

Reiner Knizia

*Martino
Chiacchiera*



WIEDZMIA SKAZA

CZAS PEŁNI

Instrukcja

*M*inęło kolejne stulecie, po którym wiedźmy i czarodzieje znów gromadzą się przy magicznej Wiedźmiejskiej Skale, aby odnowić wytwarzaną przez nią sieć energii i wzmocnić własną pozycję w czarodziejskim świecie. Tym razem zgromadzenie odbywa się podczas pełni księżyca, którego światło sprawia, że magiczne moce arcymistrzów stają się jeszcze potężniejsze.

Ten dodatek zawiera 4 wieże i 4 figurki arcymistrzów, a także wprowadza 2 moduły, które można razem albo osobno dodać do podstawowej wersji gry. Zalecamy jednak, aby w kilku pierwszych rozgrywkach korzystać tylko z 1 modułu.

Zawartość

4 figurki arcymistrzów
(po 1 w każdym kolorze gracza)



4 wieże

Moduł 1 Wzmocnione składniki

- 6 płytek akcji z 2 identycznymi symbolami (płytki mocy)
- 4 kafelki dostępu do płytek mocy
- 3 karty zwojów



Moduł 2 Magia pełni księżyca

- 6 kart pełni księżyca
- 4 żetony zwierząt (po 1 na gracza) z podstawkami

Wieże arcy mistrzów

(Można je wykorzystać także w rozgrywkach bez modułów).

Podczas przygotowania gry 4 **wieże** należy umieścić na planszy na obszarach wież. Następnie należy rozmieścić żetony magii według standardowych zasad.



Gracz siedzący na prawo od gracza rozpoczynającego wybiera 1 z 4 **wież**, bierze umieszczony na niej żeton magii, po czym stawia na niej figurkę **arcymistrza** w swoim kolorze. Potem pozostali gracze w kolejności przeciwniej do kierunku ruchu wskazówek zegara wykonują te same kroki, czyli wybierają 1 z dostępnych wież, biorą umieszczony na niej żeton magii i stawiają na niej figurkę arcy mistrza. Następnie należy rozpocząć rozgrywkę według standardowych zasad. Figurka arcy mistrza zastępuje dużą figurkę wiedźmy z podstawowej wersji gry. Duże figurki wiedźm należy odłożyć do pudełka albo wprowadzić do rozgrywki, wykorzystując opisaną dalej zasadę opcjonalną.

◆ Duże figurki wiedźm – zasada opcjonalna

Każdy z graczy dokłada dużą figurkę wiedźmy z podstawowej wersji gry do pozostałych figurek wiedźm w swoich zasobach. Podczas rozgrywki duża figurka wiedźmy porusza się tak samo jak małe figurki wiedźm z jednym wyjątkiem: gdy gracz ustawi dużą figurkę wiedźmy na nowym obszarze i weźmie znajdujący się tam żeton magii, uzyskuje 1 dodatkową akcję wskazaną na żetonie (czyli w sumie 2 akcje) albo – jeśli jest to żeton zapewniający 3 punkty zwycięstwa (PZ) – otrzymuje 1 dodatkowy PZ (czyli w sumie 4 PZ).

Przykład 1. Niebieski gracz stawia dużą figurkę wiedźmy na obszarze lasu, na którym znajduje się żeton magii z symbolem pentagramu. Bierze żeton i przesuwa swój pionek na pentagramie o 2 pola (1 pole za żeton magii i 1 pole za postawienie dużej figurki wiedźmy).

Jeśli gracz postawi dużą figurkę wiedźmy na obszarze Wiedźmiej Skały, również otrzymuje 1 dodatkowy PZ.

Przykład 2. Zielony gracz jako pierwszy stawia figurkę wiedźmy na obszarze Wiedźmiej Skały. Jest to duża figurka wiedźmy, więc gracz otrzymuje w sumie 8 PZ: 2 PZ za postawienie wiedźmy na nowym obszarze, 5 PZ za zajęte pole i 1 PZ za postawienie dużej figurki wiedźmy.

Gdy gracz postawi dużą figurkę wiedźmy na nowym obszarze, musi ona na nim pozostać do końca rozgrywki. Gracz uwzględni swoją dużą figurkę wiedźmy znajdującą się na planszy, podobnie jak stojącego na wieży arcy mistrza, gdy na przykład rozpatruje efekt pola toru różdżki, zgodnie z którym otrzymuje 1 PZ za każdą swoją wiedźmę w kryształowej kuli.

Moduł 1. Wzmocnione składniki

Przez lata doskonaliliście swoje magiczne umiejętności i dziś jako arcy mistrzowie osiągnęliście biegłość w sztuce posługiwania się symbolami. Możecie teraz używać płytek akcji z 2 identycznymi symbolami, aby wzmocniać zaklęcia, które szykujecie w swoich kociołkach.

Przygotowanie gry

Sześć płytek akcji z 2 identycznymi symbolami (nazywanych dalej **plytkami mocy** 1) należy położyć odkryte na planszy albo obok niej.



Cztery **kafelki dostępu do płytek mocy** 2 należy umieścić w odpowiednich miejscach na planszy.

Trzy **karty zwojów** 3 należy wtasować do stosu kart zwojów z podstawowej wersji gry.



Przebieg gry

Gdy płytka mocy znajdzie się w kociołku, widoczne na niej 2 symbole stają się częścią skupiska symboli tego rodzaju. Oznacza to, że od tej pory należy je uwzględnić podczas rozpatrywania tego skupiska. Bierze się je też po uwagę podczas sprawdzania wypełnienia przepowiedni na koniec gry. Płytki mocy można uzyskać na różne sposoby.

Uwaga! Samo wyłożenie płytki mocy w kociołku nie aktywuje żadnej akcji.



Jeśli gracz przesunie kryształ na symbol na przelotnym kociołku i położy go na **1. butelce na najniższej półce regału z miksturami**, może zdjąć z planszy znajdujący się tam kafelek dostępu. Zamiast brać 1 z 5 umieszczonych na stole żetonów magii, gracz wybiera 1 z dostępnych płytek mocy i natychmiast wyklada ją w swoim kociołku.

Jeśli pionek gracza przejdzie przez albo zatrzyma się na **1. złotym polu pentagramu**, gracz może zrezygnować z wzięcia żetonu sowy i zamiast tego zdjąć z planszy znajdujący się na tym polu kafelek dostępu. Jeśli to zrobi, wybiera 1 z dostępnych płytek mocy i natychmiast wyklada ją w swoim kociołku.



Jeśli pionek gracza przejdzie przez albo zatrzyma się na **1. srebrnym polu toru różdżki**, gracz może zrezygnować z punktów za ukończone połączenia w kryształowej kuli i zamiast tego zdjąć z planszy znajdujący się na tym polu kafelek dostępu. Jeśli to zrobi, wybiera 1 z dostępnych płytek mocy i natychmiast wyklada ją w swoim kociołku.

Jeśli gracz postawi **1 ze swoich wiedźm na obszarze Wiedźmiej Skąły**, może zrezygnować z zajęcia pola (i tym samym z otrzymania punktów wskazanych na polu, które by zajął) i zamiast tego zdjąć z planszy znajdujący się na tym obszarze kafelek dostępu. Jeśli to zrobi, wybiera 1 z dostępnych płytek mocy i natychmiast wyklada ją w swoim kociołku. Gracz stawia figurkę wiedźmy na obszarze Wiedźmiej Skąły (i zgodnie ze standardowymi zasadami otrzymuje 2 PZ za postawienie wiedźmy na nowym obszarze), ale nie na polu zapewniającym punkty. Pola warte PZ są wciąż dostępne dla pozostałych graczy. Gracz **nie może wysłać na obszar Wiedźmiej Skąły drugiej wiedźmy**.



Płytki mocy można też uzyskać dzięki **2 zwojom**. Gracz może otrzymać taki zwoj według standardowych zasad, czyli wykonując akcję zwoju. Bierze wtedy odpowiedni zwoj z regału i wybiera 1 z dostępnych płytek mocy, którą natychmiast wyklada w swoim kociołku. Gracz uwzględni uzyskany zwoj wtedy, gdy na przykład rozpatruje efekt pola toru różdżki, zgodnie z którym otrzymuje punkty za zebrane zwoje. **Uwaga!** Jeśli gracz nie użyje zwoju, żeby wziąć płytkę mocy, na koniec gry otrzyma za ten zwoj 2 PZ.

Każdy z kafelków dostępu może być użyty tylko raz w celu uzyskania płytki mocy. Jeśli kafelek zostanie zdjęty z planszy, należy go natychmiast odłożyć do pudełka.

Uwaga! Płytki mocy zwiększają efektywność akcji określonego rodzaju, ale jednocześnie zajmują miejsce w kociołku. Aby je zdobyć, trzeba zrezygnować z cennych premii lub zwojów. Warto dobrze przemyśleć decyzję, czy wykorzystać płytki mocy, a jeśli tak, to w jaki sposób.

Uwaga! Gracz może **rezygnować** ze zdjęcia z planszy kafełka dostępu. Nie bierze wtedy płytki mocy, a kafelek dostępu pozostawia na miejscu albo – jeśli jest to kafelek na regale z miksturami – przesuwają na kolejną butelkę, po czym rozpatruje efekt odpowiedniego pola według standardowych zasad.

◊ Nowa przepowiednia ◊



Punkty zwycięstwa za płytki mocy
Na koniec gry gracz, który ma ten zwoj, otrzymuje PZ zależne od liczby płytek mocy znajdujących się w jego kociołku.

Moduł 2. Magia pełni księżyca

Podczas pełni światło księżyca ujawnia ukryte moce i daje Wam wyjątkowe zdolności, których tylko Wy możecie używać. Pomogą Wam w tym zwierzęcy towarzysze.

Przygotowanie gry

Po przygotowaniu gry każdy z graczy otrzymuje **żeton zwierzęcia** (z podstawką) w swoim kolorze. Należy potasować 6 **kart pełni księżyca** i utworzyć z nich zakryty stos. Gracz rozpoczynający **dobiera 2 wierzchnie karty, wybiera jedną z nich**, a drugą odkłada na spód stosu. Następnie pozostali gracze po kolei wykonują te same kroki, aż każdy wybierze 1 z 2 kart. Gracze mogą też po prostu wylosować karty albo wybrać po 1 spośród wszystkich odkrytych kart. Pozostałe karty należy odłożyć do pudełka.

Każdy z graczy kładzie swoją kartę pełni księżyca odkrytą przed sobą, a na księżycu pośrodku karty umieszcza swój żeton zwierzęcia.



Przebieg gry

W **każdej swojej turze** gracz może użyć **jednokrotnie 1 z 2** zdolności specjalnych wskazanych na jego karcie. Gdy to robi, przesuwa żeton zwierzęcia na tę stronę karty, która przedstawia wybraną zdolność. W ten sposób zaznacza, że użył tej zdolności i w tej turze nie może już użyć żadnej ze swoich zdolności specjalnych. Na koniec tury gracz przesuwa żeton zwierzęcia z powrotem na księżyc.

Zdolność po lewej stronie karty zawsze odnosi się do **1 z 6 rodzajów akcji**. Jeśli gracz wyłoży w swoim kociołku płytkę z symbolem danej akcji, dzięki zdolności specjalnej może uzyskać 1 dodatkową akcję tego rodzaju.

Gracz może użyć **zdolności po prawej stronie** karty, gdy wykonuje **akcję określonego rodzaju**.



Uwaga! Zdolności specjalnej można użyć tylko **raz na turę!**

◆ **Zdolności specjalne** ◆



Jeśli pionek gracza przejdzie przez albo zatrzyma się na którymś z ciemnobrązowych pól **toru różdżki**, **raz w swojej turze gracz może potraktować 1 takie pole tak, jakby jego pionek zajmował 1. pozycję na torze różdżki**, nawet jeśli pionki innych graczy znajdują się przed nim. Jeśli pionek przejdzie przez kilka ciemnobrązowych pól, gracz musi zdecydować, które z nich chce rozpatrzyć w ten sposób.



Jeśli przesuwasz swój pionek po **pentagramie**, gracz otrzyma 1 albo więcej specjalnych płytek akcji, **raz w swojej turze może wybrać dowolną z 3 odkrytych specjalnych płytek akcji**. Następnie według standardowych zasad kładzie na zwolnionym polu nową płytkę dobraną ze stosu pośrodku pentagramu.



Jeśli gracz weźmie **żeton magii** (z kryształowej kuli albo ze stołu poniżej regału z miksturami), **raz w swojej turze uzyskuje 1 dodatkową akcję wskazaną na żetonie (czyli w sumie 2 akcje) albo – jeśli jest to żeton zapewniający 3 PZ – otrzymuje 1 dodatkowy PZ** (np. gracz uzyskuje 2 akcje wiedźmy zamiast 1 albo otrzymuje 4 PZ zamiast 3 PZ).



Jeśli gracz położy **kryształ** na 1 z butelek na regale z miksturami, **raz w swojej turze uzyskuje 1 dodatkową akcję danego rodzaju**. Dotyczy to także żetonu magii, który gracz wybierze po umieszczeniu kryształu na najniższej półce regału (jeśli żeton magii zapewnia 3 PZ, gracz otrzymuje 4 PZ).



Jeśli gracz ma otrzymać **zwój**, może zdecydować, **czy weźmie go, licząc od najniższej czy od najwyższej półki regału**. Na przykład, jeśli gracz ma 2 akcje zwojów, może wybrać albo 1 z 2 pierwszych zwojów od dołu, albo 1 z 2 pierwszych zwojów od góry. Jeśli gracz ma otrzymać kilka zwojów w swojej turze, **tylko raz** może wybrać zwój, licząc od góry.



Jeśli gracz przesuwa **wiedźmę** z obszaru wieży na nowy obszar, **raz podczas swojej tury może w ramach 1 akcji skorzystać z dowolnej liczby połączeń innego gracza (w 1 kolorze)**. Oznacza to, że zamiast zużywać 1 akcję za każde połączenie innego gracza łączące 2 obszary, gracz zużywa tylko 1 akcję, aby przesunąć wiedźmę o dowolną liczbę obszarów wzdłuż połączeń innego gracza.

***Przykład.** Niebieski gracz chce postawić wiedźmę na obszarze wieży czerwonego gracza. Najpierw korzysta z własnego połączenia, potem – używając swojej zdolności specjalnej – z 3 połączeń zielonego gracza, a na koniec z 1 połączenia czerwonego gracza. W sumie musi zużyć 3 akcje wiedźm (zamiast 5).*



Dystrybucja w Polsce:
Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polska
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

rebel

Autorzy: Reiner Knizia, Martino Chiacchiera
Opracowanie: Britta & Friends
Ilustracje: Mariusz Gandzel
Projekt: HUCH!
Tłumaczenie: Agnieszka Chrzanowska
Redakcja i korekta: zespół Rebel

Ostrzeżenie! Niebezpieczeństwo zadławienia się. Produkt zawiera drobne elementy nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3. roku życia. Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

© 2022 HUCH!
www.hutter-trade.com

Wyprodukowano w Chinach
przez WhatzGames na licencji
Hutter Trade GmbH + Co KG

HUCH!