

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.




**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



WITCHSTONE





Une fois par siècle, les plus éminents sorciers et sorcières se rassemblent dans un lieu dont l'emplacement est tenu secret depuis des générations. Le but de cette réunion est de régénérer le champ énergétique de la légendaire Pierre des Sorcières à l'aide de sorts et de rituels, afin de s'assurer que chacun maintienne et consolide ses propres pouvoirs magiques.

Le joueur ou la joueuse qui manifestera les meilleurs dons de sorcier ou de sorcière lors de cette tâche occulte sera déclaré(e) Maître ou Maîtresse de la Pierre des Sorcières. Ce titre offrira un statut particulier à tous les membres de son clan et des pouvoirs magiques extraordinaires à son détenteur. Jusqu'au prochain rassemblement...

Contenu



Principe du jeu

En tant que représentants de votre guilda, vous vous rassemblez autour d'une pierre sacrée ancienne, dont l'importance et les pouvoirs ne sont connus que des adeptes de la magie. Chaque joueur occupe une des quatre tours autour de la Pierre des Sorcières : c'est son point de départ. Créez vos sorts à l'aide de votre chaudron et développez un réseau d'énergie magique autour de la pierre. Envoyez vos sorcières investir des lieux, récupérez des cristaux magiques dans votre chaudron, utilisez

le pentacle et la baguette magique et gardez un oeil sur les prophéties pour vous assurer la victoire. Mais toutes ces options ne vous seront pas toujours accessibles. Il vous faudra profiter intelligemment des opportunités qui se présentent à vous pour espérer accumuler le plus de points de victoire possible au cours des 11 tours, et ainsi remporter la partie pour devenir le Maître de la Pierre des Sorcières.

Mise en place

Préparation du plateau de jeu



Préparation des joueurs

1. Chaque joueur choisit une couleur de jeu, puis récupère les éléments à sa couleur : le **paravent**, le **chaudron magique**, 15 **tuiles hexagonales**, 12 **figurines de sorciers et de sorcières** qui seront à présent appelées « sorcières » de façon générique (1 grande sorcière et 11 petites), 20 **unités d'énergie**, 3 **pions Hibou**, 1 **marqueur de position**, le **marqueur Animal** et 6 **cristaux** à sa couleur. Il prend également 1 **cristal noir**.

Placez le cristal noir sur la case centrale de votre chaudron et les 6 cristaux de votre couleur sur les emplacements indiqués (bulles).

Gardez votre marqueur de position et votre marqueur Animal à portée de main, à côté de votre chaudron.



2. Mélangez vos 15 tuiles hexagonales, face cachée. Piochez-en 5 et placez-les face visible derrière votre paravent. Formez une réserve avec les 10 tuiles restantes, face cachée, à côté de votre paravent.



Note : l'intérieur de votre paravent contient des informations supplémentaires.



3. Placez un **pion Hibou** sur la case « 0 » de la piste de score, un deuxième sur l'emplacement indiqué du pentacle et le troisième sur le manche de la baguette magique.



4. Le dernier joueur qui a remué quelque chose dans une casserole est désigné premier joueur.

Le joueur à sa droite (autrement dit, le dernier joueur dans l'ordre du tour) place sa **grande figurine de sorcière** debout sur l'une des 4 tours de la boule de cristal.

Quand vous avez placé votre grande sorcière sur une tour, cette tour devient la vôtre. Les 3 autres tours ne vous appartiennent pas ; elles ne pourront être occupées que par un autre joueur ou rester vides.



Gagnez 2 points de victoire pour le placement de la sorcière sur votre tour, puis effectuez l'action du **jeton magique couché à cet endroit**. (Avant votre première partie, lisez d'abord entièrement les règles pour connaître la nature des différentes actions.)



Une fois l'action effectuée, retournez le jeton et placez-le derrière votre paravent. En fin de partie, il vous rapportera 2 points de victoire supplémentaires.

Ensuite, l'avant-dernier joueur dans l'ordre du tour place sa grande figurine de sorcière sur une tour inoccupée et gagne 2 points, effectue l'action du jeton magique et place le jeton derrière son paravent. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que le premier joueur ait placé sa grande sorcière et pris un jeton magique.

Déroulement du jeu

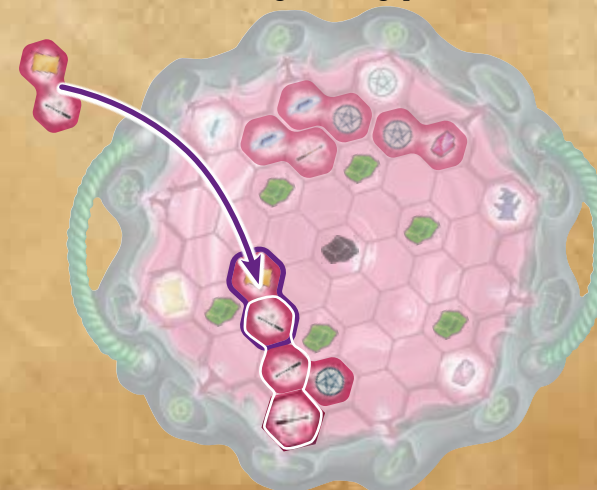
Le premier joueur commence la partie en choisissant l'une des 5 tuiles hexagonales placées derrière son paravent et en la posant sur 2 cases libres de son chaudron. Sur six des cases du chaudron sont représentés des symboles Action, qui ne peuvent pas être recouverts. Cependant, on peut placer des tuiles hexagonales à côté d'eux. Les cases qui contiennent des cristaux ne peuvent pas non plus être recouvertes par des tuiles hexagonales. Grâce à l'action Cristal, vous pouvez déplacer un cristal d'une case, ou le déplacer sur le bord du chaudron. Vous pouvez également directement retirer un cristal du chaudron, mais en perdant des points de victoire (explication détaillée : voir p. 33, « Action Cristal »).



Chaque tuile hexagonale indique 2 symboles d'action différents. Effectuez ces deux types d'action, l'un après l'autre, dans l'ordre de votre choix. Puis piochez une nouvelle tuile dans votre réserve, dans le sens horaire. On continue à jouer ainsi, dans le sens horaire, jusqu'à ce que chaque joueur ait joué 11 tours. **À la fin de la partie, chaque joueur doit avoir épuisé sa réserve et posséder encore 4 tuiles derrière son paravent.**

Actions multiples d'un même type grâce à des regroupements

Si vous placez une tuile hexagonale de telle façon qu'un **regroupement de mêmes symboles** se forme, vous pouvez alors effectuer à plusieurs reprises le type d'action correspondant. Vous obtenez autant d'actions de ce type qu'il y a de symboles représentant ce type d'action dans ce regroupement (à l'exception de l'action Parchemin). Si, par exemple, vous posez une tuile hexagonale avec un symbole Baguette magique, formant alors un regroupement de 3 symboles Baguette magique, vous pouvez effectuer l'action Baguette magique 3 fois.



Attention : à chaque tour, vous activez 2 types d'action. Vous devez toujours avoir terminé entièrement l'un des deux types d'action (y compris les éventuelles actions bonus) avant d'effectuer l'action de l'autre type. Pour vous souvenir de la tuile que vous avez placée, vous pouvez, si vous le souhaitez, poser le marqueur de position sur cette tuile.

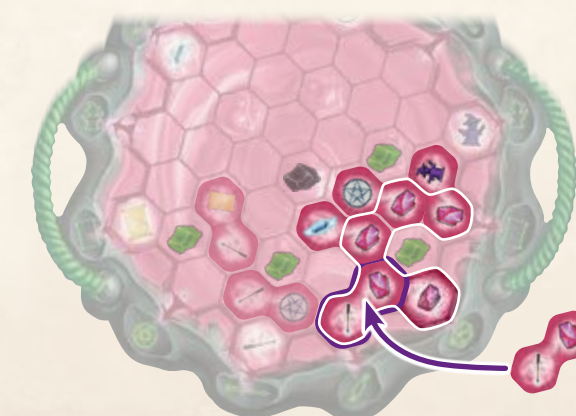


Cela pourra être utile plus tard dans la partie, si vous cumulez plusieurs actions d'un même type qui pourraient activer d'autres actions bonus. En cours de partie, si vous ne pouvez plus effectuer un type d'action donné, vous pouvez néanmoins toujours poser des tuiles hexagonales avec ce symbole dans votre chaudron pour utiliser le second type d'action d'une tuile hexagonale.

Conseil : pour utiliser les types d'action plusieurs fois, posez vos tuiles hexagonales dans votre chaudron aussi judicieusement que possible, à côté des symboles de même type placés précédemment ou déjà imprimés.

Et si, en posant cette même tuile hexagonale, le second symbole forme un autre regroupement, vous pouvez aussi effectuer l'action de ce type à plusieurs reprises. Si, par contre, une tuile que vous venez de placer n'est adjacente à aucun autre symbole du même type, vous n'effectuez l'action correspondante qu'une seule fois.

Exemple : dans ce cas, vous pouvez effectuer l'action Cristal cinq fois et l'action Baguette magique une seule fois.



Les types d'action

Il existe 6 types d'action :

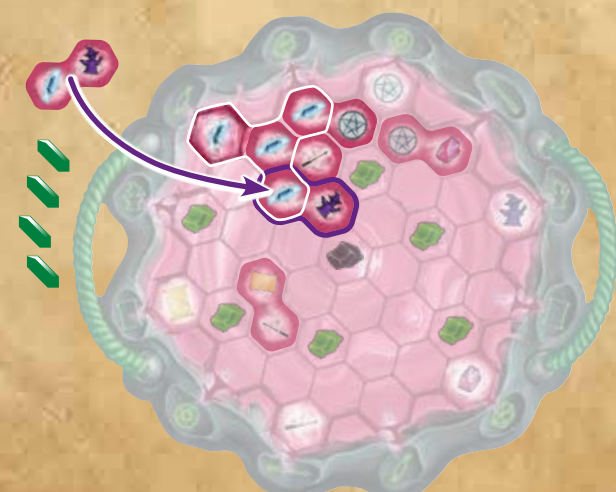


Action Énergie

Connectez des lieux grâce à l'énergie et gagnez 1, 3 ou 6 points de victoire pour chaque connexion complète, plus la possibilité de placer des sorcières sur des lieux connectés plus tard dans la partie.

Sur le plateau de jeu sont représentées des connexions entre les différents lieux de la boule de cristal. Chaque connexion est constituée de 1, 2 ou 3 emplacements et nécessite donc 1, 2 ou 3 unités d'énergie pour être complétée.

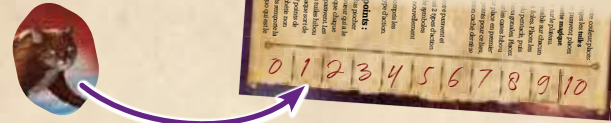
Quand vous activez l'action Énergie, vous pouvez placer une unité d'énergie de votre réserve sur un emplacement de connexion inoccupé de la boule de cristal. Les premières unités d'énergie que vous placez doivent forcément partir de la tour 1 qui vous appartient, dans la direction de votre choix. Si vous activez plusieurs actions Énergie à la fois pendant votre tour, placez autant d'unités d'énergie sur la boule de cristal.



Pour chaque connexion achevée, vous gagnez des points de victoire, que vous ajoutez immédiatement sur la piste de score en avançant votre pion :

1 point de victoire pour une connexion de 1 unité.
3 points de victoire pour une connexion de 2 unités.
6 points de victoire pour une connexion de 3 unités.

Conseil : si vous déclenchez plusieurs actions d'un même type d'un seul coup, et éventuellement des actions supplémentaires grâce à des jetons magiques, des parchemins, etc., il peut être pratique de tenir le compte de vos actions restantes en utilisant votre marqueur Animal sur la piste de décompte des actions (présente sur l'aide de jeu).



Note : chaque connexion ne peut être entamée et achevée que par un seul joueur. Si quelqu'un occupe déjà un ou plusieurs emplacements sur une connexion, les autres joueurs ne peuvent plus y placer d'unités d'énergie.

Si vous avez déjà utilisé toutes vos unités d'énergie, vous ne pouvez plus effectuer d'actions Énergie.

Vous devez **achever** une connexion déjà entamée 2 jusqu'à un lieu avant de pouvoir démarrer une nouvelle connexion. Vous pouvez alors soit repartir de la tour qui vous appartient, soit continuer à vous étendre depuis un lieu que vous avez déjà connecté à votre tour *



Action Sorcière

Couchez vos sorcières à côté de votre tour et déplacez-les vers d'autres lieux connectés de la boule de cristal. Sur ces autres lieux, vous gagnez 2 points de victoire et, dans certains cas, 1 jeton magique.

Quand vous activez l'action Sorcière, vous pouvez soit

a) **placer** une sorcière en attente, **couchée** ; autrement dit, prendre une sorcière de votre réserve et la coucher à côté de votre tour, celle où se trouve votre grande sorcière – debout – depuis le début de la partie. Les sorcières couchées ne rapportent pas de points de victoire, elles attendent d'être déployées.

soit

b) **prendre** une sorcière couchée près de votre tour et la **redresser**. Puis la déplacer sur un autre emplacement. Cependant, vous ne pouvez placer de sorcières que sur des lieux qui sont connectés énergétiquement à la tour qui vous appartient (avec des connexions qui sont entièrement occupées par des unités d'énergie).

Si pour cela vous utilisez uniquement vos propres connexions énergétiques, cela vous coûte seulement 1 action Sorcière de déplacer une sorcière de votre tour jusqu'à un nouveau lieu (quel que soit le nombre de lieux occupés ou inoccupés traversés). Par contre, si vous devez utiliser des connexions appartenant à d'autres joueurs pour atteindre un lieu de votre choix, chaque connexion adverse utilisée entre deux lieux vous coûte 1 action Sorcière (peu importe que cette connexion soit composée de 1, 2 ou 3 unités d'énergie). Dans ce cas, si vous n'avez pas assez d'actions Sorcière, vous devez utiliser votre ou vos actions Sorcière d'une autre façon, ou ne pas les utiliser.

Exemple : pour envoyer une sorcière jaune jusqu'à la tour de Rouge 3, Jaune a besoin de 3 actions :

1^{re} action : il pose une sorcière sur sa tour, couchée.

2^e action : il redresse la sorcière et la déplace en empruntant les connexions jaunes jusqu'à la Pierre des Sorcières au centre.

3^{ème} action : il déplace la sorcière de la Pierre des Sorcières en empruntant les connexions rouges jusqu'à la tour rouge.



À chaque fois que vous placez une sorcière **debout** sur un lieu, vous gagnez 2 points de victoire. Si vous êtes le **premier** à placer une sorcière sur un lieu, vous recevez en plus le **jeton magique** qui s'y trouve. En fonction de son symbole, le jeton vous octroie 1 action supplémentaire (parmi les 6 types d'action) ou 3 points de victoire.



Vous pouvez utiliser cette action bonus à n'importe quel moment pendant que vous effectuez vos actions Sorcière, mais au plus tard après votre dernière action Sorcière du tour en cours. Après avoir utilisé le jeton magique, retournez-le et placez-le derrière votre paravent. (À la fin de la partie, il vous rapportera 2 points de victoire supplémentaires.)

La **Pierre des Sorcières** 4 située au centre de la boule de cristal n'accueille pas de jeton magique. Quand vous placez une sorcière à cet endroit-là, posez-la sur l'emplacement inoccupé qui indique la plus grande valeur en points de victoire encore disponible. En plus des 2 points habituels pour un nouveau lieu, vous gagnez aussi les points bonus indiqués sur cet emplacement. 5

Exemple : Rouge est la deuxième joueuse à placer une de ses sorcières sur la Pierre des Sorcières 6. Pour cela, elle gagne 2 (comme d'habitude pour un nouveau lieu) + 3 (bonus) = 5 points de victoire.

Si vous activez plusieurs actions Sorcière durant votre tour, appliquez a) et/ou b) dans l'ordre de votre choix, le nombre de fois correspondant.

Une fois que vous avez placé toutes vos sorcières debout sur des lieux de la boule de cristal, il ne vous est plus possible d'effectuer d'actions Sorcière.

Notes : les lieux ne peuvent accueillir que des sorcières **debout**. Il n'est pas possible d'avoir deux sorcières (ou plus) d'une même couleur sur un même lieu. Par contre, vous pouvez **coucher** autant de vos sorcières que vous le souhaitez à côté de **votre** tour.

Une fois qu'une sorcière a été placée debout sur un lieu, elle **ne peut plus changer de lieu** et doit rester à cet endroit jusqu'à la fin de la partie.





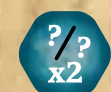
Action Pentacle

Avancez sur le pentacle et obtenez des tuiles Hibou (3 à 7 points de victoire) et des tuiles hexagonales spéciales.

Quand vous activez l'action Pentacle, avancez votre pion d'une case sur le pentacle dans le sens horaire. Si vous activez plusieurs actions Pentacle, avancez du nombre de cases correspondant sur le pentacle. Quand vous traversez ou que vous vous arrêtez sur

- une case claire **1**, il ne se passe rien.
- une case orange **2**, vous récupérez la première tuile Hibou (celle qui a la plus grande valeur en points de victoire) de la pile située sur cette case et vous la placez derrière votre paravent.
- une case foncée **3**, vous récupérez la tuile hexagonale spéciale située sur cette case, puis vous placez immédiatement une nouvelle tuile spéciale issue de la pioche (au centre du pentacle) sur cette case, tant qu'il en reste. Sinon, la case reste vide.

Vous avez 2 options pour utiliser cette tuile hexagonale spéciale, pour un usage soit unique, soit permanent :



Exemple : avec cette tuile spéciale, vous pouvez soit effectuer 2 actions Énergie, soit effectuer 2 actions Sorcière.



Usage permanent : si vous souhaitez utiliser cette tuile hexagonale spéciale de façon permanente, placez-la face visible sur une case libre de votre chaudron. Dorénavant, les 2 symboles présents sur la tuile hexagonale spéciale posée dans votre chaudron sont toujours pris en compte quand ils font partie d'un regroupement de symboles.

Note : en soi, le fait de placer une tuile hexagonale spéciale dans votre chaudron ne déclenche aucune action. Cependant, la tuile peut déjà être utilisée au cours du même tour quand vous effectuez le deuxième type d'action, si cela s'applique :

Exemple 1 : Vert place la tuile hexagonale « pentacle/sorcière » dans son chaudron. D'abord, elle avance de 4 cases sur le pentacle (grâce au nombre de symboles Pentacle du regroupement) et traverse ainsi une des cases de couleur foncée. Elle prend donc la tuile hexagonale spéciale qui s'y trouve, qui porte la combinaison « pentacle/sorcière ». Elle la place dans son chaudron, adjacente à la tuile hexagonale qu'elle vient de poser. Comme cela met un terme à son action Pentacle, elle ne peut pas avancer de case supplémentaire sur le pentacle. Mais le symbole Sorcière présent sur la tuile hexagonale spéciale est inclus dans le décompte du second type d'action de sa tuile hexagonale. Autrement dit, Vert a maintenant droit à 5 actions Sorcière ce tour (au lieu des 2 d'origine).

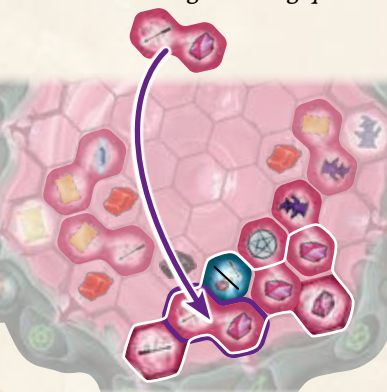


Note : quand vous avez fait entièrement le tour du pentacle une première fois, le tour suivant s'effectue comme le premier, à ceci près qu'il contiendra des tuiles spéciales différentes et que la valeur des tuiles Hibou aura baissé.

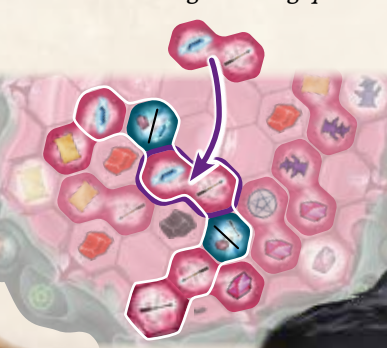
Si vous atteignez sur le pentacle une case Hibou dont toutes les tuiles ont déjà été prises, vous gagnez immédiatement 2 points de victoire **4**.

Si vous atteignez sur le pentacle une case hexagonale vide, parce qu'il n'y a plus de tuiles hexagonales spéciales disponibles, vous gagnez 2 actions d'un même type de votre choix **5**.

Exemple 2 : Rouge place la tuile hexagonale « cristal/baguette magique » adjacente à la tuile hexagonale spéciale dans son chaudron. Grâce à cela, elle obtient 5 actions Cristal et avance de 3 cases sur la baguette magique.



Exemple 3 : Rouge place la tuile hexagonale « énergie/baguette magique » adjacente aux tuiles hexagonales spéciales dans son chaudron. Grâce à cela, elle obtient 3 actions Énergie et avance de 4 cases sur la baguette magique.



Action Cristal

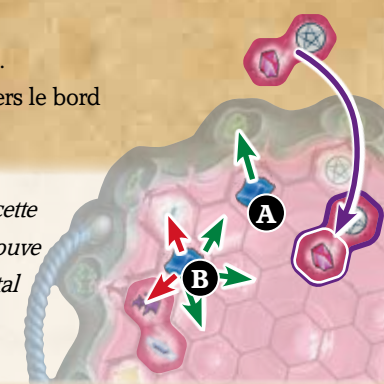
Déplacez des cristaux dans votre chaudron et activez des actions supplémentaires en sortant un ou plusieurs cristaux de votre chaudron.

Quand vous activez l'action Cristal, vous pouvez déplacer l'un de vos cristaux de votre chaudron d'une case.

Cela peut vous apporter un bénéfice de deux façons :

- Vous libérez une case qui pourra accueillir des tuiles hexagonales ultérieurement.
- À chaque fois que vous déplacez un cristal depuis l'intérieur de votre chaudron vers le bord de votre chaudron, vous activez des actions supplémentaires.

Exemple : en plaçant sa tuile hexagonale, Bleu a activé 1 action Cristal. Il utilise cette action pour retirer un cristal de son chaudron, en déplaçant un cristal qui se trouve près du bord du chaudron **A**. Il aurait pu aussi, à la place, déplacer un cristal sur une case vide adjacente, mais pas sur une case déjà occupée par une tuile hexagonale ou sur un symbole imprimé sur le chaudron **B**.

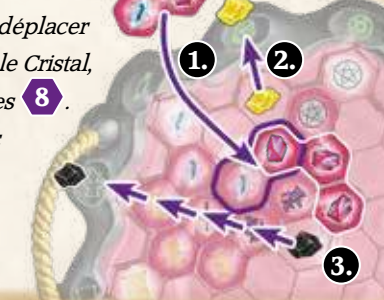


Si vous avez déplacé un cristal sur un symbole imprimé sur le bord de votre chaudron, vous devez à présent le retirer de cette case et le placer sur une des étagères de fioles du plateau de jeu. Vous avez le choix entre deux étagères :

- soit placer le cristal dans une fiole sur l'étagère qui correspond au **symbole imprimé sur le bord du chaudron** **6** où vous avez pris ce cristal. Dans ce cas, vous gagnez immédiatement 2 actions de ce type.
- soit placer le cristal sur l'**étagère la plus basse** **7**. Dans ce cas, vous recevez 1 jeton magique de votre choix provenant de la table (sous les étagères). Vous pouvez effectuer l'action de ce jeton à n'importe quel moment pendant vos actions Cristal en cours, mais au plus tard quand vous avez déplacé votre dernier cristal. Ensuite, retournez le jeton magique et placez-le derrière votre paravent.

Si vous activez plusieurs actions Cristal, vous pouvez effectuer le nombre correspondant de déplacements. Vous pouvez utiliser ces actions pour déplacer un seul cristal ou les répartir pour déplacer plusieurs cristaux.

Exemple : Jaune a 3 actions Cristal. Il utilise sa première action pour déplacer un cristal en dehors du chaudron, sur une case du bord avec le symbole Cristal, puis il place ce cristal sur l'étagère correspondante de l'armoire à fioles **8**. Cela lui fait gagner 2 actions Cristal supplémentaires : il dispose donc encore d'un total de 4 actions Cristal. Il utilise ensuite ses 4 actions Cristal pour déplacer le cristal noir à travers 3 cases occupées, jusqu'à la case du bord avec le symbole Sorcière.



Le cristal noir possède deux caractéristiques spéciales :

- Si un cristal noir est placé dans une fiole, il fait gagner **deux actions supplémentaires** du type correspondant. Sur les six étagères du haut, il fait gagner 4 actions du type correspondant. Sur l'étagère la plus basse (la septième), il fait gagner 3 actions correspondantes si le jeton indique un symbole action. Si le jeton magique indique 3 points de victoire au lieu d'un symbole action, vous recevez 2 points de victoire supplémentaires, donc 5 points au total qui sont marqués immédiatement.
- Si la baguette magique (voir p. 34, « Action Baguette magique ») vous permet de marquer des points pour vos cristaux sur les étagères, ou si vous souhaitez réaliser la prophétie « Cristaux à votre couleur sur les étagères » (voir p. 35, « Action Parchemin »), les cristaux noirs sont exclus du décompte.



S'il n'y a plus de cristaux dans votre chaudron, vous ne pouvez plus effectuer d'actions Cristal.

Notes : les cristaux peuvent être déplacés en traversant des cases occupées (peu importe qu'elles soient occupées par des tuiles hexagonales ou par d'autres cristaux). Cependant, **un cristal doit toujours terminer son déplacement sur une case libre**. Les cases du chaudron avec des symboles imprimés sont considérées comme occupées. (Et inversement, on ne peut pas non plus poser de tuile hexagonale ou de tuile hexagonale spéciale sur une case où se trouve un cristal.) Les cristaux ne peuvent sortir du chaudron que par les emplacements indiqués par des flèches.



- Si vous déplacez plusieurs cristaux hors de votre chaudron pendant votre tour, il peut être judicieux de laisser ces cristaux sur le bord du chaudron jusqu'à ce que vous ayez terminé tous déplacements ; puis ensuite seulement, de placer vos cristaux dans l'ordre de votre choix sur les étagères correspondantes de l'armoire à fioles.
- Chaque fiole ne peut accueillir qu'un seul cristal.
- En fonction du nombre de joueurs, seul un certain nombre de cristaux peuvent être placés sur chaque étagère : à deux joueurs, 4 cristaux maximum ; à trois joueurs, 5 cristaux maximum ; et à quatre joueurs, 6 cristaux maximum **9** (à l'exception de l'étagère la plus basse, où un maximum de 5 cristaux peuvent être placés dans une partie à trois ou quatre joueurs).
- Si l'une des six étagères du haut sur laquelle vous devez placer un cristal est pleine (en fonction du nombre de joueurs), vous ne pouvez plus utiliser que l'étagère la plus basse. Dans le cas improbable où cette étagère serait également pleine, vous ne pouvez pas placer votre cristal dans l'armoire à fioles et vous devez le garder à côté de votre paravent. Vous pouvez éviter cela en déplaçant votre cristal hors du chaudron par une autre sortie.

Important : à n'importe quel moment de votre tour, vous pouvez directement **prendre un cristal** (y compris le noir) **dans votre chaudron** et le placer à côté de votre paravent. Mais on considère que ce cristal n'a pas été retiré correctement et qu'il est donc abîmé de façon définitive. **Le premier cristal retiré de cette façon vous coûte immédiatement 1 point de victoire ; le deuxième, 2 points de victoire ; le troisième, 3 points de victoire, et ainsi de suite.**





Action Baguette magique

Progresser sur la Baguette magique et obtenez des actions bonus ainsi que des points de victoire lors des décomptes intermédiaires.

Lorsque vous activez l'action Baguette magique, avancez votre pion sur la baguette magique d'une case vers la droite. Si vous activez plusieurs actions Baguette magique, avancez d'autant de cases sur la baguette magique. Si vous atteignez...

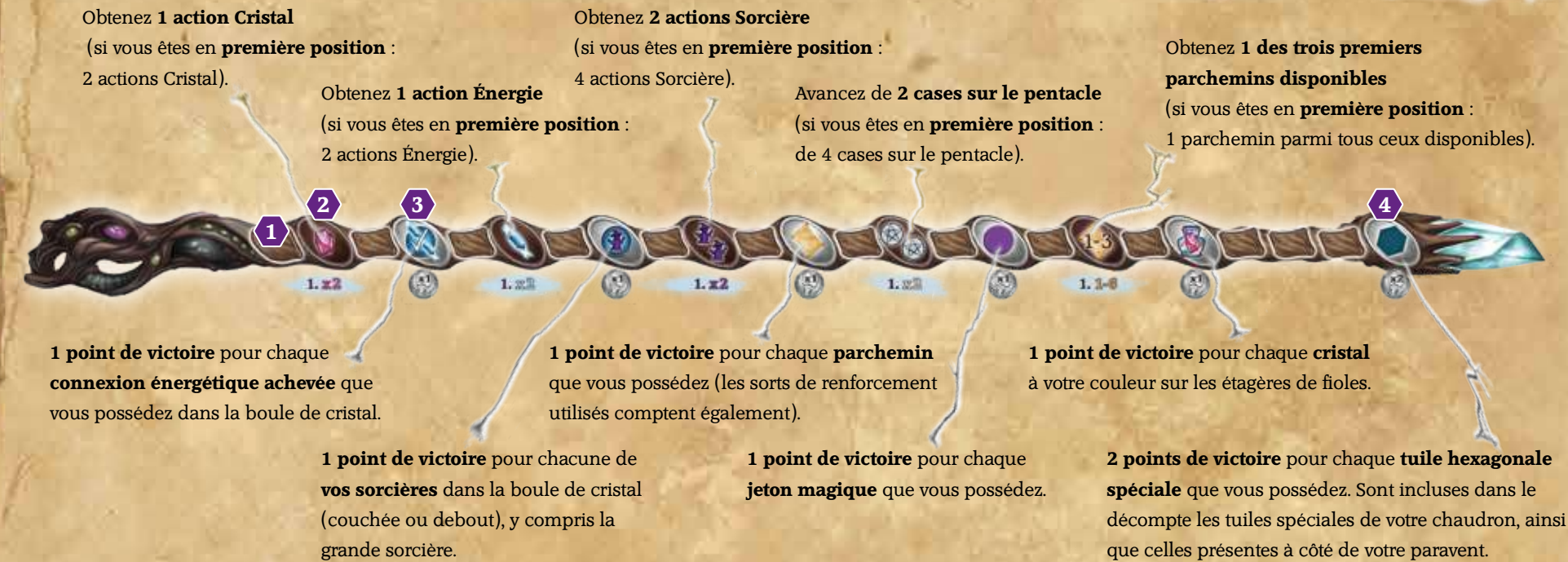
- a) une case marron clair **1**, il ne se passe rien.
- b) une case marron foncé **2**, vous obtenez une ou plusieurs actions bonus d'un même type, selon le symbole sur cette case. Si vous êtes le joueur **le plus avancé** sur la baguette magique (y compris à égalité avec d'autres joueurs), **vous doublez le nombre des actions obtenues** par les cases marron foncé que vous avez traversées sur la baguette magique pendant cette action.
- c) une case argentée **3**, recevez des points de victoire pour certains éléments en votre possession à ce moment-là.

Une fois que vous avez atteint la dernière case de la baguette **4**, vous ne pouvez plus effectuer d'actions Baguette magique.

Exemple : au cours de cette action, Rouge se place sur Jaune et est considéré comme étant le plus avancé pour ce tour.



Notes : si vous avez plusieurs actions Baguette magique et que vous obtenez plusieurs actions bonus et décomptes intermédiaires, vous **devez** les appliquer **dans l'ordre où vous les recevez**. Vous pouvez utiliser le marqueur Animal pour résoudre successivement les cases qui déclenchent des actions bonus et des décomptes intermédiaires. Pour cela, placez le marqueur Animal sur la case Baguette magique où se trouve actuellement votre pion. Puis avancez votre pion d'autant de cases que vous avez d'actions Baguette magique. (Si vous êtes actuellement en première position sur la baguette magique, toutes les actions bonus que vous avez franchies ce tour comptent double.) Ensuite, avancez le marqueur Animal case par case en direction de votre pion et résolvez les cases marron foncé et argentées dans l'ordre. Quand vous avez terminé, retirez le marqueur Animal.



Exemple : grâce à ses actions Baguette magique, Jaune avance de 4 cases sur la baguette magique et s'arrête sur la même case que le pion de Rouge. Après avoir avancé, Jaune résout les cases traversées dans l'ordre, en commençant par la case « Points de victoire pour les sorcières sur le plateau de jeu » **A**.

Il marque 5 points de victoire, puisqu'il a actuellement 5 de ses sorcières sur le plateau de jeu : sa grande sorcière, 2 petites sorcières couchées à côté de sa tour et 2 petites sorcières debout sur d'autres lieux. Après cela il obtient le bonus de la case « 2 sorcières » **B**.

À ce moment-là, Jaune est en première position sur la baguette magique (à égalité avec Rouge et devant Bleu). Par conséquent, Jaune peut utiliser la case bonus deux fois et donc obtenir 4 actions Sorcière (il effectue ces actions Sorcière **après** le décompte des sorcières qu'il a franchi précédemment sur la baguette magique).

Si Jaune avait pu avancer de 3 cases seulement **C**, il se serait arrêté sur la case bonus, mais derrière Rouge. Dans ce cas, il n'aurait obtenu qu'une action bonus simple, autrement dit, 2 actions Sorcière.



Action Parchemin

Prenez 1 parchemin sur l'étagère. Plus votre regroupement contient de symboles Parchemin et plus votre choix sera large.

Quand vous activez l'action Parchemin, recevez 1 parchemin parmi ceux de l'étagère. Si vous ne disposez que d'une seule action Parchemin, vous recevez le premier parchemin de l'étagère (en position 1 **5**, le plus éloigné de la pioche). Placez ce parchemin face visible devant vous. Si vous activez plusieurs actions Parchemin, votre **choix** augmente d'autant, en vous donnant accès à davantage de parchemins de l'étagère. Si, par exemple, vous disposez de 3 actions Parchemin après avoir placé une tuile hexagonale, vous pouvez choisir 1 parchemin parmi les 3 premiers parchemins de l'étagère (en position 1, 2 ou 3 **6**).

Une fois que vous avez pris un parchemin, toutes les cartes de l'étagère sont immédiatement décalées d'un emplacement vers le bas, puis un nouveau parchemin est pioché et placé face visible en position 6 (l'emplacement le plus proche de la pioche).

Il existe deux types de parchemins : les sorts de renforcement et les prophéties.

1. Sorts de renforcement

Vous ne pouvez utiliser un sort de renforcement **qu'une seule fois, et uniquement pour augmenter les actions correspondantes** que vous avez déjà déclenchées d'une autre façon. Seul, un sort de renforcement ne déclenche aucune action. En général, un sort de renforcement vous octroie 2 actions supplémentaires. Par exemple, si vous avancez de 3 cases sur la baguette magique après avoir placé une tuile hexagonale, vous pouvez avancer immédiatement de 2 cases supplémentaires sur la baguette si vous jouez un sort de renforcement Baguette magique.

Exception : si vous jouez un « Sort de renforcement simple » **7**, vous ne gagnez qu'une action supplémentaire, mais vous pouvez choisir le type d'action que vous voulez renforcer.

Note : les sorts de renforcement d'un même type peuvent être combinés les uns avec les autres : par exemple, la combinaison représentée à droite vous octroie 3 actions Cristal supplémentaires.

Une fois que vous avez utilisé un sort de renforcement, retournez-le (de façon à ce que son dos soit apparent) et placez-le à côté de votre paravent. Les sorts de renforcement non utilisés doivent rester devant vous jusqu'à ce qu'ils le soient. S'ils ne sont pas utilisés avant la fin de la partie, chaque parchemin « sort de renforcement » inutilisé rapporte 2 points de victoire.

2. Prophéties

Les prophéties sont des cartes objectif qui rapportent des points de victoire en fin de partie, en fonction du degré de réalisation de chacune d'entre elles. Vous obtenez :

1 point de victoire si vous possédez une prophétie, mais sans l'avoir réalisée suffisamment.

3 points de victoire si vous avez réalisé la prophétie de façon mineure.

5 points de victoire si vous avez réalisé la prophétie de façon majeure.

7 points de victoire si vous avez parfaitement réalisé la prophétie.



Notes : Si vous obtenez plus d'un jeton magique avec un symbole Parchemin pendant votre tour, vous devez prendre le premier parchemin de l'étagère pour chaque jeton Parchemin utilisé. Si vous voulez élargir votre choix de parchemins vous ne pouvez le faire qu'en jouant en plus un ou plusieurs parchemins « sort de renforcement simple » et/ou « sort de renforcement double ». Mais vous n'avez pas le droit de combiner plusieurs jetons Parchemin pour obtenir un parchemin situé plus haut.

Si vous souhaitez garder secret le nombre et la nature des parchemins que vous avez déjà collectés, vous pouvez former une pile avec vos sorts de renforcement inutilisés et vos prophéties et les consulter quand vous voulez.

Dans le cas peu probable où la pioche serait épuisée, vous ne pouvez choisir que parmi les parchemins restants dans l'étagère. Si l'étagère est vide elle aussi, il n'est plus possible d'effectuer d'actions Parchemin.

Fin de la partie

La partie prend fin après **11 tours**, lorsque chaque joueur n'a **plus que 4 tuiles hexagonales** derrière son paravent.

Chaque joueur compte alors ses points pour :

1. les **tuiles Hibou** qu'il a collectées sur le pentacle,
2. ses **jetons magiques**, qui rapportent chacun **2 points de victoire**,
3. ses **parchemins** :
 - a) il vérifie s'il possède devant lui des **sorts de renforcement inutilisés** ou des **prophéties non réalisées**. Si c'est le cas, il marque **2 points de victoire** pour chaque sort de renforcement inutilisé et **1 point de victoire** pour chaque prophétie non réalisée.
 - b) il marque des points pour ses **prophéties réalisées**, comme indiqué plus bas.

Le joueur qui totalise le plus grand nombre de points de victoire devient **Maître de la Pierre des Sorcières** et remporte la partie.

En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur ex aequo qui est le plus avancé sur la baguette magique ou qui a été le premier à atteindre la dernière case sur la baguette magique (autrement dit, le joueur dont le pion se trouve en bas de la pile).

Explication des prophéties

Regroupements de symboles

Plus grand regroupement d'un même symbole dans votre chaudron

Il vous faut un regroupement d'au moins 4 symboles correspondants pour marquer 3 points de victoire ; un groupement de 5 symboles correspondants pour marquer 5 points de victoire ; ou un groupement de 6 symboles correspondants ou plus pour marquer 7 points de victoire. Si vous avez moins de 4 symboles correspondants regroupés, vous n'avez pas suffisamment réalisé la prophétie.

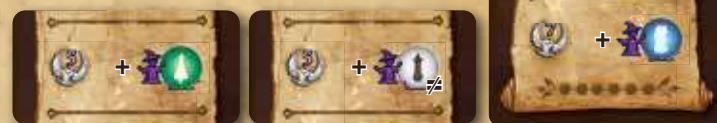
Exemple A : Vert possède un regroupement de 5 symboles Sorcière. Les symboles imprimés sur le chaudron, ainsi que les tuiles hexagonales doubles et les tuiles hexagonales spéciales, sont comptés. Les symboles non connectés ne sont pas pris en compte. Ainsi, Vert marque 5 points de victoire pour la prophétie.



Lieux occupés et connectés

Sorcières sur des lieux spécifiques

a) **Types de lieux différents** : la boule de cristal sur la prophétie montre différents types de lieux. Si l'une de vos sorcières se trouve sur le premier type de lieu indiqué, vous gagnez 3 points ; si l'une de vos sorcières se trouve sur le premier type de lieu et une autre sur le deuxième type de lieu, vous gagnez 5 points ; si vous avez des sorcières sur les trois types de lieux, vous marquez 7 points. Si vous n'avez pas de sorcière sur le premier type de lieu indiqué, la prophétie n'a pas été suffisamment réalisée, même si vous avez des sorcières présentes sur les autres types de lieux indiqués.



b) **Types de lieux identiques** : plus vos sorcières occupent de lieux de ce type, plus vous gagnez de points. Pour 1 sorcière sur un lieu de ce type, vous marquez 3 points ; pour 2 sorcières chacune sur un lieu de ce type, vous marquez 5 points ; et pour 3 sorcières chacune sur un lieu de ce type, vous marquez 7 points.

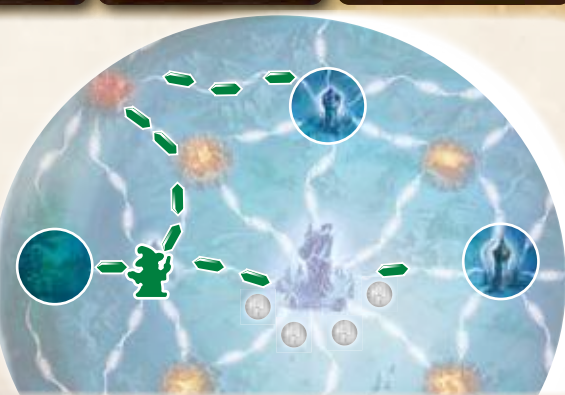


Lieux connectés

Vous gagnez des points si vous avez connecté des types de lieux spécifiques à la tour qui vous appartient, grâce à des connexions énergétiques à votre couleur. De même, le type de lieu indiqué sur la prophétie doit être connecté à votre tour avant de pouvoir prétendre gagner des points pour le suivant etc.



Exemple B : Vert a connecté à sa propre tour une (seule) tour qui ne lui appartient pas et une forêt. Il lui manque la seconde tour exigée par la deuxième condition. Par conséquent, elle ne marque que 3 points de victoire pour cette prophétie.



Autres prophéties

3 / 5 / 7 points pour :



3^e / 2^e / 1^{er} sur la Pierre des Sorcières (le joueur dont la sorcière se trouve sur la case 5 est considéré comme premier, etc.)



2 / 3 / 4+ tuiles hexagonales spéciales collectées (dans votre chaudron et à côté de votre paravent)



5-6 / 7-8 / 9+ sorcières vous appartenant sur le plateau (couchées ou debout, y compris votre grande sorcière)



4 / 5 / 6+ parchemins collectés (utilisés ou inutilisés)



1 / 2 / 3+ sorcières couchées sur votre propre tour (à la fin de la partie et à l'exclusion de votre grande sorcière)



4 / 5-6 / 7+ jetons magiques collectés



3 / 4 / 5+ cases de décompte argentées que vous avez atteintes sur la baguette magique



3 / 4 / 5+ cristaux à votre couleur sur les étagères de fioles (les cristaux noirs et les cristaux présents à côté de votre paravent **ne comptent pas**)



Conseil : toutes les prophéties réalisées rapportent 3, 5 ou 7 points, mais certaines sont plus difficiles à accomplir que d'autres. Assurez-vous de prendre des prophéties que vous pouvez réaliser facilement ou qui sont adaptées à votre situation dans la partie.

Note : le symbole de la tour noire sur les prophéties désigne des tours qui ne vous appartiennent pas (soit inoccupées, soit appartenant à un autre joueur), mais jamais la vôtre.



Le symbole de la tour violette désigne votre propre tour, celle où votre grande sorcière se tient debout.



Explication des sorts de renforcement

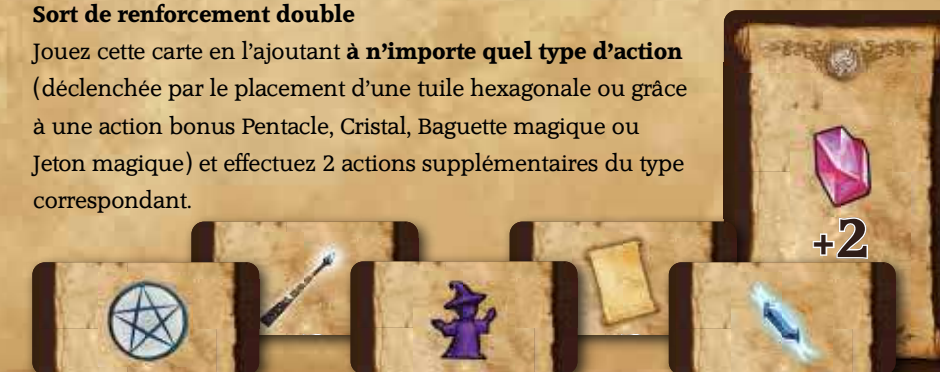
Sort de renforcement simple

Jouez cette carte en l'ajoutant à n'importe quel type d'action (déclenchée par le placement d'une tuile hexagonale ou grâce à une action bonus Pentacle, Cristal, Baguette magique ou Jeton magique) et effectuez 1 action supplémentaire du type correspondant.



Sort de renforcement double

Jouez cette carte en l'ajoutant à n'importe quel type d'action (déclenchée par le placement d'une tuile hexagonale ou grâce à une action bonus Pentacle, Cristal, Baguette magique ou Jeton magique) et effectuez 2 actions supplémentaires du type correspondant.





Reiner Knizia

Il y a plus de 20 ans, Reiner Knizia a quitté l'univers mystique des chiffres pour devenir l'un des magiciens de la création de jeu parmi les plus populaires et les plus prolifiques au monde. Plus de 700 de ses jeux et livres ont été publiés à travers le monde dans plus de 50 langues, lui valant de nombreuses récompenses internationales. Parmi ses jeux les plus marquants, on compte des classiques comme *Tigre & Euphrate*, *Art Moderne* ou *Râ*, ainsi que des titres récents très populaires comme *La Course vers El Dorado*, *L.A.M.A.* ou *My City*. Grâce à sa large palette d'idées de jeu, il enchante les joueurs de tous âges, quels que soient leurs goûts. Le passe-temps favori de Reiner est de s'enfermer dans sa « tour » de Munich pour faire apparaître de nouveaux concepts pour toujours plus de nouveaux jeux.



Martino Chiacchiera

Martino Chiacchiera est un créateur de jeux passionné à temps plein qui cherche constamment à inventer des expériences fabuleuses grâce à ses sortilèges (les règles qu'il met au point), qui enchantent les joueurs en leur apportant de la joie et des émotions puissantes. Il est un peu fou, comme tous les sorciers, et passe le plus clair de son temps dans son studio, entouré par des univers fascinants contenus dans de petites et de grosses boîtes de jeux. Il est l'auteur de plus de 40 jeux, dont plusieurs séries à succès comme *Deckscape*, *Decktective*, *Similo* ou la trilogie *Mysthea*.



Mariusz Gandzel

Pourtant promis à devenir architecte, en 2006, Mariusz Gandzel franchit le portail magique d'un éditeur polonais pour pénétrer dans le monde fantastique de l'illustration de jeux. Depuis, le talent de Mariusz a envoûté les joueurs de jeux de rôle, de jeux de plateau, de jeux de cartes et de jeux de figurines, notamment dans les univers de *Star Wars*, du *Seigneur des Anneaux*, de *Warhammer* et de *L'Appel de Cthulhu*. Son travail est particulièrement influencé par son amour pour les techniques de peinture traditionnelles. Parmi ses sorts de renforcement pour attiser son inspiration, il y a les musiques de films, le cinéma et la peinture des années 80. Mais la source la plus puissante de sa magie lui vient de l'aura irremplaçable de sa femme et de sa fille.

◊ Pour les groupes de joueurs de niveaux différents ◊

Pour les joueurs experts présents dans un groupe qui comprend des joueurs débutants, il est possible **de jouer avec des handicaps**.

Au début de la partie, mélangez vos tuiles hexagonales face cachée et rangez-en 4 dans la boîte de jeu sans les regarder. En fonction du niveau de handicap, vous allez jouer avec un choix de tuiles réduit.

- **Handicap de niveau 3 (facile)** : placez 3 tuiles face visible derrière votre paravent. À votre tour, jouez-en une et piochez-en une nouvelle. Vous pourrez toujours en choisir 1 parmi 3 (sauf lors de vos deux derniers tours).

- **Handicap de niveau 2 (moyen)** : placez 2 tuiles face visible derrière votre paravent. À votre tour, jouez-en une et piochez-en une nouvelle. Vous pourrez toujours en choisir 1 parmi 2 (sauf lors de votre dernier tour).

- **Handicap de niveau 1 (difficile)** : à votre tour, piochez 1 tuile face cachée et jouez-la. Vous n'avez aucun choix.

La partie prend fin lorsque vous avez joué les 11 tuiles.

Pour les niveaux 3 et 2, vous ne pouvez pas piocher de nouvelles tuiles lors des derniers tours.

