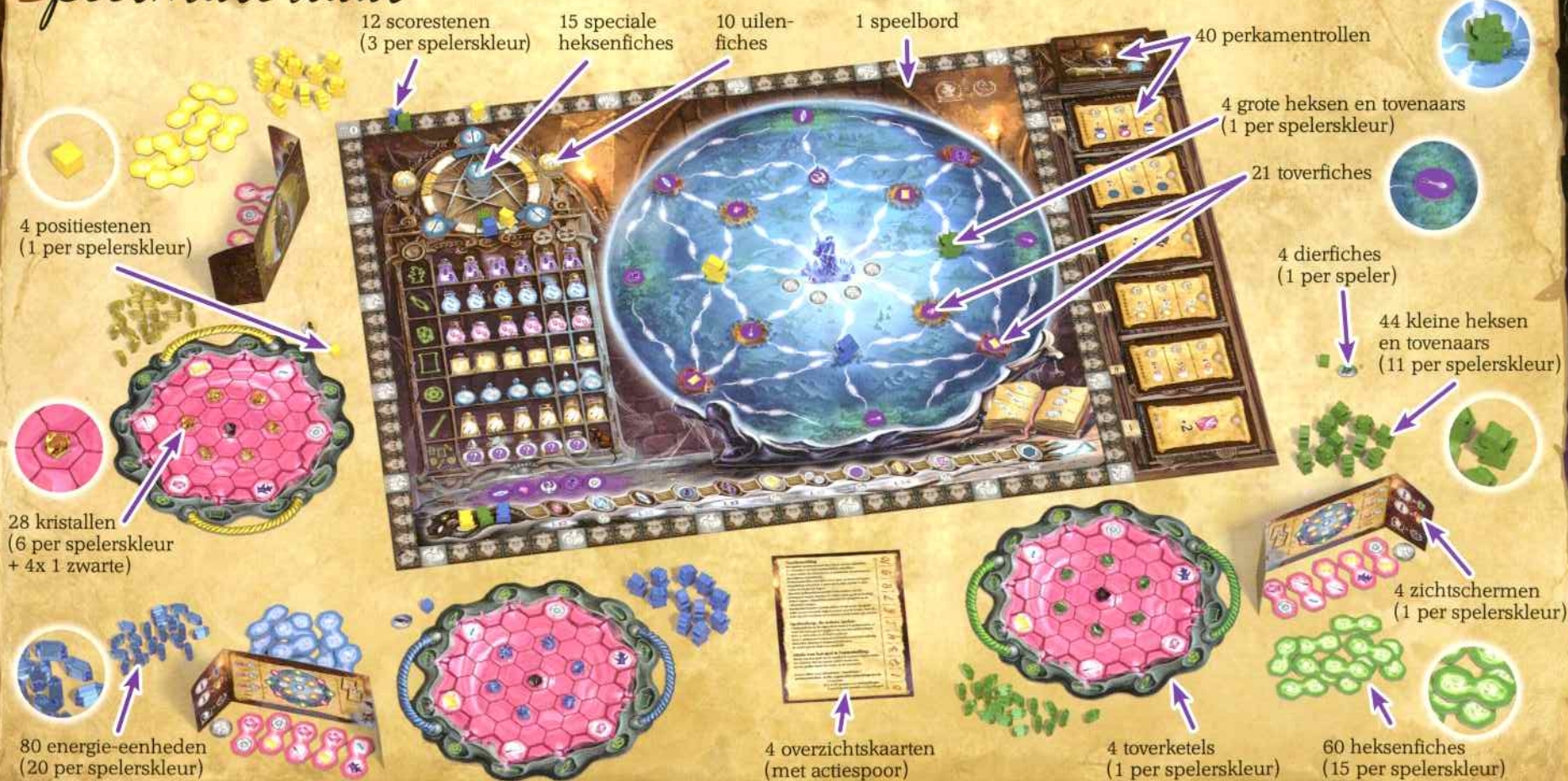




Elke 100 jaar komen belangrijke heksen en tovenaars bij elkaar in een omgeving waar het al vele generaties lang een streng bewaard geheim is dat met magische formules en rituelen het energieveld van de legendarische heksensteen wordt vernieuwd om zich van het behoud en de versterking van de eigen toverkracht te verzekeren.

De speler die zich bij de occulte procedure als heks of tovenaars als meest geschikt bewijst, wordt tot Meester van de Heksensteen benoemd en verschaft zichzelf en alle aanhangers van zijn toverclan een bijzondere status en grote toverkracht. Tot de volgende bijeenkomst...

Speelmateriaal



Kort speloverzicht

Als ervaren vertegenwoordigers van hun vakgebied komen de spelers bijeen om een oude heilige steen, waarvan de functie en de magische kracht slechts bij ingewijden bekend is. Iedere speler neemt zijn intrek in 1 van de 4 torens rondom de heksensteen, waarvandaan hij zijn werk doet. Ontwikkel toverformules met behulp van je toverkettel en leg een netwerk van magische energie om de steen. Stuur je

heksen en tovenaars eropuit, schep de magische kristallen uit de ketel, gebruik het pentagram en de toverstaf, en houd de voorspellingen in de gaten om de overwinning veilig te stellen. Maar niet alle opties staan altijd tot je beschikking. Uitsluitend diegene die zijn mogelijkheden handig benut, heeft kans om in 11 rondon de meeste punten te verzamelen en zo als Meester van de Heksensteen het spel te winnen.

Vorbereiding

▾ Vorbereiding van het speelbord ▾

1. Leg het **speelbord** op tafel.



2. Sorteert de **uilenfiches** oplopend van 3 tot en met 7 en leg de 2 stapels met de 7 bovenaan op beide uilenvelden van het pentagram.

3. Schud de **perkamentrollen**. Leg deze als gedekte stapel op de daarvoor bedoelde plek op het speelbord. Draai 6 perkamentrollen om en leg deze open op de betreffende velden.

4. Schud de **speciale heksenfiches** en leg deze als gedekte stapel in het midden van het pentagram. Leg van deze stapel 1 speciaal heksenfiche open op elk van de 3 zeshoekige velden van het pentagram.



5. Schud alle ronde **toverfiches** gedekt. Leg 1 fiche open op elk van de locaties in de kristallen bol, met uitzondering van de heksensteen in het midden. Leg de overige fiches open onder het flesjesrek op het paarse kleedje op de stenen tafel.



6. Leg de **overzichtskaarten** naast het speelbord.



◊ Voorbereiding van de spelers ◊

1. Iedere speler kiest een kleur. Hij neemt in die kleur het **zichtscherf**, de **toverketel**, de 15 **heksenfiches**, de 12 (1 grote en 11 kleine) **heksen en tovenaars** (in het vervolg kortweg "heksen" genoemd), de 20 **energie-eenheden**, de 3 **scorestenen**, de **positiesteen**, het **dierfiche** en de 6 **kristallen**. Daarnaast neemt iedere speler 1 **zwart kristal**.

Hij legt het zwarte kristal op het centrale veld van zijn ketel en de 6 gekleurde kristallen op de overige gemarkeerde velden (bellen).

Hij legt de positiesteen en het **dierfiche** naast zijn ketel.



2. Iedere speler schudt zijn 15 heksenfiches gedekt. Hij trekt er 5 van en legt deze open achter zijn zichtscherf. De andere 10 blijven er als voorraad gedekt naast liggen.



Opmerking: de binnenkant van het zichtscherf bevat extra informatie.



3. Iedere speler legt één van zijn **scorestenen** op veld "0" van het scorespoor, de tweede op het gemarkeerde veld van het pentagram en de derde op het handvat van de toverstaf.



4. Wie als laatste in een pan heeft geroerd, wordt startspeler.

De speler rechts van de startspeler (de laatste in beurtvolgorde) zet zijn **grote heks** op 1 van de 4 torenvelden in de kristallen bol.

Heeft een speler zijn grote heks op een toren gezet, dan is dat zijn toren. De andere 3 torens zijn voor hem vreemde torens. Deze kunnen door andere spelers bezet zijn of leeg zijn.



Hij neemt de **2 punten** voor het op deze locatie zetten van de heks en voert de **actie van het daar liggende toverfiche** uit (vóór het eerste spel: lees de spelregels eerst volledig door om de afzonderlijke acties te leren kennen).



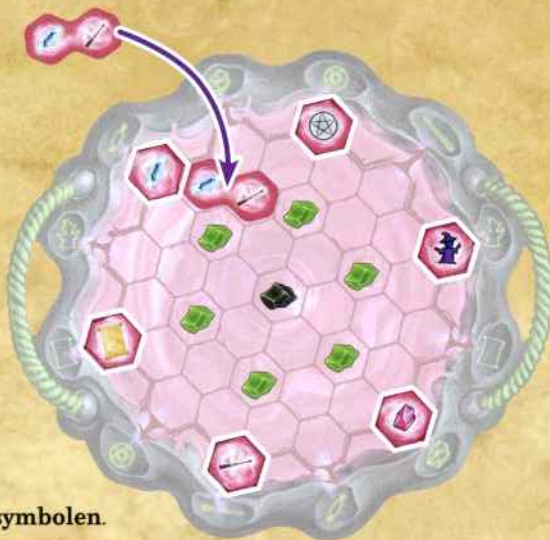
Hij draait het fiche daarna om en legt het achter zijn zichtscherf. Dit levert hem aan het einde van het spel nog 2 punten op.



Daarna zet de op één na laatste speler in beurtvolgorde op dezelfde manier zijn grote heks op een nog vrije toren, enzovoort, totdat ook de startspeler zijn grote heks op de hierboven genoemde wijze heeft gezet en een toverfiche heeft genomen.

Spelverloop

De startspeler begint het spel door 1 van de 5 open heksenfiches achter zijn scherm te kiezen en op 2 lege velden van zijn ketel te leggen. In de ketel zijn 6 actiesymbolen voorgedrukt, die niet mogen worden bedekt, maar waar wel fiches aan mogen grenzen. De speler mag ook geen fiche op velden met kristallen leggen (kristallen kunnen met een kristalactie binnen of uit de ketel worden verschoven of door afgifte van punten uit de ketel worden verwijderd (zie blz. 9, *De kristalactie*.)



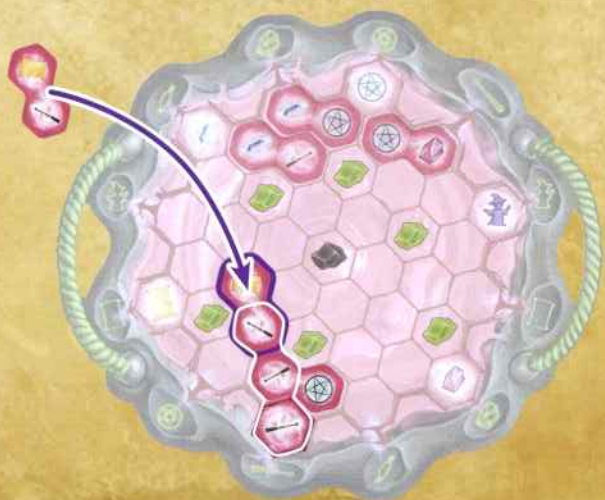
Op elk heksenfiche staan 2 verschillende actiesymbolen.

De speler voert beide actiesoorten na elkaar in een volgorde naar keuze uit. Daarna trekt hij een nieuw fiche uit zijn gedekte voorraad en legt hij het open achter zijn zichtscherf. Dan is de volgende speler (met de klok mee) aan de beurt. Zo gaat het spel door totdat iedere speler 11x aan de beurt is geweest. **Aan het einde van het spel heeft iedere speler nog 4 ongebruikte heksenfiches achter zijn scherm.**

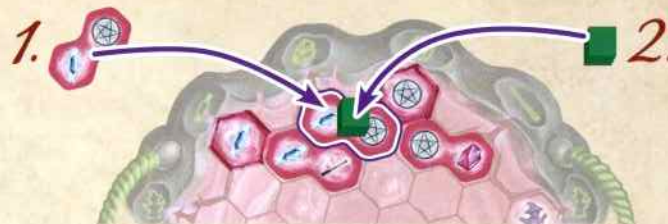
Meerdere acties van een actiesoort door groepsvorming

Als een speler een heksenfiche zo aanlegt dat hij er groepen van hetzelfde symbool mee vormt, mag hij de betreffende actiesoort meermaals uitvoeren. Hij heeft dan zoveel acties van een bepaalde actiesoort als het aantal van de betreffende symbolen in die groep (enige uitzondering: de actie "Perkamentrol").

Heeft een speler bijvoorbeeld een heksenfiche met toverstafsymbool zo aangelegd dat er een groep met 3 toverstafsymbolen ontstaat, dan mag hij de actie "Toverstaf" 3x uitvoeren.



Let op: een speler activeert per ronde 2 actiesoorten. Hij moet altijd eerst één van beide soorten (inclusief mogelijke bonusacties) volledig afhandelen, voordat hij de andere actiesoort gebruikt. Om te onthouden welk fiche hij heeft gelegd, kan hij er zijn positiesteen op leggen.



Dit kan vooral in de loop van het spel nuttig zijn als een speler veel acties van een bepaalde soort tegelijk krijgt, die ook eventuele extra bonusacties activeren.

Mocht het in een latere ronde voorkomen dat een speler een bepaalde actie niet meer kan uitvoeren, dan mag hij alsnog heksenfiches van deze soort in zijn ketel leggen om de andere soort op het fiche uit te voeren.

Tip: leg heksenfiches zoveel mogelijk aan in de ketel liggende of voorgedrukte gelijke symbolen om de betreffende acties meermaals te mogen uitvoeren.

Legt de speler het heksenfiche zo dat ook het tweede symbool aan overeenkomende symbolen grenst en zo een groep vormt (bijvoorbeeld kristal aan kristal), dan mag hij ook deze actiesoort meermaals uitvoeren. Grenst een net gelegd symbool niet aan andere symbolen van die soort, dan voert hij de actie 1x uit.

Voorbeeld: de speler mag de kristalactie 5x uitvoeren en de toverstafactie 1x.



De actiesoorten

De volgende 6 actiesoorten zijn er:

- 
– De energie-actie
- 
– De kristalactie
- 
– De heksenactie
- 
– De toverstafactie
- 
– De pentagramactie
- 
– De perkamentrolactie

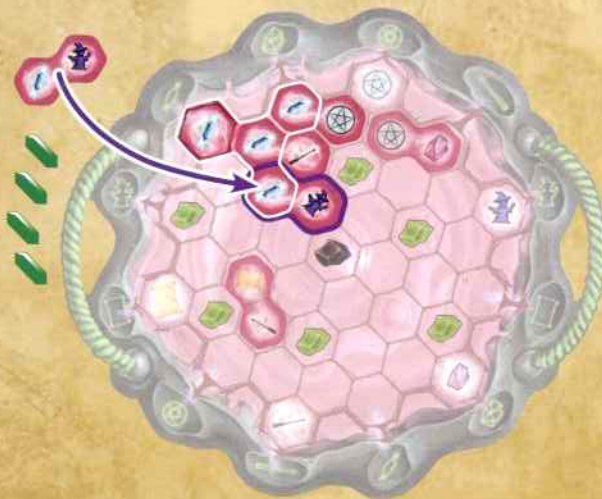
De energie-actie

Verbind locaties met energie en ontvang 1, 3 of 6 punten voor complete verbindingen en de mogelijkheid om later heksen op verbonden locaties te kunnen zetten.

Het speelbord toont verbindingen tussen de locaties in de kristallen bol. Elke verbinding bestaat uit 1, 2 of 3 verbindingsvelden en wordt door 1, 2 of 3 energie-eenheden gecompleteerd.

Als een speler de actiesoort "Energie" activeert, mag hij een energie-eenheid (N) uit zijn voorraad op een vrij verbindingsveld in de kristallen bol leggen.

Hij moet de eerste energie-eenheid grenzend aan zijn toren leggen (1) (hier bijvoorbeeld door groen). Hij mag de richting zelf kiezen. Activeert hij in zijn beurt meerdere energie-acties tegelijk, dan legt hij het betreffende aantal energie-eenheden.



Voor elke **afgebouwde verbinding** krijgt hij punten, die hij direct op het scorespoor verwerkt:

- 1 punt voor een verbinding van 1
- 3 punten voor een verbinding van 2
- 6 punten voor een verbinding van 3

Tip: krijgt een speler veel acties van een actiesoort tegelijk en eventueel nog extra acties door toverfiches, perkamentrollen, enzovoort, dan kan het nuttig zijn om het huidige aantal acties met behulp van zijn dierfiche op het actiespoor (zie overzichtskaart) te markeren en af te tellen.



Opmerking: elke verbinding kan maar door 1 speler worden gestart en afgebouwd. Heeft een speler al 1 of meer velden van een verbinding bezet, dan mag een andere speler er geen energie-eenheden meer leggen.

Heeft een speler al zijn energie-eenheden verbruikt, dan mag hij geen energie-acties meer uitvoeren.

Een speler moet een **gestarte verbinding** (2) naar een locatie eerst **afbouwen** voordat hij een nieuwe verbinding start. Daarna mag hij opnieuw bij zijn toren starten of verder bouwen vanaf een locatie die hij al met zijn toren heeft verbonden (*).





De heksenactie

Zet heksen naast je toren en verplaats die daarvandaan naar andere verbonden locaties in de kristallen bol om daar steeds 2 punten en 1 toverfiche te ontvangen.

Als een speler de actiesoort "Heks" activeert, mag hij

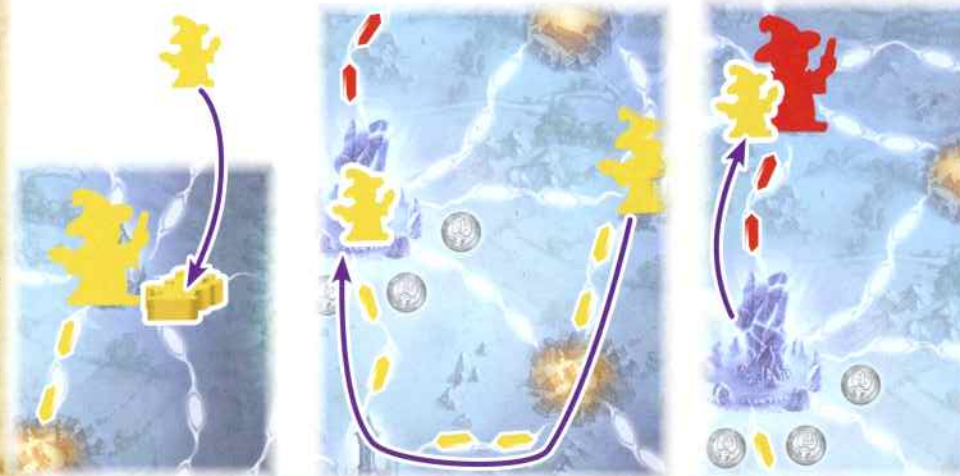
- a) een heks uit zijn voorraad naast zijn toren **klaarleggen**, waar sinds het begin van het spel zijn grote heks staat (liggende heksen leveren nog geen punten op, maar ze wachten daar op hun werkelijke zet),
- of
- b) een naast zijn toren liggende heks op een andere verbonden locatie **zetten** en deze daarmee inzetten. Hij mag heksen echter uitsluitend op locaties zetten die energetisch (via **compleet met energie-eenheden belegde verbindingen**) met zijn toren zijn verbonden. Gebruikt hij uitsluitend zijn eigen energieverbindingen, dan kost het hem maar 1 heksenactie om 1 heks van zijn toren naar een nieuwe locatie te verplaatsen (via een onbepaald aantal bezette of onbezette locaties). Moet hij echter verbindingen van andere spelers gebruiken om de door hem gekozen locatie te bereiken, dan kost elke gebruikte vreemde verbinding tussen 2 locaties 1 heksenactie (ongeacht het aantal energie-eenheden waaruit de verbinding bestaat). Heeft een speler niet voldoende heksenacties tot zijn beschikking, dan moet hij een andere locatie kiezen of de heksenactie(s) laten vervallen.

Voorbeeld: om een gele heks naar de toren van rood te verplaatsen **3**, heeft geel hier **3 acties** nodig:

1^e actie: heks uit de eigen voorraad bij de eigen toren leggen.

2^e actie: via de gele energieverbindingen naar de heksensteen in het midden verplaatsen.

3^e actie: via de rode verbinding van de heksensteen naar de rode toren verplaatsen.



Elke keer dat een speler een heks op een locatie **zet**, krijgt hij daar **2 punten** voor. Zet hij op een locatie als **eerste** een heks, dan krijgt hij daarnaast het daar liggende **toverfiche**. Het symbool op de voorkant geeft aan of de speler **een extra actie** (uit de 6 actiesoorten) of **3 punten** krijgt.



Tijdens het uitvoeren van zijn heksenacties mag een speler op elk moment de voorkant van een fiche gebruiken, maar uiterlijk na zijn laatste heksenactie in de huidige beurt. Nadat hij zijn toverfiche heeft gebruikt, draait hij het om en legt hij het achter zijn zichtscherm (aan het einde van het spel is dat nog 2 punten waard).

Op de **heksensteen** **4** in het midden van de kristallen bol liggen geen toverfiches. Zet een speler hier een heks, dan zet hij deze op het nog lege veld met de hoogste puntenwaarde. **Naast de gebruikelijke 2 punten** per locatie krijgt hij de **aangegeven bonuspunten** van dat veld **5**.

Voorbeeld: rood zet als tweede één van zijn heksen op de heksensteen **6**. Hij krijgt daarvoor (zoals gebruikelijk op een nieuwe locatie) **2 + 3 (bonus) = 5 punten**.

Activeert een speler in zijn beurt meerdere heksenacties, dan mag hij mogelijkheden **a)** en **b)** naar believen combineren (tot het beschikbare aantal heksenacties).

Heeft een speler al zijn heksen op locaties in de kristallen bol gezet, dan kan hij geen heksenacties meer uitvoeren.

Opmerkingen: op een locatie mag altijd ten hoogste 1 heks per speler staan. Het is dus **nooit toegestaan dat er 2 of meer heksen van dezelfde kleur op een locatie staan**. Er mag een onbepaald aantal eigen heksen bij de eigen toren **liggen**.

Een eenmaal op een locatie gezette heks mag **niet meer verplaatst** worden en blijft daar tot het einde van het spel staan.





De pentagramactie

Ga op het pentagram vooruit en ontvang uilenfiches (3-7 punten) en speciale heksenfiches.

Activeert een speler de actie "Pentagram", dan zet hij zijn scoresteen op het pentagram 1 veld met de klok mee vooruit. Activeert hij in zijn beurt meerdere pentagramacties tegelijk, dan zet hij zijn scoresteen het betreffende aantal velden vooruit. Bereikt of passeert hij daarbij

- een licht veld **1**, dan gebeurt er niets.
- een oranje veld **2**, dan krijgt hij het bovenste uilenfiche (met de hoogste puntenwaarde) van de stapel van dit veld en legt hij het achter zijn zichtscherf.
- een donker veld **3**, dan neemt hij een speciaal heksenfiche uit de voorraad in het midden van het pentagram (zolang de voorraad strekt, anders blijft het veld leeg).

Een speler heeft 2 mogelijkheden om een speciaal heksenfiche te gebruiken: *Eenmalig* of *permanent*.



Eenmalig: wil de speler het speciale heksenfiche eenmalig gebruiken, dan mag hij afhankelijk van de afgebeelde symbolen 1 van de 2 actiesoorten op een moment naar keuze tijdens zijn pentagramactie 2x uitvoeren. Na dit gebruik ervan **draait hij het om** en legt hij het **naast zijn zichtscherf**.

Voorbeeld: dit speciale heksenfiche staat een speler toe om 2 energie-acties of 2 heksenacties uit te voeren.



Permanent: wil de speler het speciale heksenfiche permanent gebruiken, dan legt hij het **open** op een leeg veld **in zijn ketel**. Vanaf dat moment gelden de 2 symbolen op het fiche direct als onderdeel van de betreffende aangrenzende groepen.

Let op: het in de ketel leggen van een speciaal heksenfiche activeert **geen** directe actie. Het fiche zou echter eventueel al in dezelfde beurt bij het afhandelen van de tweede actiesoort kunnen worden gebruikt.

Voorbeeld 1: groen legt het heksenfiche "pentagram/heks" in zijn ketel. Hij gaat eerst op basis van het aantal pentagramsymbolen in de groep 4 velden op het pentagram vooruit en passeert daarbij 1 van de donkere velden. Hij neemt het daar liggende speciale heksenfiche, dat de combinatie "pentagram/heks" toont. Hij legt het zo in zijn ketel dat het aan het juist gelegde heksenfiche grenst. Omdat hij daarmee de pentagramactie heeft afgerond, mag hij niet nog een veld op het pentagram vooruit, maar het heksensymbool op het speciale heksenfiche telt wel mee bij de tweede actiesoort. Dat betekent dat groen in deze beurt 5 heksenacties heeft (in plaats van 2).

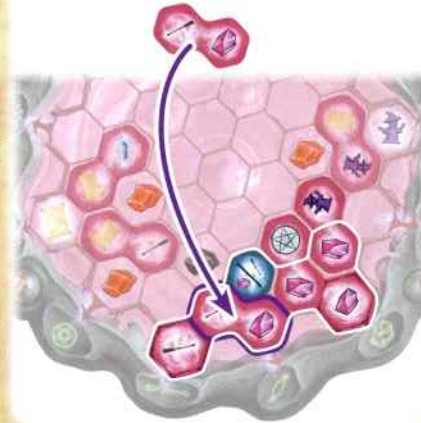


Opmerkingen: heeft een speler een volledige ronde op het pentagram gemaakt, dan gaat hij op de gebruikelijke manier de volgende ronde in met het kleine verschil dat er andere speciale heksenfiches en uilenfiches met lagere waarden liggen.

Bereikt een speler een oranje veld waar geen uilenfiches meer liggen, dan krijgt hij **direct** 2 punten **4**.

Bereikt een speler een donker veld waar geen speciale heksenfiches meer liggen omdat de voorraad leeg is, dan krijgt hij 2 acties van 1 actiesoort naar keuze **5**.

Voorbeeld 2: rood legt het heksenfiche "kristal/toverstaf" aan het speciale heksenfiche in zijn ketel. Hij krijgt zo 5 kristalacties en hij gaat 3 stappen op de toverstaf vooruit.



Voorbeeld 3: rood legt het heksenfiche "energie/toverstaf" aan het speciale heksenfiche in zijn ketel. Hij krijgt zo 3 energie-acties en hij gaat 4 stappen op de toverstaf vooruit.





De kristalactie

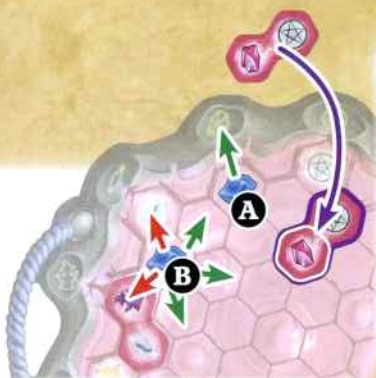
Verplaats kristallen in je ketel en speel extra acties vrij door 1 of meer kristallen uit je ketel te schuiven.

Activeert een speler de actiesoort "kristal", dan mag hij 1 van zijn kristallen in zijn ketel 1 veld verplaatsen.

Dit kan op 2 manieren nut hebben:

1. De speler maakt een veld vrij, waar hij later een heksenfiche op kan leggen.
2. De speler speelt elke keer dat hij een kristal vanuit de ketel naar de ketelrand schuift extra acties vrij.

Voorbeeld: blauw heeft met zijn heksenfiche 1 kristalactie geactiveerd. Hij gebruikt deze actie om een kristal dat aan de ketelrand ligt uit de ketel te schuiven **A**. Hij had in plaats daarvan ook een kristal naar een aangrenzend leeg veld kunnen schuiven, maar niet naar het met een heksenfiche bedekt veld of het op de ketel voorgedrukte symbool **B**.

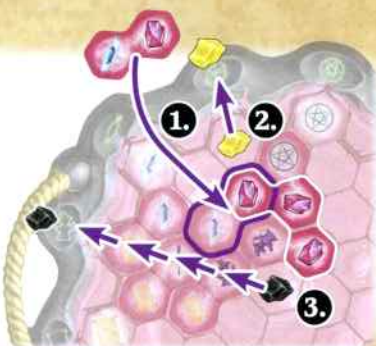


Heeft de speler een kristal naar een bepaald symbool op de ketelrand verplaatst, dan moet hij het daarna nemen en in het flesjesrek op het spelbord leggen. Hij mag uit 2 rijen kiezen:

- Hij legt het kristal op een flesje in de rij die met het **symbool op de ketelrand** overeenkomt **6** waarvandaan hij het kristal heeft genomen. Hij krijgt daar direct **2 acties van deze actiesoort** voor.
- **Of** hij legt het kristal in de **onderste rij van het flesjesrek** **7**. Hij krijgt daar **1 toverfiche naar keuze** van de stenen tafel (onder het flesjesrek) voor. Hij mag de actie van dit fiche op een moment naar keuze tijdens zijn huidige kristalacties uitvoeren, maar uiterlijk nadat hij zijn laatste kristal heeft verplaatst. Dan draait hij het toverfiche om en legt het achter zijn zichtscherf.

Activeert de speler meerdere kristalacties tegelijk, dan mag hij het betreffende aantal acties gebruiken om verplaatsingen uit te voeren. Hij mag deze gebruiken om 1 kristal meer velden te verplaatsen of de verplaatsingen over meerdere kristallen te verdelen.

Voorbeeld: geel heeft 3 kristalacties. Met de eerste actie verplaatst hij een kristal uit de ketel naar het kristalsymbool. Hij legt het kristal in de betreffende rij van het flesjesrek **8**. Daardoor krijgt hij 2 extra kristalacties, zodat hij nu in totaal nog 4 kristalacties heeft. Die gebruikt hij om het zwarte kristal via 3 bezette velden naar het heksensymbool op de ketelrand te verplaatsen.



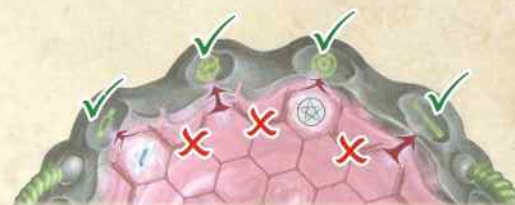
Voor het **zwarte kristal** gelden 2 bijzonderheden:

1. Legt een speler het zwarte kristal op een flesje, dan geeft het **2 extra acties** van de betreffende actiesoort. In de bovenste 6 rijen van het rek krijgt hij zo dus 4 acties van de betreffende actiesoort. In de onderste (zevende) rij krijgt hij 3 acties als hij een toverfiche met een actiesymbool heeft gekozen. Toont het toverfiche 3 punten, dan krijgt hij 2 extra punten (5 in totaal), die direct worden verwerkt.
2. Als een speler op de toverstaf (zie blz. 10, *Toverstaf*) zijn kristallen in het rek mag tellen of de voorspelling (zie blz. 13, *Overige voorspellingen*) van eigen kristallen in het rek wil vervullen, telt het zwarte kristal daarbij **niet** mee.

Ligt er **geen kristal meer** in zijn ketel, dan kan de speler geen kristalacties meer uitvoeren.



Opmerkingen: kristallen mogen via bezette velden (heksenfiches of velden met een ander kristal) worden verplaatst. **De verplaatsing van een kristal moet echter op een leeg veld eindigen.** Voorgedrukte velden in de ketel gelden als bezet (omgekeerd mag een speler geen (speciaal) heksenfiche op een kristal leggen). Een speler kan kristallen uitsluitend op de aangegeven plekken (pijlen) uit de ketel schuiven.



- Schuift een speler in 1 beurt meerdere kristallen uit zijn ketel, dan kan het handig zijn om de betreffende kristallen op de ketelrand te laten liggen tot hij alle mogelijke verplaatsingen heeft uitgevoerd. Hij legt deze kristallen dan in een volgorde naar keuze in de betreffende rijen van het flesjesrek.
- Elk flesje heeft plaats voor ten hoogste 1 kristal.
- Elke rij heeft afhankelijk van het aantal spelers plaats voor een bepaald aantal kristallen. Bij 2 spelers ten hoogste 4 kristallen, bij 3 spelers ten hoogste 5 kristallen en bij 4 spelers ten hoogste 6 kristallen **9** (met uitzondering van de onderste rij, waar bij 3 en 4 spelers ten hoogste 5 kristallen kunnen worden gelegd). Is één van de bovenste 6 rijen (op basis van het aantal spelers) vol, dan kan een speler voor het betreffende kristal alleen nog de onderste rij gebruiken. Is die (in zeldzame gevallen) ook vol, dan kan het kristal niet in het rek worden gelegd en legt de speler het naast zijn zichtscherf. Deze situatie is te voorkomen als een speler het kristal op een andere plek uit zijn ketel schuift.



Belangrijk! Een speler mag **op elk moment** tijdens zijn beurt een **kristal** (ook het zwarte) **uit zijn ketel nemen** en het naast zijn zichtscherf leggen. Dit geldt echter als een incorrect verwijderd kristal, dat daardoor onherstelbare schade lijdt. **Het eerste kristal dat een speler zo verwijderd, kost hem 1 punt, het tweede 2 punten, het derde 3 punten, enzovoort.**



De toverstafactie

Ga op de toverstaf vooruit en ontvang bonusacties en punten door tussentellingen.

Activeert een speler de actie "Toverstaf", dan zet hij zijn scoresteen op de toverstaf 1 veld naar rechts.

Activeert hij meerdere toverstafacties tegelijk, dan gaat hij het betreffende aantal velden op de toverstaf vooruit.

Bereikt of passeert hij:

- een lichtbruin veld **1**, dan gebeurt er niets.
- een donkerbruin veld **2**, dan krijgt hij 1 of meer bonusacties van een actiesoort, afhankelijk van het symbool op het veld. Staat de speler (na al zijn stappen) **het verst vooruit** op de toverstaf (een gelijke stand geldt ook), dan krijgt hij het **dubbele aantal bonusacties** van alle donkerbruine velden die hij in deze beurt op de toverstaf heeft bereikt of is gepasseerd.
- een zilverkleurig veld **3**, dan krijgt hij punten voor bepaalde prestaties die hij tot dat moment heeft verricht.

Heeft een speler het laatste veld van de toverstaf bereikt **4**, dan kan hij geen toverstafacties meer uitvoeren.

Opmerking: krijgt een speler bij het vooruitgaan meerdere bonusacties en tussentellingen, dan **moet** hij deze uitvoeren **in de volgorde waarin hij die ontvangt**. Hij kan zijn dierfiche gebruiken om de velden met bonusacties en tussentellingen één voor één af te handelen. Hij legt het dierfiche daartoe op het veld van de toverstaf waar zijn scoresteen zich aan het begin van zijn beurt bevindt. Hij zet zijn scoresteen dan zoveel velden vooruit als het aantal toverstafacties dat hij heeft (als hij nu eerste staat op de toverstaf, gelden alle bonusacties die hij deze beurt heeft bereikt of is gepasseerd dubbel). Daarna verplaatst hij zijn dierfiche stap voor stap richting zijn scoresteen, waarbij hij in de betreffende volgorde de donkerbruine en zilverkleurige velden afhandelt. Tot slot legt hij zijn dierfiche weer opzij.



Voorbeeld: rood komt in zijn beurt bij geel te liggen en staat daarmee eerste.



Ontvang 1 **kristalactie**
(Eerste: 2 kristalacties).

Ontvang 2 **heksenacties**
(Eerste: 4 heksenacties).

Ontvang 1 van de 3 **openliggende perkamentrollen**
(Eerste: 1 van de 6 openliggende perkamentrollen).

Ontvang 1 **energie-actie**
(Eerste: 2 energie-acties).

Ontvang 2 **stappen op het pentagram**
(Eerste: 4 stappen op het pentagram).



1 punt voor elke eigen volledige energieverbinding in de kristallen bol.

1 punt voor elke perkamentrol die hij heeft (gebruikte versterkingspreuken tellen mee).

1 punt voor elk kristal van zijn spelerskleur in het flesjesrek.

1 punt voor elke eigen heks die zich in de kristallen bol bevindt (liggend of staand), inclusief de grote heks.

1 punt voor elk toverfiche dat hij bezit.

2 punten voor elk speciaal heksenfiche dat hij heeft. Zowel de speciale heksenfiches in zijn ketel als die naast zijn zichtscherm tellen mee.

Voorbeeld: geel mag door zijn toverstafacties 4 velden op de toverstaf vooruit en eindigt op het veld met de scoresteen van rood. Daarna handelt hij in volgorde de gepasseerde velden af. Eerst het tellingsveld "punten voor heksen op het speelbord" **A**. Daar krijgt hij 5 punten voor, omdat zich op dit moment 5 heksen van hem op het speelbord bevinden (zijn grote heks, 2 liggende naast zijn toren en 2 staande op andere locaties). Dan handelt hij het bonusveld "2 heksen" af **B**.

Geel staat momenteel het verst vooruit op de toverstaf (samen met rood, maar voor blauw). Hij mag het bonusveld daardoor dubbel gebruiken en krijgt 4 heksenacties (deze voert hij na de heksentelling uit, die hij net daarvoor op de toverstaf heeft afgehandeld). Zou geel maar 3 velden vooruit zijn gegaan **C**, dan zou hij precies op het bonusveld zijn geëindigd, maar achter rood. In dat geval had hij de standaard bonusactie ontvangen (2 heksenacties).



De perkamentrolactie

Ontvang 1 perkamentrol uit het aanbod. Hoe groter de groep perkamentrollen, hoe meer keuze.

Activeert een speler de actie "Perkamentrol", dan krijgt hij 1 perkamentrol uit het aanbod. Als hij maar 1 perkamentrolactie tot zijn beschikking heeft, krijgt hij de eerste openliggende perkamentrol (positie 1 **5**, het verst van de gedekte stapel ***** verwijderd). Hij legt deze open voor zich neer. Activeert hij meerdere perkamentrolacties tegelijk, dan vergroot hij op basis van de grootte van de groep zijn **keuzevrijheid**. Heeft hij door het aanleggen van een heksenfiche bijvoorbeeld 3 perkamentrolacties, dan mag hij 1 perkamentrol uit de eerste 3 perkamentrollen van het aanbod kiezen (van posities 1-3 **6** dus).

Nadat hij een perkamentrol heeft gekregen, worden alle erboven liggende kaarten direct 1 veld naar beneden geschoven. Daarna trekken de spelers een nieuwe perkamentrol van de gedekte stapel, die op positie 6 (naast de gedekte stapel) wordt gelegd.

Er zijn 2 soorten perkamentrollen: versterkingspreuken en voorspellingen.

1. Versterkingspreuken

Een speler kan een versterkingspreuk **eenmalig gebruiken** en uitsluitend om **één betreffende actie uit te breiden**, die hij op een andere manier heeft geactiveerd.

Normaal gesproken geeft een versterkingspreuk hem 2 extra acties. Heeft hij bijvoorbeeld door het leggen van een heksenfiche 3 stappen op de toverstaf, dan mag hij daar nog 2 stappen vooruit als hij een versterkingspreuk "Toverstaf" speelt.

Uitzondering: bij een "Eenvoudige versterkingspreuk" **7** krijgt de speler maar 1 extra actie, maar hij kan wel kiezen voor welke actiesoort hij hem gebruikt.

Opmerking: het is toegestaan om versterkingspreuken van dezelfde actiesoort met elkaar te combineren. De combinatie hiernaast geeft bijvoorbeeld 3 extra kristalacties.

De speler legt gebruikte versterkingspreuken gedekt naast zijn zichtscherm. Hij laat ongebruikte versterkingspreuken zo lang open voor zich liggen totdat hij ze gebruikt. Aan het einde van het spel geeft elke ongebruikte versterkingspreuk hem 2 punten.

2. Voorspellingen

Voorspellingen zijn opdrachtkaarten, die aan het einde van het spel punten geven afhankelijk van hoe goed een speler deze vervult:

1 punt krijgt hij als hij de voorspelling in zijn bezit heeft, maar deze niet voldoende heeft vervuld.

3 punten krijgt hij als hij de voorspellingen in **geringe mate** heeft vervuld.

5 punten krijgt hij als hij de voorspelling in **grote mate** heeft vervuld.

7 punten krijgt hij als hij de voorspelling **uitmuntend** heeft vervuld.



Opmerkingen: krijgt de speler in 1 beurt meerdere toverfiches met een perkamentrol, dan neemt hij voor elk ervan de eerste uit het aanbod. Wil hij de keuze voor een fiche vergroten, dan kan dit uitsluitend als hij er 1 (of meer) versterkingspreuken "Eenvoudige versterkingspreuk" en/of "Dubbele versterkingspreuk" bij speelt. Het is niet toegestaan om meerdere perkamentroltoverfiches te combineren om er één van een hogere positie te krijgen.

Wil een speler zijn perkamentrollen voor de andere spelers geheim houden, dan mag hij ongebruikte versterkingspreuken en voorspellingen als stapel bewaren, die hij zelf op elk moment mag bekijken.

In het onwaarschijnlijke geval dat de gedekte stapel leeg is, kunnen de spelers uitsluitend uit de resterende perkamentrollen in het aanbod kiezen. Is het aanbod ook leeg, dan vervallen verdere perkamentrolacties.

Einde van het spel

Het spel eindigt na **11 ronden** als iedere speler **nog maar 4 heksenfiches** achter zijn zichtscherf heeft.

Iedere speler telt nu:

1. de **uilenfiches** die hij op het pentagram heeft verzameld,
2. zijn **toverfiches**, die elk **2 punten** waard zijn, en
3. zijn **perkamentrollen**:
 - a) Hij controleert of hij **ongebruikte versterkingsspreuken** of **niet voldoende vervulde voorspellingen** voor zich heeft. Zo ja, dan krijgt hij **2 punten** voor elke ongebruikte versterkingsspreuk en **1 punt** voor elke niet vervulde voorspelling.
 - b) Hij telt **vervulde voorspellingen** als verderop beschreven.

De speler met de meeste punten wordt tot **Meester** of **Meesteres van de Heksensteen** benoemd en wint het spel.

Bij een gelijke stand wint van hen de speler die op de toverstaf het verst is gevorderd. Is het dan nog gelijk, dan wint van hen de speler wiens scoresteen op de toverstaf onderop ligt.

Verduidelijking van de voorspellingen

Symbolgroepen

Grootste groep van een bepaald symbool in je ketel

Je moet ten minste een groep van 4 betreffende symbolen hebben om 3 punten te krijgen, van 5 symbolen om 5 punten te krijgen en 6 of meer symbolen om 7 punten te krijgen. Bij minder dan 3 symbolen geldt de voorspelling als niet voldoende vervuld.

Voorbeeld A: groen heeft een groep van 5 heksensymbolen. Voorgedrukte symbolen en symbolen op (speciale) heksenfiches tellen mee. Niet verbonden symbolen tellen niet mee. Groen krijgt daarom 5 punten voor deze voorspelling.



Bezette en verbonden locaties

Heksen bij bepaalde locaties

a) **Verschillende locatiesoorten:** de kristallen bol op de voorspelling toont de verschillende locatiesoorten. Staat 1 van je heksen op de eerste aangegeven locatiesoort, dan krijg je 3 punten. Heb je heksen op de eerste en tweede locatiesoort, dan krijg je 5 punten. Heb je heksen op alle 3 locatiesoorten, dan krijg je 7 punten. Heb je geen heks op de eerste locatiesoort, dan geldt de voorspelling als niet vervuld, ongeacht of je al dan niet heksen op de andere aangegeven locatiesoorten hebt.



b) **Gelijke locatiesoorten:** hoe meer locaties van deze soort je met **eigen heksen** bezet, hoe meer punten je krijgt. Voor 1 heks op zo'n locatie krijg je 3 punten, voor 1 heks op elk van 2 van deze locaties krijg je 5 punten en voor 1 heks op elk van 3 van deze locaties in totaal 7 punten.

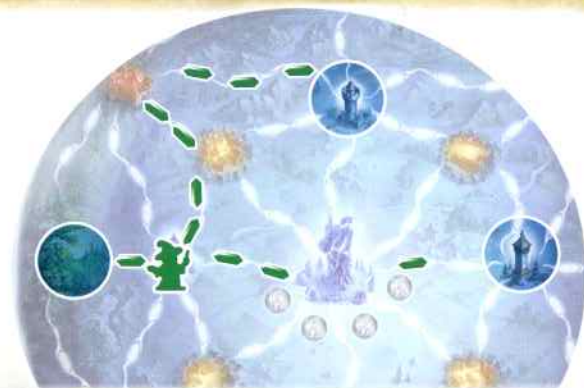


Verbonden locaties

Net als bij de heksen beschreven, krijg je punten als je bepaalde locatiesoorten door middel van energieverbindingen **van jouw** kleur met je toren hebt verbonden. Ook hier moet eerst de eerste locatiesoort op de voorspelling verbonden zijn voordat de tweede locatiesoort punten geeft, enzovoort.



Voorbeeld B: groen heeft weliswaar een vreemde toren en een bos met zijn eigen toren verbonden, maar niet de op de tweede plaats aangegeven tweede vreemde toren. Daardoor krijgt hij maar 3 punten voor deze voorspelling.



Overige voorspellingen

3 / 5 / 7 punten voor:



3^e / 2^e / 1^e

bij de heksensteen (de speler wiens heks op 5 punten staat, is eerste, enzovoort).



5-6 / 7-8 / 9+

eigen heksen op het spelbord (liggend of staand, **inclusief** de grote heks).



1 / 2 / 3+

naast de eigen toren liggende heksen (de grote heks telt **niet** mee).



3 / 4 / 5+

op de toverstaf bereikte zilverkleurige velden.



2 / 3 / 4+

verzamelde speciale heksenfiches (in de ketel of naast het zichtscherf).



4 / 5 / 6+

verzamelde perkamentrollen (gebruikt en ongebruikt).



4 / 5-6 / 7+

verzamelde toverfiches.



3 / 4 / 5+

kristallen van je eigen kleur in het flesjesrek (zwarte kristallen en kristallen naast je zichtscherf **tellen niet** mee).



Tip: alle vervulde voorspellingen leveren 3, 5 of 7 punten op, maar zijn niet even eenvoudig te vervullen. Probeer voorspellingen te bemachtigen waarvan je denkt dat je die gemakkelijk kunt vervullen of die goed bij je spelsituatie passen.

Opmerking:

Het zwarte torensymbool op de voorspellingen staat altijd voor vreemde torens (onbezette of die van de andere spelers), nooit de eigen toren.



Het paarse torensymbool staat voor de eigen toren (de toren waar je grote heks staat).



Verduidelijking van de versterkingsspreuken

Eenvoudige versterkingsspreuk

Speel deze kaart bij een actiesoort naar keuze (geactiveerd door het leggen van een heksenfiche of als gevolg van een bonusactie door pentagram, kristal, toverstaf of toverfiche) en voer 1 extra actie van de betreffende soort uit.



Dubbele versterkingsspreuk

Speel deze kaart bij de **aangegeven** actiesoort (geactiveerd door het leggen van een heksenfiche of als gevolg van een bonusactie door pentagram, kristal, toverstaf of toverfiche) en voer 2 extra acties van de betreffende soort uit.



◊ Aanpassing van de moeilijkheidsgraad ◊

Doen er zowel gevorderde als beginnende spelers mee, dan kunnen de spelers het niveauverschil door middel van een **handicap compenseren**.

Iedere speler schudt aan het begin van het spel zijn heksenfiches en legt er daarvan 4 ongezien in de doos. Afhankelijk van het handicapniveau hebben sommige spelers keuze uit minder fiches.

- **Handicapniveau 3 (gemakkelijk):** leg 3 fiches open achter je zichtscherm. Speel er in je beurt één en trek daarna een nieuwe. Je hebt altijd keuze uit 3 (met uitzondering van de laatste 2 rondes).

- **Handicapniveau 2 (gemiddeld):** leg 2 fiches open achter je zichtscherm. Speel er in je beurt één en trek daarna een nieuwe. Je hebt altijd keuze uit 2 (met uitzondering van de laatste ronde).

- **Handicapniveau 1 (moeilijk):** leg 1 fiche open achter je zichtscherm. Speel dat in je beurt en trek daarna een nieuwe. Je hebt dus geen keuze.

Het spel is afgelopen als alle 11 fiches zijn gespeeld. Op niveaus 3 en 2 kun je in de laatste ronde(n) geen fiches meer trekken.

De magiërs achter Witchstone

Reiner Knizia

Meer dan 20 jaar geleden verliet Reiner Knizia de mystieke wereld van getallen om een van de bekendste en productiefste spellenmagiërs van de wereld te worden. Meer dan 700 van zijn spellen en boeken zijn inmiddels wereldwijd in meer dan 50 talen uitgebracht en met talrijke internationale prijzen bekroond. Populaire titels zijn bijvoorbeeld *Regenwormen*, *El Dorado*, *L.A.M.A.* en *My City*. Hij betovert spelers uit alle leeftijdscategorieën en met verschillende voorkeuren door zijn enorme repertoire aan spelideeën. Reiners grootste hobby is om in zijn "toren" in München te zitten en nog meer ideeën uit zijn hoge hoed te toveren.

Martino Chiacchiera

Martino Chiacchiera is fulltime passievol spellenontwikkelaar, die zich volledig tot doel heeft gesteld om buitengewone belevenissen met behulp van magische formules (ook wel bekend als spelregels) te creëren en de spelers door krachtige emoties te betoveren. Net als alle magiërs is hij een beetje gek en hij brengt het grootste deel van zijn tijd in zijn studio door, omgeven door fascinerende werelden in grote en kleine spel dozen. Hij is zelf auteur van meer dan 40 bordspellen, waaronder bestsellers als de *Pocket Escape Room*- en *Similo*-series.

Mariusz Gandzel

Als van oorsprong gediplomeerde architect schreef Mariusz Gandzel in 2006 door het magische portaal van een Poolse spellenuitgeverij en betrad hij de fantastische wereld van de spellenillustratie. Sindsdien verplaatst hij met zijn potlood spelers van bord-, kaart- en rollenspellen naar andere universa, zoals bijvoorbeeld *In de Ban van de Ring*. Nuttige spreuken daarvoor zijn de liefde voor traditioneel schilderen, filmmuziek, de bioscoop en de kunst uit de tachtiger jaren, die hij gebruikt als versterkingsspreuken voor zijn fysieke en mentale gestel. De krachtigste magische invloed komt echter van zijn vrouw en dochter.

