a quantidade deste tipo de localização estiver ocupada por **suas Bruxas**, maior será a quantidade de pontos ganhos. Para 1 Bruxa neste tipo de localização, você pontua 3 pontos de vitória; para 2 Bruxas em 2 localizações deste tipo, você pontua 5 pontos de vitória; para 3 Bruxas em 3 localizações deste tipo, você pontua 7 pontos de vitória.

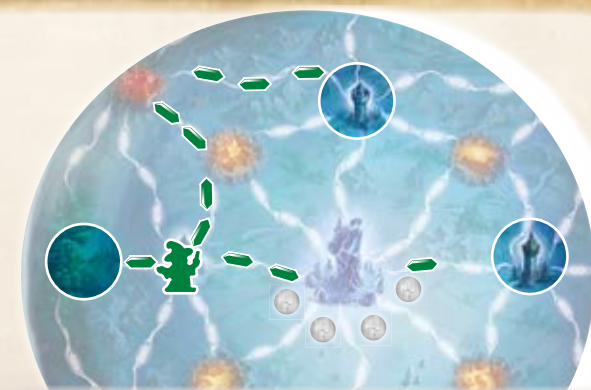


Locações conectadas.

Você pontua se conectar tipos específicos de localização à sua torre através de conexões de Energia de sua própria cor. Aqui, da mesma forma que acima, o primeiro tipo de localização na Profecia tem que estar conectado para que você possa pontuar a conexão dos demais tipos de localizações.



Exemplo B: Verde tem conectado à sua torre uma floresta e uma torre estrangeira, mas não tem uma segunda torre estrangeira conectada como indicado no segundo requerimento; consequentemente, ela pontua 3 pontos de vitória por esta Profecia.



Outras Profecias

3 / 5 / 7 pontos de vitória por:



3º / 2º / 1º
Na Witchstone (o jogador com sua Bruxa ocupando o espaço de 5 pontos é considerado o primeiro etc.)



5-6 / 7-8 / 9+
De suas próprias Bruxas no tabuleiro (deitadas ou de pé, **incluindo** sua Bruxa Grande)



1 / 2 / 3
Bruxas deitadas próximas à sua torre (ao final da partida – sua Bruxa Grande **não conta**)



3 / 4 / 5+
Espaços de pontuação prateados que você tiver alcançado na Varinha Mágica



2 / 3 / 4+
Peças hexagonais especiais coletadas (em seu Caldeirão ou próximas a seu escudo)



4 / 5 / 6+
Pergaminhos coletados (usados ou não usados)



4 / 5-6 / 7+
Fichas de Magia coletadas



3 / 4 / 5+
Cristais de sua cor no armário de frascos (**excluindo** o Cristal Negro e os Cristais próximos a seu escudo)



Dica: todas as Profecias executadas com eficiência pontuam 3, 5 ou 7 pontos de vitória, mas elas têm diferentes níveis de dificuldade. Certifique-se de coletar as Profecias que você acha que serão executadas com facilidade ou que se encaixam em sua situação na partida.

Nota: o símbolo de torre negra nas Profecias sempre se refere às torres estrangeiras (i.e. torres desocupadas ou torres que pertençam a outros jogadores), nunca para à sua própria torre.



O símbolo de torre roxa sempre se refere à sua própria torre, i.e., a torre onde sua Bruxa Grande está de pé.



Explicação dos Feitiços de Reforço

Feitiço de Reforço Individual

Jogue esta carta em adição a qualquer tipo de ação (acionada pela colocação de uma peça hexagonal ou por ações bônus através do Pentagrama, Cristal, Varinha Mágica ou Ficha de Magia) e realize uma ação adicional do tipo de ação correspondente.



Feitiços de Reforço Duplos

Jogue esta carta em adição ao tipo **indicado** de ação (acionada pela colocação de uma peça hexagonal ou por ações bônus através do Pentagrama, Cristal, Varinha Mágica ou Ficha de Magia) e realize 2 ações adicionais do tipo de ação correspondente.



◊ Para grupos com jogadores de diferentes níveis ◊

Para jogadores avançados que jogam em um grupo que inclui iniciantes, também é possível **jogar com handicaps (desvantagens)**.

No início da partida, misture suas peças hexagonais com a face para baixo e retorne quatro delas para caixa do jogo sem olhar. Dependendo do nível de *handicap* (desvantagem), você joga com menos peças para escolher.

— **Handicap nível 3 (fácil):** coloque 3 peças de face para cima atrás de seu escudo. No seu turno, jogue uma delas e saque uma nova. Você sempre terá que escolher 1 de 3 (exceto nos últimos dois turnos).

— **Handicap nível 2 (médio):** coloque 2 peças de face para cima atrás de seu escudo. No seu turno, jogue uma delas e saque uma nova. Você sempre terá que escolher 1 de 2 (exceto nos últimos dois turnos).

— **Handicap nível 1 (difícil):** no seu turno, saque 1 peça de face para baixo e a jogue. Você não tem escolha.

A partida termina quando você tiver jogado suas 11 peças. Nos níveis 3 e 2 você não pode sacar peças durante as últimas rodadas.

Os Magos por trás de Witchstone

Reiner Knizia

Há mais de 20 anos atrás, Reiner Knizia deixou a mística esfera de números para se tornar um dos mais bem-sucedidos e prolíficos magos do design de jogos. Mais de 700 de seus jogos e livros foram publicados em todo o mundo em mais de 50 idiomas, vencendo inúmeros prêmios internacionais.

Dentre os seus notáveis jogos, estão clássicos como *Tigris & Euphrates*, *ModernArt*, *Amun-Re* bem como seus títulos recentes populares como *The Quest for El Dorado*, *L.A.M.A.*, ou *My City*.

Com sua grande gama de ideias de jogos, ele encanta jogadores de todas as idades e gostos. O passatempo favorito de Reiner é assentar-se em sua torre em Monique e conjurar ideias para criar ainda mais jogos.

Martino Chiacchiera

Martino Chiacchiera é um apaixonado designer de jogos de tempo integral, comprometido a criar experiências marcantes através de suas Palavras Mágicas (i.e., Livros de Regras) que encantam jogadores ao promover felicidade e poderosas emoções. Ele é um pouco louco - como são todos os Magos - e gasta a maior parte de seu tempo enterrado em seu estúdio, cercado por mundos fascinantes em grandes e pequenas caixas. Ele é autor de mais de 40 jogos, incluindo vários bestseller, como *Deckscape*, *Decktective*, *Similo* e a trilogia *Mysthea*.

Mariusz Gandzel

Originalmente ele seria um arquiteto, mas em 2006 Mariusz Gandzel passou pelo Portal Mágico de uma editora e entrou para o fantástico mundo de ilustração de jogos. Desde então, a arte de Mariusz's vem enfeitando jogadores de RPGs, jogos de tabuleiro e jogos de carta, além de war-games de miniaturas, dentre eles: *Star Wars*, *Lord of the Rings*, *Warhammer* e *Call of Cthulhu*. Um poderoso encantamento de seu trabalho é seu amor pelo jeito tradicional de pintar. Trilhas sonoras, filmes e pinturas de 1980 servem de Feitiços de Reforço para recreação e inspiração. O poder mágico mais pujante, no entanto, é sempre lançado sobre ele pelo charme especial de sua esposa e filha.



Conheça também:

Mazrakech



Obrigado ...

Sem a paixão e o comprometimento daqueles que acreditaram no potencial do protótipo e realmente trabalharam nisso dia e noite, esse jogo nunca teria alcançado um resultado tão encantador! O quadro de tempo definido foi utópico, mas os magos simplesmente iniciaram! Um obrigado a todos que testaram conosco e para nós sob rigorosas regulações de higiene e uma separação de muitos quilômetros. Obrigado pelos feedbacks construtivos. Obrigado por passar por turnos noturnos sem reclamar e pelas loooooogas chamadas de vídeo!

Um muito obrigado aos nossos dois. A thank-you to our two "Nortistas" pelo grande tempo que vocês dedicaram a este jogo, mesmo quando vocês já tinham cumprido suas obrigações. E um obrigado também ao nosso "quebrador de ondas" que teve que lidar com tempestades pesadas em seu primeiro dia (e mesmo depois disso) e ainda assim as enfrentou! Muito obrigado à "Encantadora com sua varinha mágica" que, em determinado ponto, teve que mexer muitos caldeirões ao mesmo tempo, já que não havia colegas conjuradores suficientes. No final, todos estes ingredientes juntos, fizeram "Witchstone" possível!



Conclave Editora
Rua Profa. Adelaide Bergo, 34 - Jardim Casablanca
Juiz de Fora - MG - Brasil
SAC: sac@conclaveweb.com.br
www.conclaveweb.com.br

Autores: Reiner Knizia, Martino Chiacchiera
Ilustração: Mariusz Gandzel | 3D: Andreas Resch | Design: HUCH!
Desenvolvimento: dVGiochi; Britta & friends | Produtora: Britta Stöckmann
Tradução: Kleber Bertazzo | Revisão e layout: Cristiano Cuty

ATENÇÃO! Não recomendado para crianças menores de 3 anos. Contém partes pequenas que podem ser engolidas ou aspiradas.

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

