

WIEDZIA SKAZA



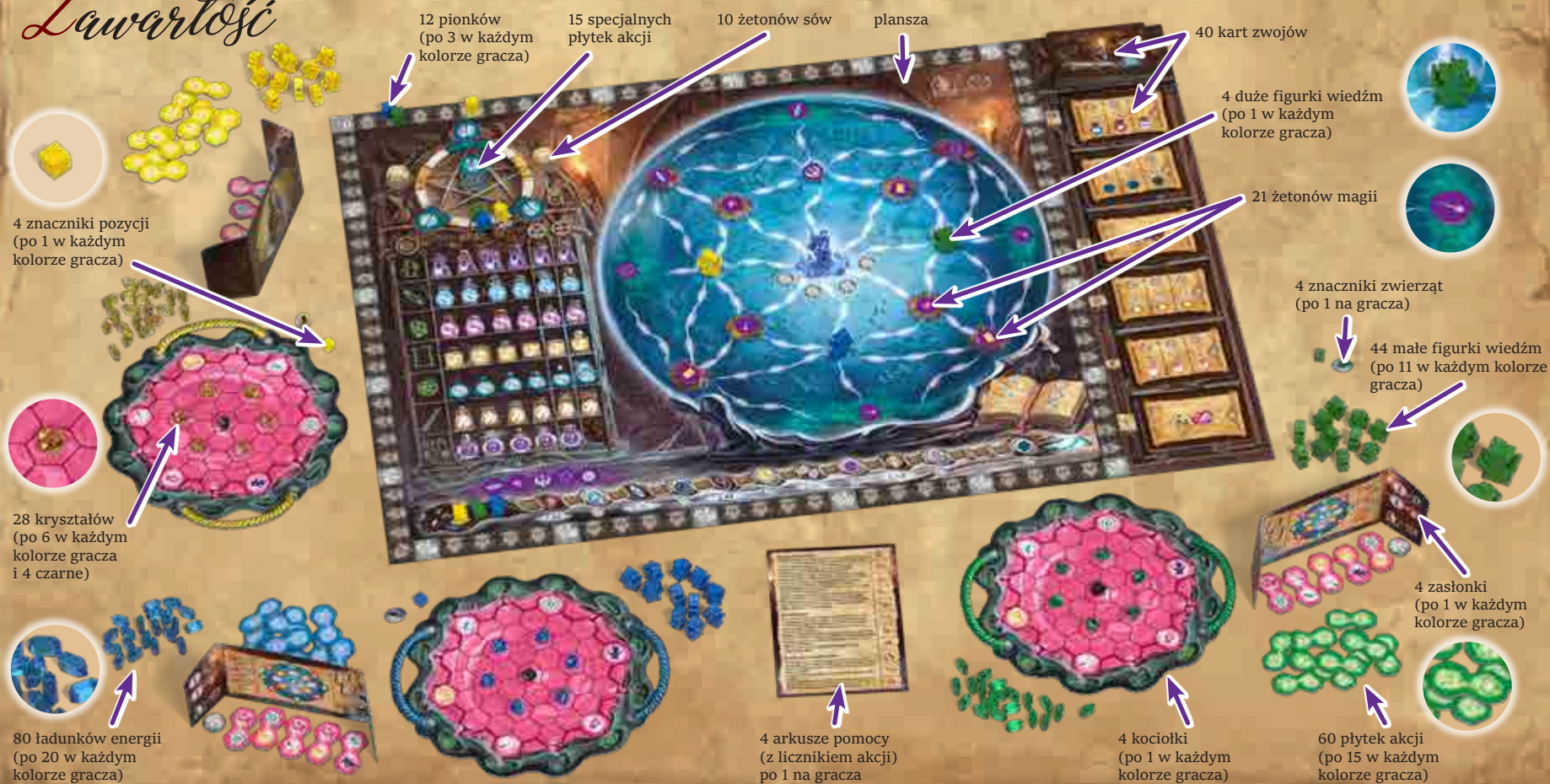
Instrukcja



Raz na 100 lat wybitne wiedźmy i znakomici czarodzieje gromadzą się w odległym zakątku świata, którego lokalizacja jest pilnie strzeżonym sekretem. Spotykają się, by odnowić sieć energii wytwarzanej przez legendarną Wiedźmią Szkołę. Tajemne zaklęcia i rytuały pozwolą Wam zachować i wzmocnić własne magiczne moce.

To z Was, które podczas tajemnych rytuałów wykaze się największą biegłością w dziedzinie magii, zostanie ogłoszone Wybranicem Wiedźmier Szkoły. Da mu to ogromne moce magiczne i zapewni wszystkim członkom jego gildii szczególną pozycję w świecie magii przez całe 100 lat aż do kolejnego zgromadzenia...

Zawartość



Cel gry

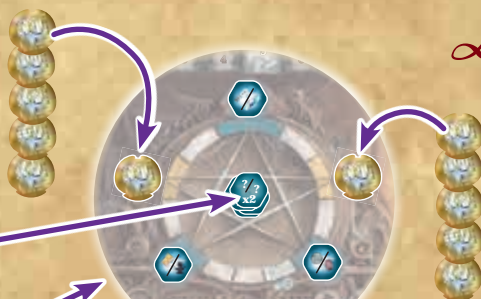
Zebrałiście się jako uczeni mistrzowie gildii wokół pradawnego świętego kamienia. Każde z was zajmuje 1 z 4 wież i stamtąd rozpoczyna grę. Szykujcie w swoich kociołkach zaklęcia i stwórzcie wokół Wiedźmiej Skały sieć magicznej energii. Rozsyłajcie swoje wiedźmy, wyławiajcie z kociołków magiczne kryształy i zróbcie dobry użytek z pentagramu i czarodziejskich różdżek. Nie zapominajcie jednak

o przepowiedniach, jeśli chcecie zapewnić sobie zwycięstwo. Nie wszystkie możliwości są zawsze dostępne, więc trzeba mądrze wykorzystywać okazje, które się nadarzą. Po 11 rundach to z was, które zgromadzi najwięcej punktów zwycięstwa (PZ), wygra rozgrywkę i zostanie Wybrańcem Wiedźmiej Skały.

Przygotowanie gry

Przygotowanie planszy

1. Planszę należy umieścić na środku stołu.



2. Żetony sów należy ułożyć w 2 stosy w rosnącej kolejności od 3 do 7 PZ (żetony o wartości „7” na wierzchu). Stosy te umieszczają się na 2 polach sów na pentagramie.

3. Karty zwojów tasuje się i umieszcza w formie zakrytego stosu na szczycie regału ze zwojami. Należy odstąpić 6 zwojów i położyć je odkryte na półkach poniżej stosu dobierania.

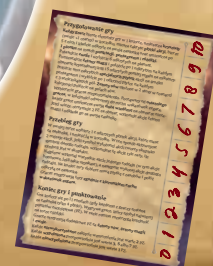
4. Należy pomieszać specjalne płytki akcji i położyć je w formie zakrytego stosu na środku pentagramu. Następnie na każde z 3 sześciokątnych pól pentagramu należy wyłożyć po 1 odkrytej płytce.



5. Należy pomieszać wszystkie okrągłe żetony magii i losowo umieścić po 1 odkrytym żetonie na każdym obszarze kryształowej kuli (oprócz Wiedźmiej Skały na środku). Pozostałe żetony umieszczają się odkryte na fioletowym obrusie na stole poniżej regału z miksturami.



6. Każdy gracz otrzymuje po 1 arkuszu pomocy.



Przygotowanie graczy

1. Każdy gracz wybiera kolor i bierze następujące elementy w tym kolorze: **zasłonkę, kociołek, 15 płytek akcji, 12 figurek wiedźm** (1 duża i 11 małych), 20 **ładunków energii**, 3 **pionki**, **znacznik pozycji, znacznik zwierzęcia** i 6 **kryształów**.

Dodatkowo każdy gracz bierze 1 czarny kryształ i umieszcza go na środkowym polu swojego kociołka. 6 kolorowych kryształów kładzie na pozostałych oznaczonych polach (bąbelki).

Znacznik pozycji i znacznik zwierzęcia gracz kładzie w łatwo dostępnym miejscu obok kociołka.



2. Każdy gracz zakrywa swoje 15 płytek akcji i miesza je. Dobiera 5 z nich i kładzie odkryte za swoją zasłonką. Pozostałe 10 płytek zostawia zakryte obok zasłonki – to zasoby, z których będzie dobierał w trakcie gry.



Uwaga! Na wewnętrznej ścianie zasłonki jest ściągawka z najważniejszymi informacjami przydatnymi podczas gry.



3. Gracze umieszczają po 1 swoim pionku na torze punktacji na polu „0”, na oznaczonym polu pentagramu oraz na rękojeści różdżki.



4. Osoba, która jako ostatnia mieszała coś w garnku, zostaje graczem rozpoczynającym.

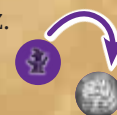
Następnie, począwszy od **ostatniego gracza**, w kolejności odwrotnej do ruchu wskazówek zegara gracze wybierają swoje wieże. Aby to zrobić, gracz stawia pionowo swoją dużą figurkę wiedźmy na 1 z niezajętych obszarów wież w kryształowej kuli. Ta wieża staje się wieżą danego gracza, a pozostałe 3 będą dla niego obcymi wieżami (będą zajęte przez innych graczy albo niczyje).



Gracz otrzymuje 2 PZ za postawienie wiedźmy na obszarze wieży i wykonuje akcję widoczną na żetonie magii, który się tam znajduje. (Akcje opisano w dalszej części instrukcji).



Po wykonaniu tej akcji gracz obraca żeton na drugą stronę i kładzie go za swoją zasłonką. Na koniec gry otrzyma za niego 2 PZ.



Przebieg gry

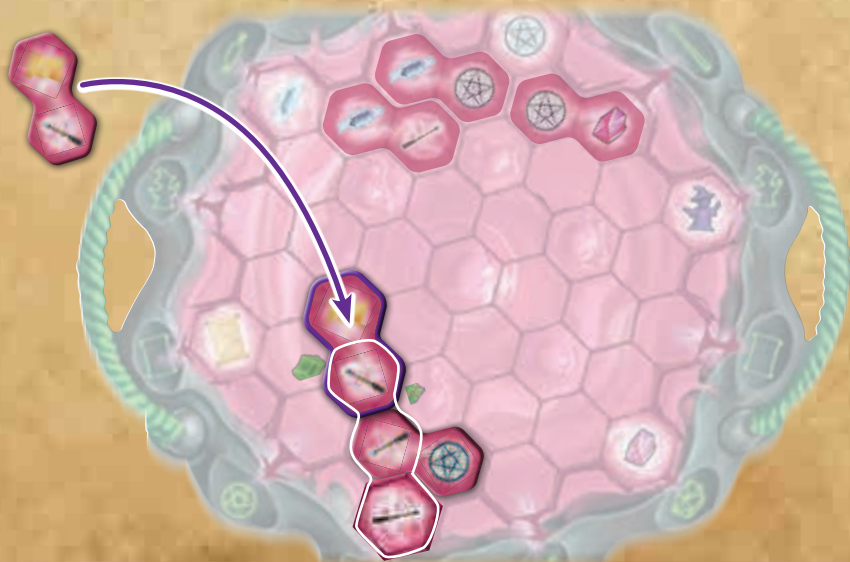
Począwszy od gracza rozpoczynającego, gracze po kolei wykonują swoje tury. W swojej turze gracz wybiera 1 z 5 płytek akcji znajdujących się za jego zasłonką i wyklada ją, zakrywając 2 puste pola swojego kociołka. Na 6 polach kociołka znajdują się nadrukowane symbole akcji, których nie można zakryć. Nie można też zakryć pól zawierających kryształy. (Kryształy można przesuwac dzięki akcji kryształu, a nawet usuwać je z kociołka, zob. „Akcja kryształu” na str. 9).



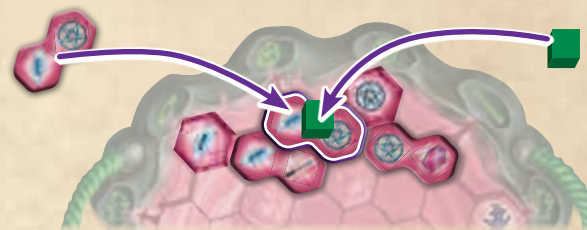
Każda płytka akcji przedstawia 2 różne symbole akcji. Gracz wykonuje akcje obydwu rodzajów w wybranej kolejności, najpierw wszystkie akcje jednego, a potem wszystkie akcje drugiego rodzaju. Na koniec tury gracz dobiera nową płytke ze swoich zakrytych zasobów i kładzie ją odkrytą za zasłonką. Gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, aż każdy rozegra ich 11. Każdy gracz zakończy grę bez płytek w zasobach i z 4 płytkami za zasłonką.

♦ Seria akcji tego samego rodzaju w efekcie powstania skupiska symboli ♦

Jeśli gracz umieści płytke akcji w taki sposób, że powstanie skupisko takich samych symboli, może wykonać akcję danego rodzaju wiele razy, tj. tyle razy, ile symboli tej akcji znajduje się w skupisku (wyjątek: akcja zwojów). Jeśli na przykład gracz wyłoży płytke z symbolem różdżki i w ten sposób utworzy skupisko 3 takich symboli, może wykonać akcję różdżki 3 razy.



Uwaga! W każdej swojej turze gracz aktywuje 2 rodzaje akcji. Najpierw musi w pełni wykonać akcje jednego z tych 2 rodzajów (w tym akcje bonusowe, jeśli takie uzyska), dopiero wtedy wykonuje akcje drugiego rodzaju. Gracz może położyć na płytce znacznik pozycji jako przypomnienie, którą płytke wyłożył w tej turze.



W dalszej części gry może się zdarzyć, że gracz będzie miał za zasłonką płytke z symbolem akcji, której nie może już wykonać. Wyłożenie takiej płytki jest dozwolone, gracz po prostu pomija wykonanie tej akcji.

Ważne! Umieszczanie płytek w kociołku w taki sposób, by znajdujące się na nich symbole sąsiadowały z takimi samymi symbolami, pozwala wykonać daną akcję więcej razy.

Jeśli drugi symbol wyłożonej płytki też tworzy skupisko, gracz również tę akcję może wykonać wiele razy.

Jeśli wyłożony symbol nie sąsiaduje z takimi samymi symbolami, gracz wykonuje daną akcję tylko raz.

Przykład. W sytuacji przedstawionej na ilustracji gracz może wykonać akcję kryształu 5 razy, a akcję różdżki tylko raz.

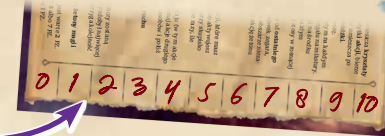


Rodzaje akcji

Jest 6 rodzajów akcji:



Wskazówka. Jeśli gracz uzyska wiele akcji 1 rodzaju naraz i ewentualnie dodatkowe akcje zapewnione przez żetony magii, zwoje itp., może za pomocą znacznika zwierzęcia oznaczyć ich aktualną liczbę na liczniku akcji (znajdującym się na arkuszu pomocy), a potem je odliczać, żeby się nie pomylić.



♦ Akcja energii ♦

Gracz łączy obszary kryształowej kuli za pomocą ładunków energii, a za każde ukończone połączenie natychmiast zdobywa PZ. Ukończone połączenia dają również możliwość wysyłania wiedźm z wieży gracza na nowe obszary. Na planszy widoczne są połączenia między obszarami kryształowej kuli. Każde połączenie składa się z 1, 2 albo 3 odcinków i ukończenie go wymaga odpowiednio 1, 2 albo 3 ładunków energii.

Gdy gracz aktywuje akcję energii, może umieścić 1 ładunek energii ze swoich zasobów na niezajętym odcinku połączenia w kryształowej kuli.

Pierwszy ładunek musi umieścić na jednym z odcinków wychodzących z jego wieży **1**.

Jeśli gracz aktywuje w swojej turze jednocześnie wiele akcji energii, umieszcza odpowiednią liczbę ładunków energii.

Uwaga! Dane połączenie może być rozpoczęte i ukończone tylko przez 1 gracza. Jeśli któryś z graczy zajął już choć 1 z odcinków połączenia, inni gracze nie mogą umieszczać na tym połączeniu żadnych ładunków energii.

Jeśli gracz zużył już wszystkie swoje ładunki energii, nie może wykonywać więcej akcji energii.

Gracz musi najpierw ukończyć rozpoczęte połączenie **2**, zanim rozpocznie nowe połączenie. Nowe połączenie może zacząć od swojej wieży albo od obszaru, który jest z nią połączony ładunkami gracza *****.



Za każde ukończone połączenie gracz zdobywa PZ, które natychmiast zaznacza na torze punktacji, przesuważąc odpowiednio swój pionek:

1 PZ za połączenie składające się z 1 ładunku energii,
3 PZ za połączenie składające się z 2 ładunków energii,
6 PZ za połączenie składające się z 3 ładunków energii.



Akcja wiedźmy

Gracz wyklada wiedźmy obok swojej wieży lub przesuwa je stamtąd na inne połączone obszary kryształowej kuli. Po przesunięciu wiedźmy na nowy obszar gracz zdobywa 2 PZ i 1 żeton magii, jeśli taki znajduje się na tym obszarze.

Gdy gracz aktywuje akcję wiedźmy, może:

a) Wyłożyć wiedźmę, tj. wziąć 1 wiedźmę ze swoich zasobów i położyć ją (na boku) obok wieży w sąsiedztwie dużej wiedźmy (umieszczone w ten sposób wiedźmy nie generują jeszcze PZ, na razie czekają, aż zostaną wysłane na inne obszary).



ALBO

b) Ustawić pionowo wiedźmę leżącą obok wieży i, korzystając z ukończonych połączeń, przesunąć ją na nowy obszar. Jeśli gracz korzysta wyłącznie z połączeń w swoim kolorze, potrzebuje tylko 1 akcji, aby przesunąć wiedźmę o dowolną liczbę obszarów (zajętych i niezajętych). Jeśli gracz korzysta z połączeń w kolorze innych graczy, za każde takie połączenie musi zużyć dodatkową akcję (niezależnie od tego, czy połączenie składa się z 1, 2 czy 3 ładunków). Gracz nie może przesunąć wiedźmy na nowy obszar, jeśli nie ma wystarczającej liczby akcji, żeby to zrobić.



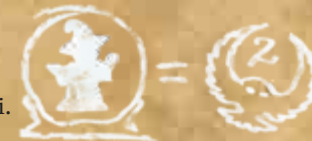
Przykład. Żółty gracz potrzebuje 3 akcji, aby wyłożyć i przesunąć swoją wiedźmę na obszar wieży czerwonego gracza **3**:

Pierwszą akcję zużywa na wyłożenie wiedźmy na obszarze swojej wieży.

Żeby przesunąć ją na obszar wieży czerwonego gracza musi zużyć jeszcze 2 akcje. Jedną, aby przesunąć ją na Wiedźmią Skalę, a drugą, żeby skorzystać z połączenia w nie swoim kolorze.



Ustawienie wiedźmy na nowym obszarze zawsze daje graczowi 2 PZ. Gracz, który pierwszy ustawi wiedźmę na danym obszarze, bierze też znajdujący się tam żeton magii. W zależności od symbolu, który znajduje się na awersie żetonu, gracz uzyskuje 1 dodatkową akcję (1 z 6 rodzajów) albo 3 PZ.



Dodatkową akcję gracz może wykorzystać w dowolnym momencie podczas wykonywania bieżącej serii akcji wiedźmy – najpóźniej po ostatniej akcji wiedźmy. Wykorzystany żeton magii gracz obraca na drugą stronę i kładzie za swoją zasłonką (na koniec gry będzie wart kolejne 2 PZ).

Na obszarze Wiedźmier Skali **4** znajdującej się pośrodku kryształowej kuli nie ma żadnych żetonów magii. Gdy gracz wyśle tam wiedźmę, stawia ją na niezajętym polu o najwyższej wartości, które jest jeszcze dostępne. Oprócz 2 PZ standardowo otrzymywanych za postawienie wiedźmy na nowym obszarze gracz natychmiast otrzymuje też liczbę PZ równą wartości pola, które zajął **5**.

Przykład. Czerwony gracz jako drugi stawia jedną ze swoich wiedźm na obszarze Wiedźmier Skali **6**. Zdobywa zatem 5 PZ - 2 za postawienie wiedźmy na nowym obszarze i 3 wynikające z zajętego pola.

Jeśli gracz aktywuje w swojej turze wiele akcji wiedźmy, stosuje wymienione wcześniej opcje a) i b) w dowolnej kolejności, w sumie tyle razy, na ile pozwala mu liczba dostępnych akcji.

Gdy gracz postawi już wszystkie swoje wiedźmy na obszarach kryształowej kuli, nie może wykonywać więcej akcji wiedźmy.

Uwaga! Na jednym obszarze może znajdować się maksymalnie po 1 wiedźmie każdego gracza. Innymi słowy, na żadnym obszarze **nie mogą stać** 2 ani więcej wiedźm w tym samym kolorze. Obok wieży gracza **może leżeć** dowolna liczba jego wiedźm.

Gdy wiedźma zdobędzie punkty za jakiś obszar, nie może już go opuścić – musi pozostać na tym obszarze do końca gry.






Akcja pentagramu

Gracz przemieszcza swój pionek po pentagramie i otrzymuje żetony sów (warte 3–7 PZ) i specjalne płytki akcji. Za każdą akcję pionek przesuwa się na pentagramie o 1 pole zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Jeśli pionek gracza przejdzie przez albo zatrzyma się na:

- a) Jasnym polu **1** – nic się nie dzieje.
- b) Żółtym polu **2** – gracz otrzymuje żeton sowy z wierzchu stosu (czyli żeton o najwyższej dostępnej wartości punktowej) znajdującego się przy tym polu i kładzie go za swoją zasłonką.
- c) Niebieskim polu **3** – gracz otrzymuje specjalną płytkę akcji znajdującą się na tym polu, po czym natychmiast kładzie tam nową płytkę dobraną ze stosu pośrodku pentagramu (jeśli płytki są jeszcze dostępne).


Gracz od razu używa specjalnej płytki akcji na 1 z 2 sposobów.

-  – Gracz może natychmiast wykonać 2 razy 1 z 2 przedstawionych akcji. Po użyciu płytki w ten sposób odwraca ją i kładzie obok swojej zasłonki.

Przykład. Ta specjalna płytkę akcji pozwala graczowi wykonać albo 2 akcje energii, albo 2 akcje wiedzy.



ALBO

-  – Gracz kładzie płytkę odkrytą na pustym polu w swoim kociołku. Od tego momentu 2 symbole widoczne na płytce specjalnej mogą stać się częścią skupisk obu widocznych symboli.

Uwaga! Samo wyłożenie specjalnej płytki akcji w kociołku **nie aktywuje** żadnej akcji. Płytkę może być jednak użyta jeszcze w tej samej turze, gdy gracz będzie wykonywać akcje drugiego rodzaju, jeśli symbol na nowej płytce specjalnej wejdzie w skład rozpatrywanego skupiska.

Przykład 1. Zielony gracz umieszcza w swoim kociołku płytkę akcji „pentagram i wiedźma”. Najpierw przesuwa się o 4 pola na pentagramie – tyle symboli pentagramu zawiera skupisko – i mija 1 z niebieskich pól. Bierze znajdującą się tam specjalną płytkę akcji „pentagram/wiedźma” i umieszcza ją w swoim kociołku obok wyłożonej przed chwilą płytki akcji. Jako że gracz wykonał już akcje pentagramu, nie może się przesunąć o kolejne pole na pentagramie. Symbol wiedzy na płytce specjalnej liczy się jednak do drugiego rodzaju akcji widocznego na wyłożonej płytce akcji, która jeszcze nie została wykonana – oznacza to, że zielony gracz wykona 5 akcji wiedzy (a nie 2, jak wynikałoby z wcześniejszego ułożenia płytek).

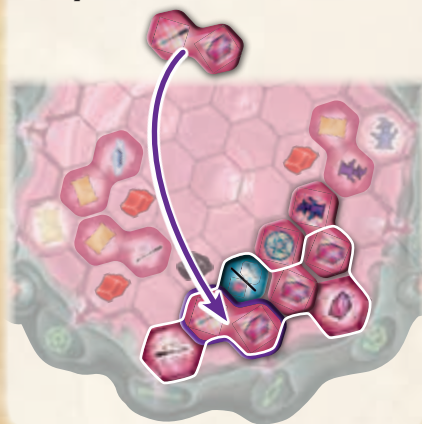


Uwaga! W trakcie całej rozgrywki gracz może wykonać więcej niż 1 okrążenie na pentagramie, po prostu przy kolejnych okrążeniach będą dostępne inne specjalne płytki akcji, a żetony sów będą miały niższą wartość.

Gdy gracz dotrze na pentagramie do pola sowy, z którego zostały już zabrane wszystkie żetony, natychmiast otrzymuje 2 PZ **4**.

Jeśli natomiast dotrze do pustego sześciokątnego pola (ponieważ skończyły się specjalne płytki akcji), uzyskuje 2 akcje 1 wybranego rodzaju **5**.

Przykład 2. Czerwony gracz umieszcza w kociołku płytkę akcji „kryształ i różdżka” w sąsiedztwie specjalnej płytki akcji. Dzięki temu uzyskuje 5 akcji kryształów i przesuwa się o 3 pola na torze różdżki.



Przykład 3. Czerwony gracz umieszcza w kociołku płytkę akcji „energia i różdżka” w sąsiedztwie płytek specjalnych. Dzięki temu uzyskuje 3 akcje energii i przesuwa się o 4 pola na torze różdżki.





◊ Akcja kryształu ◊

Gracz przesuwając kryształy w swoim kociołku i aktywuje dodatkowe akcje, przesuwając kryształy na krawędź kociołka.

Każda akcja kryształu pozwala przesunąć kryształ w kociołku o 1 pole.

Przesunięcie kryształu zapewnia 2 korzyści.

1. Zwalnia pole, więc można później umieścić na nim płytkę.
2. Za każdym razem, gdy kryształ zostanie umieszczony na brzegu kociołka, aktywuje dodatkowe akcje.

Przykład. Umieszczając płytkę akcji w kociołku, niebieski gracz aktywował 1 akcję kryształu. Wykorzystuje ją teraz, by przesunąć kryształ na brzeg kociołka **A**. Alternatywnie mógłby wykorzystać tę akcję, żeby przesunąć kryształ na sąsiednie puste pole kociołka – ale nie na pole, na którym leży płytkę albo jest nadrukowany symbol **B**.



Jeśli gracz przesunął kryształ na symbol na brzegu kociołka, musi go położyć na regale z miksturami, który znajduje się na planszy. Może wybrać 1 z 2 opcji:

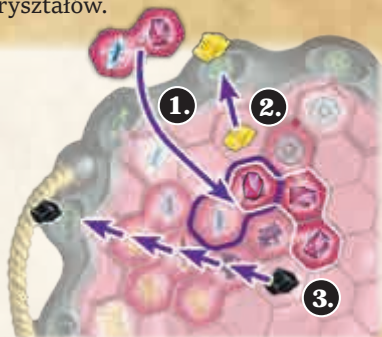
- Kładzie kryształ na butelce na półce, której symbol odpowiada symbolowi z brzegu kociołka **6**, z którego właśnie wziął kryształ. Dzięki temu gracz natychmiast uzyskuje 2 akcje tego rodzaju.

ALBO

- Kładzie kryształ na butelce na najniższej półce regału **7**. Dzięki temu gracz otrzymuje 1 dowolny żeton magii spośród znajdujących się na stole (poniżej regału). Może wykonać akcję tego żetonu w dowolnym momencie w trakcie wykonywania bieżącej serii akcji kryształów – najpóźniej po ostatnim przesunięciu kryształu. Gdy to robi, obraca żeton magii na drugą stronę i kładzie za zasłonką.

Jeśli gracz aktywuje wiele akcji kryształów, może wykonać tyle ruchów, ile ma akcji. Może wykorzystać te akcje, by przesunąć 1 kryształ albo rozdzielić je pomiędzy kilka kryształów.

Przykład. Żółty gracz ma 3 akcje kryształów. Pierwszą akcję wykorzystuje, żeby przesunąć kryształ na brzeg kociołka na pole z symbolem kryształu i kładzie ten kryształ na butelce na odpowiedniej półce **8**. Daje mu to 2 dodatkowe akcje kryształów, ma zatem łącznie ich jeszcze 4. Wykorzystuje je, żeby przesunąć czarny kryształ przez 3 zajęte pola, a potem na brzeg kociołka na pole z symbolem wiedźmy.



Czarny kryształ ma 2 szczególne cechy.

1. Jeśli czarny kryształ zostanie umieszczony na butelce, **zwiększa o 2** zapewnianą premię. Na 6 górnych półkach daje zatem 4 akcje. Na najniższej (siódmej) półce daje 3 akcje danego rodzaju – jeśli żeton magii przedstawia symbol akcji. Jeśli natomiast żeton przedstawia 3 PZ, gracz otrzymuje 2 dodatkowe punkty (czyli w sumie 5), które natychmiast zaznacza na torze punktacji.
2. Jeśli różdżka (zob. „Akcja różdżki” na str. 10) pozwala graczowi otrzymać PZ za jego kryształy znajdujące się na regale albo jeśli gracz chce wypełnić przepowiednię dotyczącą jego kryształów na regale (zob. „Akcja zwoju” na str. 11), czarny kryształ **nie jest brany pod uwagę**.



Jeśli gracz nie ma już w kociołku żadnych kryształów, nie może wykonywać więcej akcji kryształów.

Uwaga! Kryształy można przesuwając przez zajęte pola (niezależnie od tego, czy pola są zajęte przez inne kryształy lub płytki). Ruch kryształu musi się jednak zakończyć na pustym polu. Pola kociołka z nadrukowanymi symbolami traktuje się jak pola zajęte. (Zasada ta działa też w drugą stronę – nie można położyć płytki akcji albo płytki specjalnej na polu, na którym leży kryształ). Kryształy można przesuwając na brzeg kociołka tylko w wyznaczonych miejscach (strzałki).



- Każda butelka może pomieścić tylko 1 kryształ.
- W zależności od liczby graczy na każdej półce można położyć tylko określoną liczbę kryształów: 2 graczy – maksymalnie 4 kryształy; 3 graczy – maksymalnie 5 kryształów; 4 graczy – maksymalnie 6 kryształów **9** (wyjątek stanowi najniższa półka, na której w grze 3- i 4-osobowej może leżeć maksymalnie 5 kryształów).



Gdy 1 z 6 górnych półek się zapełni (zgodnie z zasadami określonymi dla danej liczby graczy), gracz może użyć zamiast niej tylko półki najniższej. Jeśli ta półka także jest pełna (co zdarza się rzadko), gracz nie może umieścić danego kryształu na regale, kładzie go więc obok swojej zasłonki (nie powoduje to utraty punktów). Można uniknąć takiej sytuacji, przesuwając kryształ na brzeg kociołka z symbolem innej półki.

Ważne! W dowolnym momencie w swojej turze gracz może **usunąć kryształ z kociołka** (także czarny) i położyć go obok swojej zasłonki. Taki kryształ uznaje się jednak za nieprawidłowo wyjęty i nieodwracalnie zniszczony. Pierwszy kryształ wyjęty w ten sposób natychmiast powoduje utratę 1 PZ, drugi – 2 PZ, trzeci – 3 PZ itd.



◊ Akcja różdżki ◊

Gracz przesuwając pionek na torze różdżki i uzyskuje bonusowe akcje lub otrzymuje PZ.

Za każdą akcję pionek przesuwa się na torze różdżki o 1 pole w prawo. Dopiero po przesunięciu rozpatruje się efekty pól, przez które pionek właśnie przeszedł i pola, na którym się zatrzymał.

Jeśli pionek gracza przejdzie przez albo zatrzyma się na:

- Jasnobrązowym polu **1** – nic się nie dzieje.
- Ciemnobrązowym polu **2** – gracz otrzymuje 1 albo więcej bonusowych akcji jednego rodzaju wskazanego na tym polu. Jeśli pionek gracza jest najbardziej wysunięty na prawo na torze (dotyczy to także remisu), liczba bonusowych akcji, które gracz otrzymuje w wyniku przejścia w tej turze przez ciemnobrązowe pola, zostaje podwojona.
- Srebrnym polu **3** – gracz otrzymuje PZ za określone osiągnięcia, które w tej chwili spełnia.

Gdy gracz dotrze na ostatnie pole toru różdżki **4**, nie może wykonywać więcej akcji różdżki.

Uwaga! Jeśli gracz ma wiele akcji różdżki i uzyska wiele bonusowych akcji i punktowań z pól różdżki, musi wykonywać je w kolejności, w jakiej je otrzymuje. Może wykorzystać znacznik zwierzęcia, by po kolei rozpatrywać pola, które dają bonusowe akcje albo punktowanie. W tym celu gracz kładzie znacznik zwierzęcia na polu toru różdżki, na którym znajduje się aktualnie jego pionek. Następnie przesuwa pionek o tyle pól, ile ma akcji różdżki, po czym przesuwa znacznik zwierzęcia krok po kroku w kierunku pionka, rozpatrując w odpowiedniej kolejności mijane pola. Na koniec odkłada znacznik zwierzęcia na bok.



Przykład. Czerwony gracz kończy ruch na pionku żółtym. Oba pionki zajmują 1. pozycję na torze.



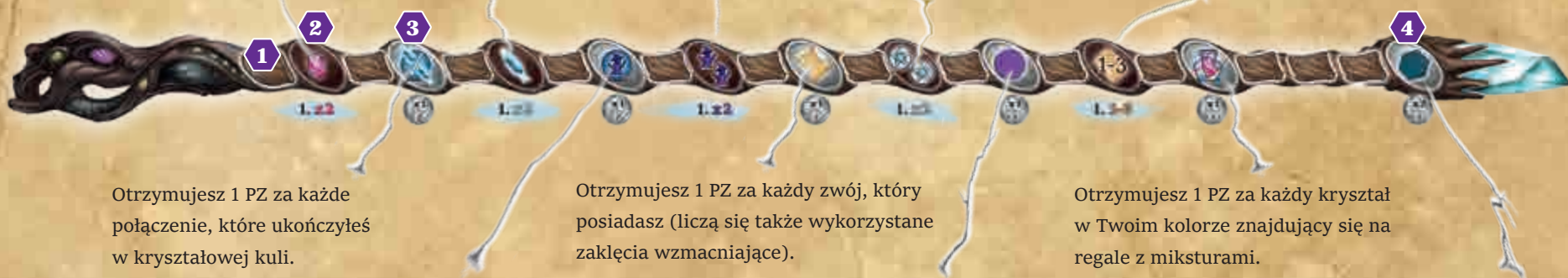
Uzyskujesz 1 akcję kryształu (2, jeśli zajmujesz 1. pozycję na torze różdżki).

Uzyskujesz 1 akcję energii (2, jeśli zajmujesz 1. pozycję na torze różdżki).

Uzyskujesz 2 akcje wiedźmy (4, jeśli zajmujesz 1. pozycję na torze różdżki).

Uzyskujesz 2 akcje pentagramu (4, jeśli zajmujesz 1. pozycję na torze różdżki).

Uzyskujesz 1 z 3 pierwszych odkrytych zwojów (1 z 6 odkrytych zwojów, jeśli zajmujesz 1. pozycję na torze różdżki).



Otrzymujesz 1 PZ za każde połączenie, które ukończyłeś w kryształowej kuli.

Otrzymujesz 1 PZ za każdy zwoj, który posiadasz (liczą się także wykorzystane zaklęcia wzmacniające).

Otrzymujesz 1 PZ za każdy kryształ w Twoim kolorze znajdujący się na regale z miksturami.

Otrzymujesz 1 PZ za każdą swoją wiedźmę (leżącą i stojącą) w kryształowej kuli, w tym za dużą wiedźmę.

Otrzymujesz 1 PZ za każdy żeton magii, który posiadasz.

Otrzymujesz 2 PZ za każdą specjalną płytkę akcji, którą posiadasz. Liczą się zarówno specjalne płytki akcji w Twoim kociołku, jak i te leżące obok Twojej zasłonki.

Przykład. Dzięki swoim akcjom różdżki żółty gracz przesuwa się na torze różdżki o 4 pola i kończy ruch na polu, na którym znajduje się czerwony pionek. Po przesunięciu pionka żółty gracz rozpatruje pola, przez które przeszedł, w kolejności ich mijania. Zaczyna od pola dającego PZ za wiedźmy na planszy **A**. Otrzymuje 5 PZ, ponieważ ma w tej chwili na planszy 5 wiedźm: dużą wiedźmę, 2 małe wiedźmy leżące obok wieży i 2 małe wiedźmy stojące na innych obszarach kuli. Następnie rozpatruje pole bonusowe dające 2 akcje wiedźmy **B**.

Żółty gracz zajmuje obecnie 1. pozycję na torze różdżki (remisuje z czerwonym i wyprzedza niebieskiego gracza), może zatem wykorzystać to pole bonusowe dwukrotnie i uzyskać 4 akcje wiedźmy (wykonuje te akcje po punktowaniu wiedźm wynikającym z pola różdżki, które wcześniej minął). Jeśli żółty gracz mógłby ruszyć się tylko o 3 pola **C**, wówczas skończyłby ruch na polu bonusowym, ale za czerwonym graczem. Otrzymałby wtedy standardowy bonus (niepodwojony), tj. 2 akcje wiedźmy.



◊ Akcja zwoju ◊

Gracz otrzymuje 1 zwój spośród dostępnych na regale. Większa liczba akcji zwojów zapewnia większy wybór.

Gdy gracz aktywuje akcję zwoju, otrzymuje 1 zwój spośród tych dostępnych na regale. Jeśli dysponuje tylko 1 akcją zwoju, bierze pierwszy wystawiony zwój (1. półka **5**, znajdująca się najdalej od stosu dobierania). Gracz umieszcza zwój odkryty przed sobą.

Jeśli gracz aktywuje wiele akcji zwojów, jego wybór zwiększa się w zależności od liczby akcji. Jeśli na przykład po wyłożeniu płytki akcji ma 3 akcje zwojów, wybiera 1 zwój spośród 3 pierwszych zwojów na regale (tj. z półek od 1 do 3 **6**).

Gdy gracz weźmie zwój, wszystkie zwoje znajdujące się wyżej należy przesunąć o 1 półkę w dół. Następnie dobiera się nowy zwój ze stosu dobierania i kładzie go odkrytego na 6. półce, czyli tej najbliższej stosu dobierania.

Są 2 rodzaje zwojów: zaklęcia wzmacniające i przepowiednie.

1. Zaklęcia wzmacniające

Gracz może wykorzystać zaklęcie wzmacniające raz i tylko w celu wzmocnienia odpowiednich akcji, które już aktywował w inny sposób.

Samo zaklęcie wzmacniające nie aktywuje żadnych akcji.

Zaklęcie wzmacniające zwykle daje 2 dodatkowe akcje. Jeśli na przykład gracz po umieszczeniu płytki akcji przesunął pionek o 3 pola na torze różdżki, może natychmiast przesunąć go o 2 kolejne pola, wykorzystując zaklęcie wzmacniające.

Wyjątek. Jeśli gracz wykorzystuje uniwersalne zaklęcie wzmacniające **7** otrzymuje tylko 1 dodatkową akcję, może jednak wybrać, jaki rodzaj akcji wzmocni.

Uwaga! Można łączyć zaklęcia wzmacniające ten sam rodzaj akcji. Na przykład zwoje pokazane po prawej mogą razem zapewnić 3 dodatkowe akcje kryształów.

Gdy gracz wykorzysta zaklęcie wzmacniające, obraca jego kartę na drugą stronę (rewersiem do góry) i kładzie obok swojej zasłonki.

Niewykorzystane zaklęcia wzmacniające pozostają odkryte przed graczem do czasu, aż zostaną użyte. Jeśli gracz nie wykorzysta ich do końca gry, każde niewykorzystane zaklęcie wzmacniające da mu 2 PZ.

2. Przepowiednie

Przepowiednie to karty zadań, które dają PZ na koniec gry zależnie od tego, jak dobrze gracz je wypełni.

Gracz otrzymuje:

1 PZ, jeśli posiada przepowiednię, ale jej nie wypełnił.

3 PZ, jeśli wypełnił przepowiednię w małym stopniu.

5 PZ jeśli wypełnił przepowiednię w dużym stopniu.

7 PZ, jeśli całkowicie wypełnił przepowiednię.



Uwaga! Jeśli w swojej turze gracz zdobędzie więcej niż 1 żeton magii przedstawiający zwój, za każdy wykorzystany żeton bierze zwój z 1. półki regału. Jeśli chce mieć możliwość wyboru, musi dodatkowo użyć odpowiedniego zaklęcia wzmacniającego, nie może jednak sumować żetonów magii, by zdobyć zwój z wyższej półki.

Jeśli gracz nie chce ujawniać przed pozostałymi graczami, ile ma zwojów ani jakie to zwoje, może ułożyć niewykorzystane zaklęcia wzmacniające i przepowiednie w zakryty stos, który w dowolnym momencie może wziąć do ręki i przeglądać.

Jeśli stos dobierania się wyczerpie, co jest mało prawdopodobne, gracz może wybierać tylko spośród zwojów, które zostały na regale. Gdy również regał będzie pusty, kolejne akcje zwojów przepadają.

Koniec gry

Gra kończy się po **11 rundach**, gdy każdemu z graczy zostaną za zasłonką 4 płytki akcji.

Oprócz PZ zgromadzonych do tej pory, gracze otrzymują PZ za:

1. **żetony sów** zebrane z pentagramu,
2. **żetony magii** (każdy wart 2 PZ),
3. **zwoje**:
 - a) Każde niewykorzystane zaklęcie wzmacniające jest warte 2 PZ, a każda niewypełniona przepowiednia 1 PZ;
 - b) Wypełnione przepowiednie zapewniają punkty zgodnie z zasadami opisanymi poniżej w akapicie „Objaśnienie przepowiedni”.

Gracz, który zgromadził najwięcej PZ, zostaje nowym Wybrańcem Wiedźmiej Skąły i wygrywa grę.

W razie remisu wygrywa gracz, który dotarł dalej na torze różdżki. Jeśli kilku remisujących graczy dotarło równie daleko, wygrywa ten, który dotarł tam pierwszy (tj. jego pionek leży na spodzie).

Objaśnienia przepowiedni

Skupiska symboli

Największe skupisko symboli określonego rodzaju w kociołku.

Gracz musi mieć co najmniej 1 skupisko składające się z 4 odpowiednich symboli, aby otrzymać 3 PZ; skupisko składające się z 5 odpowiednich symboli, aby otrzymać 5 PZ; skupisko składające się z 6 albo większej liczby odpowiednich symboli, aby otrzymać 7 PZ. Jeśli skupisko obejmuje mniej niż 4 symbole, gracz nie wypełnił przepowiedni.

Przykład A. Zielony gracz ma skupisko składające się z 5 symboli wiedźm. Liczą się symbole nadrukowane w kociołku, symbole na podwójnych płytkach akcji i na płytkach specjalnych. Nie uwzględnia się symboli, które nie są połączone ze skupiskiem. Zatem za wypełnienie przepowiedni zielony gracz otrzymuje 5 PZ.



Zajęte i połączone obszary

Wiedźmy na określonych obszarach

a) Różne rodzaje obszarów. Kryształowa kula na zwoju przepowiedni pokazuje różne rodzaje obszarów. Jeśli jedna z wiedźm gracza znajduje się na obszarze pierwszego wskazanego rodzaju, gracz otrzymuje 3 PZ. Jeśli ma wiedźmę na obszarze pierwszego rodzaju i wiedźmę na obszarze drugiego wskazanego rodzaju – otrzymuje 5 PZ. Jeśli natomiast ma wiedźmy na każdym z 3 rodzajów obszarów, otrzymuje 7 PZ. Jeśli gracz nie ma wiedźmy na obszarze pierwszego wskazanego rodzaju, przepowiednia nie została wypełniona (1 PZ) – niezależnie od tego, czy gracz ma wiedźmy na pozostałych wymaganych obszarach, czy nie.



b) Obszary tego samego rodzaju. Im więcej obszarów danego rodzaju zajmują wiedźmy gracza, tym więcej otrzymuje on punktów. Za 1 wiedźmę na takim obszarze otrzymuje 3 punkty; za 2 wiedźmy na 2 takich obszarach – 5 PZ; i za 3 wiedźmy na 3 takich obszarach – 7 PZ.

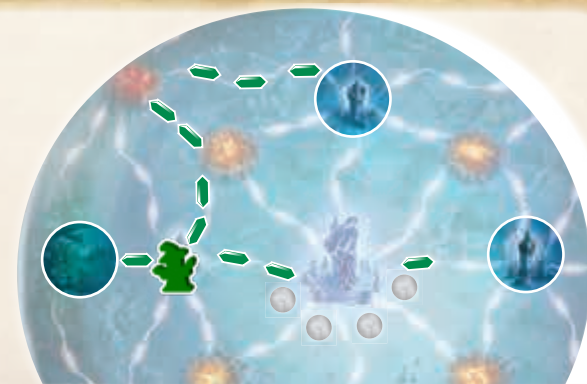


Połączone obszary

Gracz otrzymuje punkty, jeśli za pomocą sieci swojej energii połączył ze swoją wieżą obszary określonego rodzaju. Podobnie jak w przypadku przepowiedni dotyczącej obecności wiedźm na obszarach różnego rodzaju również tu gracz musi połączyć z wieżą obszar pierwszego wskazanego rodzaju, aby otrzymać punkty za połączenie obszaru drugiego rodzaju itd.



Przykład B. Zielony gracz połączył ze swoją wieżą 1 obcą wieżę i 1 las. Nie udało mu się jednak połączyć drugiej obcej wieży, czego wymaga drugi warunek przepowiedni. Zatem za wypełnienie tej przepowiedni otrzymuje tylko 3 punkty.



◆ Inne przepowiednie ◆

Gracz otrzymuje 3/5/7 PZ:



Jeśli dotarł do wiedźmiej skały jako 3./2./1. (Gracz, którego wiedźma stoi na polu o wartości „5”, dotarł tam 1. itd.).



Za 5-6/7-8/9+ jego wiedźm na planszy (leżących i stojących, w tym za dużą wiedźmę).



Za 1/2/3 wiedźmy leżące obok jego wieży na koniec gry (duża wiedźma się nie liczy).



Za 3/4/5+ srebrnych pół punktowania, do których dotarł na torze różdżki.



Za 2/3/4+ zebrane specjalne płytki akcji (w kociołku i obok zastłonki).



Za 4/5/6+ zebranych zwojów (wykorzystanych i niewykorzystanych).



Za 4/5-6/7+ zebranych żetonów magii.



Za 3/4/5+ kryształów w jego kolorze na regale z miksturami (nie liczą się czarne kryształy ani kryształy leżące obok zastłonki).



Wskazówka. Wszystkie wypełnione przepowiednie zapewniają 3, 5 albo 7 punktów, choć różnią się poziomem trudności. Gracze powinni zastanowić się, które przepowiednie będzie im łatwo wypełnić w danej sytuacji.

Uwaga! Symbol czarnej wieży na zwojach przepowiedni zawsze oznacza obce wieże (tj. wieże niczyje albo należące do innych graczy). Nigdy nie odnosi się do własnej wieży gracza.



Symbol fioletowej wieży oznacza własną wieżę gracza, czyli wieżę, przy której stoi jego duża wiedźma.



Objaśnienie zaklęć wzmacniających

Uniwersalne zaklęcie wzmacniające

Gracz zagrywa tę kartę jako dodatek do akcji dowolnego rodzaju i wykonuje 1 dodatkową akcję tego samego rodzaju.



Zaklęcie podwójnego wzmocnienia

Gracz zagrywa taką kartę jako dodatek do akcji wskazanego rodzaju i wykonuje 2 dodatkowe akcje tego rodzaju.



◊ Różnicowane grupy graczy ◊

Jeśli w rozgrywce uczestniczą gracze zarówno doświadczeni, jak i początkujący, można wprowadzić do gry utrudnienia dla bardziej doświadczonych graczy.

Na początku rozgrywki doświadczeni gracze mieszają swoje zakryte płytki akcji i odkładają po 4 do pudełka, nie podglądając ich. Im większe utrudnienie, tym mniej płytek do wyboru.

- Małe utrudnienie. Gracz kładzie za zasłonką 3 odkryte płytki. W swojej turze zagrywa 1 z nich, po czym dobiera nową. Zawsze zatem wybiera 1 z 3 płytek (z wyjątkiem 2 ostatnich tur).

- Średnie utrudnienie. Gracz kładzie za zasłonką 2 odkryte płytki. W swojej turze zagrywa 1 z nich, po czym dobiera nową. Zawsze zatem wybiera 1 z 2 płytek (z wyjątkiem ostatniej tury).

- Duże utrudnienie. W swojej turze gracz dobiera 1 zakrytą płytkę i zagrywa ją. Nie ma wyboru.

Ostatecznie gracze zagrają wszystkie 11 płytek. Grając z małym albo średnim utrudnieniem, w ostatniej rundzie (rundach) nie mogą już dobierać nowych płytek.

Gry Wiedźmia Skata wyczarowali

Reiner Knizia

Ponad 20 lat temu Reiner Knizia porzucił magię liczb na rzecz magii gier planszowych, stając się jedynym z najbardziej twórczych i odnoszących największe sukcesy projektantów gier. Jest autorem ponad 700 gier i książek, które przetłumaczone na ponad 50 języków ukazują się na całym świecie i zdobywają liczne międzynarodowe nagrody. Do znakomitych tytułów jego autorstwa należą klasyki takie jak „Eufkrat i Tygrys”, „Modern Art” czy „Ra”, jak i popularne w ostatnim czasie „Wyprawa do El Dorado”, „Lato z komarami” i „Moje miasto”. Dzięki różnorodnym pomysłom oczarowuje graczy w każdym wieku i o przeróżnych gustach. W wolnym czasie Reiner najchętniej siada w swojej „wieży” w Monachium i obmyśla coraz to nowe gry.

Martino Chiacchiera

Martino Chiacchiera jest pełnoetatowym projektantem gier, który z pasją i zaangażowaniem poprzez magiczne zaklęcia (tj. instrukcje) zapewnia graczom wiele emocjonujących wrażeń i radości. Jest odrobinę szalony – jak każdy czarodziej – i większość czasu spędza w swojej pracowni otoczony fantastycznymi światami zamkniętymi w małych i dużych pudełkach. Jest autorem ponad 40 gier planszowych, w tym kilku bardzo popularnych serii, takich jak „Kryminalne zagadki”, „Escape Room”, „Similo” i trylogia „Mysthea”.

Mariusz Gandzel

Miał być architektem, jednak w 2006 roku przekroczył magiczny portal polskiego wydawcy i poznał fantastyczny świat ilustracji gier planszowych. Od tamtej pory ilustracje Mariusza oczarowują graczy sięgających po gry planszowe, karciane i RPG oraz figurkowe gry bitewne, w tym gry ze świata „Star Wars”, „Władcy pierścieni”, „Warhammera” i „Call of Cthulhu”. Silnym zaklęciem, które wpływa na jego pracę, jest zamiłowanie do tradycyjnego malowania. Rolę zaklęć wzmacniających, dostarczających inspiracji i rozrywki, pełnią filmy, muzyka filmowa i malarstwo lat 80. dwudziestego wieku. Największą magiczną moc mają jednak nad nim żona i córka.



ZAGINIONA WYSPA ARNAK

Na bezludnej wyspie wśród nieznanych wód badacze odkryli ślady wielkiej cywilizacji. Dołącz do nich, by zbadać nieznane obszary, odnaleźć zaginione artefakty, stawić czoła budzącym grozę strażnikom i poznać tajemnicę, którą skrywa wyspa. Jako przywódca ekspedycji będziesz musiał zadbać o ekwipunek niezbędny w kolejnych etapach podróży oraz odpowiednie rozdzielanie zadań, budując swoją talię i podejmując szereg kluczowych decyzji!



- 1-4
- 30-120 minut
- 12+



Podziękowania

Bez pasji i zaangażowania osób, które uwierzyły w potencjał prototypu i pracowały nad nim niestrudzenie dniami i nocami, ten projekt nigdy nie przeobraziłby się w magiczną grę! Deadline był nierealny, czarodzieje jednak po prostu wzięli się do pracy! Podziękowania dla wszystkich, którzy z nami i dla nas testowali grę w ścisłym reżimie sanitarnym i pomimo dzielących nas kilometrów. Dziękujemy za konstruktywne informacje zwrotne. Dziękujemy, że bez skargi pracowaliście nocami, dziękujemy za dłuuuugie wideorozmowy! Podziękowania dla naszych dwóch mieszkańców Północy za ogrom czasu poświęconego na pracę nad grą, nawet długo po tym, jak wypełnili swoje zobowiązania. Dziękujemy naszej Łamaczce Fal, która w pierwszych dniach (i nie tylko) musiała stawić czoła silnym nawałnicom i dała im radę! Wielkie dzięki dla Zielonej Czarodziejki z magiczną różdżką, która w pewnym momencie musiała mieszać w wielu kociołkach jednocześnie, bo zabrakło magików. Ostatecznie wszystkie te składniki pozwoliły wyczarować „Wiedźmią Skalę”!



rebel

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

© 2021 HUCH! | Autorzy: Reiner Knizia, Martino Chiacchiera
Ilustracje: Mariusz Gandzel | 3D: Andreas Resch | Projekt: HUCH!
Opracowanie: dVGiochi; Britta & friends | Menedżer produktu: Britta Stöckmann
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.

Producent i dystrybutor:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg
GERMANY
www.hutter-trade.com

HUCH!
HUCH!