

WITCHDOM

Michal Pechl

Veronika Vondrová



KSP: 56501

In *Witchdom* führen Sie Ihren eigenen Hexenclan an, für den Sie neue, begabte Zauberinnen rekrutieren müssen. Sie schicken diese aus, um Zutaten und Werkzeuge zu besorgen, woraus mächtige Tränke gebraut werden können. Nur so werden Sie herausfinden, ob Ihre Lehrlinge würdig sind, Ihrem Klan beizutreten!

Inhalt:



1 Spielplan



50 Hexen-
karten



50
Zaubertrank-
karten



5 Karten
mit Start-
Zaubertränken



10 Novizinnen-
karten
(5 Paare)



6 Klankarten
(1 beim Solospiel)



15 Zielplättchen



65 Zutatenplättchen



9 Plättchen
für das Solospiel

Klankarte



Start-Zaubertrank



Zwei
Novizinnen
mit gleichem
Symbol



Reihenfolge
der Spieler

Spielvorbereitung

- Bestimmen Sie den Startspieler. Es könnte derjenige sein, der zuletzt eine schwarze Katze gesehen hat.
- Legen Sie vor jeden **Spieler** eine Klankarte und rechts daneben den Start-Zaubertrank (mit dem Buchstaben S unten rechts), und zwar je nach der entsprechenden Spieler-Reihenfolge (Zahl im Dreieck).
- Geben Sie jedem Spieler zwei Novizinnenkarten mit dem gleichen Symbol rechts unten in die Hand.
- Legen Sie den Spielplan in die Tischmitte.
- Legen Sie den Beutel mit den Zutatenplättchen oberhalb des Spielplans bereit.
- Der Spielplan ist in drei Orte unterteilt – (von oben gesehen) Berge, Wald und See. Legen Sie auf jeden Ort drei zufällig gewählte Zutatenplättchen aus dem Beutel.
- Platzieren Sie links neben den Zutatenplättchen den Stapel mit den Zaubertrankkarten, und zwar verdeckt. Legen Sie einen Zaubertrank offen links neben jeden Ort.
- Platzieren Sie rechts neben den Zutatenplättchen den Stapel mit den verdeckten Hexenkarten. Legen Sie eine Hexenkarte offen rechts neben jeden Ort.
- Wenn 3 oder mehr Spieler spielen, legen Sie 5 zufällige Zaubertrankkarten und 5 zufällige Hexenkarten zurück in die Schachtel.**
- Platzieren Sie unterhalb des Spielplans Zielplättchen entsprechend der Spielerzahl. Jedes Plättchen hat eine helle Seite (leicht) und eine dunkle Seite (schwierig). Ziehen Sie zufällig Plättchen, bis Sie die nachstehende Anzahl erreichen:
5 Spieler: 8 Ziele, davon 4 schwierig und 4 leicht
4 Spieler: 7 Ziele, davon 4 schwierig und 3 leicht
3 Spieler: 6 Ziele, davon 4 schwierig und 2 leicht
2 Spieler: 5 Ziele, davon 3 schwierig und 2 leicht

Beutel mit Zutaten

Zaubertrank- karten



Hexen- karten



Eine Reihe Zielplättchen für ein Spiel
mit drei Spielern.



Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal spielen, lassen Sie die Plättchenseiten mit Tieren weg. Die Regeln für diese Spielvariante finden Sie auf Seite 7.

Wenn Sie Lust auf ein längeres Spiel haben, können Sie mit der Anzahl der Ziele pro Spiel experimentieren. Für ein längeres Spiel empfehlen wir, ein schwieriges Ziel hinzuzufügen.

Spielverlauf und Ziel

Die Spieler spielen abwechselnd im Uhrzeigersinn, bis sie das vorletzte Ziel unterhalb des Spielplans erreicht haben oder bis der Kartenstapel mit Hexen oder mit Zaubersdränken leer ist. Damit wird das Ende des Spiels ausgelöst.

Die Spieler bemühen sich, möglichst viele Siegpunkte für Hexen in ihrem Klan, für gebrauchte Zaubersdränke sowie für erworbene magische Werkzeuge zu sammeln. Sobald eine Hexe einen Zaubersdrank braut, werden sie und der Trank Teil des Klans und der entsprechende Spieler erhält am Ende des Spiels hierfür Siegpunkte.

Hexen und Zaubersdränke

In diesem Spiel gibt es zwei grundlegende Arten von Karten: Hexen und Zaubersdränke. Während des Spiels erhalten Sie mehrere Karten von jeder Art. Sie versuchen, so viele wie möglich in Ihren Klan zu bekommen.

Zaubersdrankkarten

Ihr Ziel besteht darin, möglichst viele Zaubersdränke zu brauen. Damit Ihnen dies gelingt, müssen Sie eine bestimmte Kombination aus Zutaten und Werkzeugen einsammeln und zugleich die Hexe aktivieren, welche diesen Trank brauen kann.

Farbe des Zaubersdranks

Punkte für den gebrauchten Trank

Für den Zaubersdrank benötigte Zutaten

Für den Zaubersdrank benötigte Werkzeuge

Werkzeug auf der Kartenrückseite, welches Sie anstelle des Zaubersdranks erhalten können.



Auf der Rückseite der Zaubersdrankkarten befinden sich fünf Werkzeugarten. Sie werden einige dieser Werkzeuge benötigen, um spezielle Zaubersdränke brauen zu können.

Hexenkarten

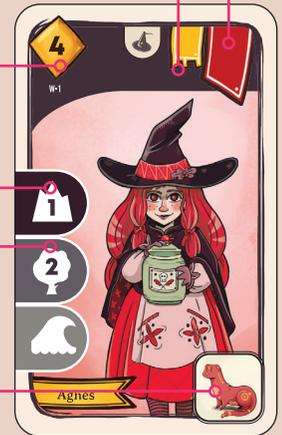
Hexen sammeln während des Spiels Zutaten, Werkzeuge und Zaubersdränke. In ihrem Zug kann eine Hexe so viele Gegenstände vom Spielplan bekommen, wie sie Aktionspunkte besitzt. Hexen brauen auch Zaubersdränke zusammen. Jede kann dabei Zaubersdränke von einer oder mehreren Farbe(n) brauen.

Zaubersdrankfarben, Nebenfarbe
welche die Hexe brauen kann

Punkte für die Hexe in deinem Klan

Aktionspunkte, die Sie in Ihrem Zug nutzen können

Tier auf der Kartenrückseite, welches Sie anstelle der Hexe erhalten können.



Auf der Kartenrückseite befinden sich fünf Tierarten. Sofern Sie die Tier-Variante spielen (Spielregeln auf Seite 7), können Sie diese während der ersten Runde anstelle der Hexe erhalten.

Der Zug: Während Ihres Zuges können Sie eine von zwei Aktionen ausführen: **Sammeln** oder **Rasten**.

Aktion SAMMELN

Beim Sammeln bringt man stets eine Hexe, die man in der Hand hält, ins Spiel und wertet diese aus. Nach der Aktion Sammeln können Sie auch einen Zaubertrank brauen.



Bringen Sie eine Hexenkarte aus Ihrer Hand ins Spiel und legen Sie diese vor sich ab. Wenn sich auf dem Tisch bereits Hexen aus den vorigen Runden befinden, legen Sie die ausgespielte Karte auf die anderen, sodass die **gerade gespielte Karte** obenauf liegt. Diese nennen wir **die aktive Karte**.

Jede Hexenkarte hat links oben drei Ortssymbole in der gleichen Reihenfolge wie die Orte auf dem Spielplan (von oben: Berge, Wald, See). Wenn Sie die Hexe zum Sammeln losschicken, nutzen Sie all ihre Aktionspunkte (Zahlen auf den Ortssymbolen). Beim Auswerten der Aktion Sammeln gehen Sie von oben nach unten vor. Jeder erworbene Gegenstand wird sofort durch einen neuen aufgefüllt. In einem Zug können Sie auch die gerade neu aufgefüllten Gegenstände nehmen.



Bei der Aktion Sammeln können Sie für jeden Aktionspunkt der gespielten Hexenkarte Folgendes erhalten:

Zutaten – Nehmen Sie eine der drei Zutaten am Ort und legen Sie diese vor sich auf den Tisch.

Zaubertrank – Nehmen Sie eine Zaubertrankkarte und legen Sie diese auf die rechte Seite Ihrer Klankarte.

Werkzeug – Nehmen Sie eine Zaubertrankkarte, drehen Sie diese auf die Seite mit dem Werkzeug und legen Sie diese Karte auf die rechte Seite Ihrer Klankarte.

Hexe – Nehmen Sie eine Hexenkarte auf die Hand zu den noch nicht ausgespielten Karten dort.

Tier – Nehmen Sie eine Hexenkarte, drehen Sie diese auf die Seite mit dem Tier und legen Sie diese auf die rechte Seite Ihrer Klankarte (siehe Spielregeln für die Tier-Variante auf Seite 7).



Manche Hexenkarten haben ein Erneuerungssymbol oberhalb der Aktionspunkte. Wenn Sie eine solche Hexenkarte ins Spiel bringen, können Sie das Angebot entweder aller Hexenkarten oder aller Zaubertränke/Werkzeuge (auf der Rückseite) oder Zutaten an einem Ort noch vor dem

Sammeln erneuern. Füllen Sie die Karten auf, indem Sie die drei ausgelegten Karten unter deren entsprechenden Stapel schieben und drei neue Karten von oben ziehen. Erneuern Sie die Zutaten, indem Sie die drei Zutaten von einem Ort in den Beutel zurückgeben und an ihrer Stelle drei neue Zutaten platzieren. Erst danach können Sie die Aktionspunkte Ihrer ausgespielten Hexenkarte nutzen.



Beispiel: Der Spieler hat diese Hexe losgeschickt und sie auf seine zuvor gespielten Karten gelegt. Ihm stehen drei Aktionspunkte zur Verfügung: zwei im Wald und einer am See. Im Wald hat er ein Plättchen mit einem Blatt genommen und durch ein Beeren-Plättchen ersetzt. Er nimmt sofort auch dieses Plättchen auf und nutzt dafür seinen zweiten Aktionspunkt im Wald und füllt auch dieses mit einem neuen, zufällig gezogenen Plättchen auf.

Für den letzten Aktionspunkt nimmt er eine Zaubertrankkarte vom See und dreht sie auf die Seite mit dem Fläschchen. Das erworbene Fläschchen-Werkzeug legt er rechts neben seine Klankarte.

Brauen eines Zaubertrankes

Wenn Sie am Ende der Aktion „Sammeln“ alle notwendigen Zutaten und ggf. auch Werkzeuge zum Brauen eines Ihrer Zaubertränke haben und wenn **Ihre aktive Hexe gleichzeitig** in der Lage dazu ist den Zaubertrank von dieser Farbe zu brauen (Sie hat ein Banner mit derselben Farbe), können Sie nun den Zaubertrank brauen. **Am Ende jedes Zuges dürfen Sie genau einen Zaubertrank brauen.**

Geben Sie alle zum Brauen des Zaubertranks erforderlichen Zutaten in den Beutel zurück. Verschieben Sie anschließend den fertigen Zaubertrank mitsamt der Hexe, die ihn gebraut hat, in Ihren Klan, indem Sie diese links von Ihrer Klankarte platzieren. Wenn Sie einen Zaubertrank gebraut haben, für dessen Herstellung ein Werkzeug erforderlich war, verschieben Sie auch dieses Werkzeug in Ihren Klan.



Sobald Sie einen Zaubertrank gebraut haben, prüfen Sie, ob Sie bereits eines der Ziele unter dem Spielplan erreicht haben. Die Zielplättchen werden weiter unten erklärt.

- **Sobald eine Hexe Mitglied Ihres Klans wird, können Sie diese nicht mehr zur Aktion Sammeln nutzen. Sie bleibt bis zum Ende des Spiels in Ihrem Klan.**
- **Novizinnen können keine Zaubertränke brauen (sie müssen zuerst das entsprechende Alter erreichen).**



Das Klansymbol befindet sich links auf der Klankarte.

Beispiel: Eine Spielerin hat die rote Hexe zum Sammeln losgeschickt. In den Bergen wählte sie einen neuen Zaubertrank und Kräuter. Sie legt beides rechts neben ihrer Klankarte ab. Im Wald wählt sie die blaue Hexe, die sie in ihrer Hand behält.

Sie verfügt nun über die notwendigen Zutaten sowie über einen Kristall, der es ihr ermöglicht, einen roten Zaubertrank zu brauen. Daher nimmt sie ihre aktive Hexe mit dem roten Banner und verschiebt diese gemeinsam mit dem gebrauten Zaubertrank nach links neben ihre Klankarte. Dorthin verschiebt sie auch den Ring, den sie zum Brauen des Zaubertranks genutzt hat.

Werkzeuge

Sobald Sie ein Werkzeug zum Brauen eines Zaubertranks verwenden, wird es Bestandteil Ihres Klans. Ab diesem Zeitpunkt dürfen Sie dieses Werkzeug zum Brauen weiterer Zaubertränke nutzen, für welche dieses Werkzeug erforderlich ist. Sie können sich also die Werkzeuge in Ihrem Klan als einen Rabatt für das Brauen weiterer Zaubertränke vorstellen.

Am Ende des Spiels erhalten Sie Punkte für die verschiedenen Werkzeuge in Ihrem Klan, wie unten auf Ihrer Klankarte angegeben.



Einige Zaubertrankkarten tragen dieses Symbol als Anforderung. Zum Brauen eines solchen Zaubertranks können Sie ein beliebiges Werkzeug verwenden. Sie können also entscheiden, ob Sie ein Werkzeug nutzen, das Sie bereits in Ihrem Klan haben, oder ob Sie ein neues Werkzeug nehmen, das anschließend in Ihren Klan verschoben wird und wofür Sie am Ende des Spiels weitere Punkte erhalten.



Die Zaubertrank- und Hexenkarten sind mit vier farbigen Bannern markiert, welche die Art des Zaubertranks sowie die Tatsache bestimmen und ob die Hexe diesen Zaubertrank brauen kann. Die Start-Zaubertränke und einige andere haben ein helles Banner mit einem Fragezeichen. Diese Zaubertränke kann eine Hexe mit einem beliebigen Banner brauen. Dafür gibt es allerdings weniger Punkte, weil sie leichter zu brauen sind.



Zutaten/Werkzeuge anders bekommen



gleicher Plättchen ersetzen. Sie tauschen die Plättchen nicht physisch aus, sondern bezahlen damit direkt beim Brauen des Zauberspruchs und legen dann die Plättchen in den Beutel zurück.

Aktion RASTEN



Nutzen Sie die Aktion Rasten, wenn Sie keine andere Hexe aus Ihrer Hand spielen möchten, aber bereits mindestens eine Hexe ausgespielt haben. Wenn Sie jedoch keine Hexe auf der Hand haben, **muss** die Aktion Rasten immer gespielt werden.

Nehmen Sie alle gespielten Hexenkarten auf die Hand. Sie erhalten daraufhin zwei beliebige Zutaten vom Spielplan. Da die Novizinnen im Spiel nicht Teil des Klans werden können, kehren sie beim Rasten immer auf die Hand zurück.

Zielplättchen und Spielende

Anzahl finden Sie auf Seite 2). Diese Plättchen bestimmen, was Sie für Ihren Klan erzielen sollten, um zusätzliche Punkte zu bekommen. Es handelt sich dabei um spezielle Hexen-Werkzeuge, Zaubersprüche und Hexen mit bestimmter Farbe. Hierbei können Sie sich neben dem Aussehen auch am farbigen Banner orientieren.

Sobald ein Spieler eine Bedingung erfüllt, erhält er sofort das entsprechende Plättchen und addiert am Ende des Spiels die Punkte auf diesem Plättchen hinzu. Kein anderer Spieler kann diese Sonderpunkte für sich beanspruchen.

Die Zielplättchen haben eine helle (leichte) und eine dunkle (schwierige) Seite.

Sobald ein Spieler das **vorletzte** Zielplättchen erhält, wird das **Ende des Spiels**. Beenden Sie die aktuelle Runde und spielen dann noch eine weitere. Addieren Sie anschließend die erreichten Punkte und bestimmen Sie den Gewinner des Spiels. Das letzte nicht erfüllte Ziel kann so immer noch erfüllt werden.

Wenn der Stapel aufgebraucht ist: Ist der Stapel mit den Hexen oder Zaubersprüchen noch vor dem Erfüllen des vorletzten Ziels aufgebraucht, beenden Sie die aktuelle Runde und spielen dann noch eine weitere. Verwenden Sie für den Rest des Spiels jene Karten, die zu Beginn des Spiels in die Schachtel gelegt wurden.

Im Spiel gibt es fünfzehn Zielplättchen, wobei Sie für jede Partie eine andere Kombination nutzen (die



Schlusswertung

Zählen Sie die Siegpunkte zusammen für:

- Gebraute Zaubersprüche im Klan**
- Hexen im Klan**
- Verschiedene Werkzeuge im Klan:**
max. 15 Punkte für 5 verschiedene Werkzeuge.
- Erworbene Zielplättchen**
- 1 Zusatzpunkt für jede übriggebliebene Zutat**
(max. 5 Punkte für 5 verschiedene Zutaten).
- Tiere im Klan** (wenn Sie die Tier-Variante spielen): max. 25 Punkte für 5 verschiedene Tiere im Klan.

6 Punkte 18 Punkte 24 Punkte 9 Punkte



Tip: Sortieren Sie die einzelnen Kartentypen in Spalten, um die Ordnung im Klan aufrechtzuerhalten.

Tiere

Wenn Sie sich mit dem Spiel ausreichend vertraut gemacht haben, probieren Sie die Variante mit Tieren aus. Jede Hexe hat auf der Rückseite ein Tier, das Sie erhalten, indem Sie diese Karte bei der Aktion Sammeln nehmen und mit der Oberseite nach unten vor sich ablegen.

Wenn Sie am Ende Ihres Zuges keinen Zaubersapfen brauen, eine aktive Hexe und auch die erforderliche Zutat haben, dürfen Sie ein Tier in Ihren Klan aufnehmen. Zu jedem Tier gehört eine Zutat, die Sie bezahlen müssen.



Wenn Sie Tiere sammeln, können Sie am Ende des Spiels bis zu 25 Punkte erhalten, sofern Sie es schaffen, alle fünf Arten zu bekommen. Sie dürfen in Ihrem Klan niemals zwei gleiche Tiere haben. Eine Zusammenfassung der Tier-Variante finden Sie auf der Rückseite Ihrer Klankarte.



ACHTUNG! Novizinnen können Tiere nicht zähmen, denn nur Hexen sind in der Lage, ein Tier so zu zähmen, dass es Teil Ihres Klans wird.



Einige Zielflächen gehören zur Tier-Variante – Sie können diese jederzeit zum Spiel hinzufügen. Weil es relativ einfach ist, Tiere zu gewinnen, empfehlen wir, ein oder mehrere Ziele für die Tiere zusätzlich zu der im Abschnitt „Spielvorbereitung“ aufgeführten Zieleanzahl zum Spiel hinzuzufügen.

Solospiel

Das Solospiel dauert genau 15 Runden und ist in drei Stufen zu je fünf Aktionen unterteilt. Dabei werden Sie sich mit der mächtigen Hexe Ostara abwechseln, genauso wie im Spiel für zwei Personen. Bei jedem Spielzug decken Sie das oberste Plättchen auf und werten dieses aus. Ostara kümmert sich jeweils um das Sammeln, und wenn sie alles hat, was sie benötigt, braut sie einen Zaubersapfen. Sie benötigt keine Werkzeuge, sondern sammelt lediglich die Zutaten und braucht eine Hexe mit passendem Banner. **Ostara kann eine benötigte Zutat stattdessen mit einem Paar gleicher anderer Zutaten bezahlen!**

Ostara ist als Erste an der Reihe. Nachdem fünf Runden vorbei sind, mischen Sie sämtliche Plättchen von Ostara und bilden einen neuen Stapel für die nächste Stufe. Legen Sie die Hexen von Ostara stets nebeneinander, sie sind alle aktiv.

Vorbereitung des Solospiels

Legen Sie die **Klankarte** von Ostara auf den Tisch. Platzieren Sie darunter Ostaras gesamte **Plättchen** als Stapel. Ostara erhält einen zufällig ausgewählten **Start-Zaubersapfen**. Ordnen Sie die **Zielflächen** in einer Reihe von leicht bis schwierig von links nach rechts.

Wenn Sie nicht die Tier-Variante spielen möchten, legen Sie diese beiden Plättchen von Ostara zurück in die Box.



Beispiel: Ein Spieler hat die Karte einer roten Hexe gespielt und nutzt dabei ihre Aktionspunkte. Da der Spieler nicht ausreichend Zutaten für einen Zaubersapfen hat, kann er keinen brauen. Stattdessen kann er eine Schlange in den Klan aufnehmen. Er bezahlt dafür ein Kräuterplättchen und fügt die Schlange seinem Klan hinzu.

Die Plättchen von Ostara zeigen für sie interessante Objekte sowie die Kriterien, nach denen sie diese Objekte auswählt.

Die erste Zeile bestimmt, was Ostara in ihrem Spielzug erhält.



Hexe oder Zaubertrank – wenn sie weniger Hexen hat, erhält sie einen Zaubertrank und umgekehrt. Wenn sie die gleiche Anzahl von beidem hat, erhält sie das, was in der Zeile an erster Stelle steht.



Hexe und Zaubertrank.



Tier – Ostara erhält entweder ein Tier oder Zutaten wenn sie bereits Tiere hat. Sie nimmt immer das erste Tier von oben und fügt es direkt dem Klan hinzu.



Eine oder zwei Zutaten (separat oder gemeinsam mit Karten oder Zutaten).

Die nächsten Zeilen bestimmen die Prioritätskriterien.



Ostara erhält eine Karte, mit der man ein Ziel erreichen kann.



Ostara erhält eine Karte mit demselben Banner von der anderen Sorte, falls möglich (also Hexe statt Zaubertrank und umgekehrt).



Ostara erhält eine Karte, welche den höchsten Punktwert hat.



Immer, wenn die Kriterien nicht ausreichen, nehmen Sie das erste Objekt von oben (bei Zutaten in der Zeile).



Beispiel für die Auswertung eines Plättchens von Ostara:

Ostara erhält eine Hexe oder einen Zaubertrank. Weil sie beides in gleicher Anzahl hat, bekommt sie eine Hexe (der Hut steht in der entsprechenden Zeile an erster Stelle).

Als Nächstes möchte sie die Hexe, um ihr Ziel zu erreichen. Die Ziele werden jeweils von links nach rechts, d.h. von den leichten bis zu den schwierigen erfüllt. Zuerst würde sie die gelbe Hexe wählen, aber weil diese nicht verfügbar ist, erhält Ostara eine grüne Hexe. Weil es davon zwei gibt, entscheidet ihr Punktwert. Ostara nimmt die untere grüne Hexe mit acht Punkten.

Schließlich erhält sie zwei Zutaten. Fahren Sie die Zeilen von oben nach unten ab und suchen Sie die Zutaten, die Ostara braucht. In diesem Fall erhält sie Beeren aus dem Wald und ein Blatt aus dem See, so dass sie den roten Zaubertrank mit der roten Hexe brauen kann.



Ostara sammelt die Zutaten gemäß diesen Prioritäten:

1. Zaubertränke, für die sie eine Hexe mit dem gleichen Banner hat
2. Zaubertrank mit den wenigsten Zutaten zum Brauen
3. Zaubertrank mit dem besten Punktwert
4. Zaubertrank ganz links (zuerst erworben)

Solospiel Schwierigkeitsgrade

Neuer Lehrling: Ostara erfüllt keine Ziele.

Erfahrene Hexe: Spiel mit fünf schwierigen Zielen.

Großmeisterin des Klans: Spiel mit mit fünf schwierigen Zielen. Die nicht erfüllten Ziele erhält am Ende des Spiels Ostara.

Ende des Spiels

Das Spiel endet nach fünfzehn Runden. Zählen Sie die Punkte wie üblich zusammen. Ostara erhält jeweils Punkte für Hexen, Zaubertränke und übrige Zutaten. Sie erhält keine Punkte für Werkzeuge. Ostara erhält Punkte für erfüllte **Ziele** nur dann, wenn Sie den höheren Schwierigkeitsgrad gewählt haben. Ostara erhält Punkte für **Tiere** nur dann, wenn Sie sich entschieden haben, mit Tieren zu spielen.