

WITCHCRAFT

Wstęp

Witchcraft to gra taktyczna przeznaczona dla dwóch graczy, której tematem jest walka pomiędzy czarodziejami służącymi w dwóch wrogich sobie gildiach magicznych. Akcja gry ma miejsce w ruinach starożytnej świątyni, w jej głównej, przestronnej sali, gdzie oprócz walczących magów znajdują się także cztery ołtarze przepelnione magiczną mocą. Odpowiednie korzystanie z magicznych zaklęć, z mocy specjalnych postaci oraz z sił prastarych ołtarzy prowadzi do ostatecznego zwycięstwa i pokonania magów wrogiej gildii.

Cel gry

Celem gry jest pokonanie gildii przeciwnika. Gracze naprzemiennie aktywują żetony reprezentujące czarodziejów i rzucają zaklęcia, dzięki którym przejmują kontrolę nad magami przeciwnika. Zwycięstwo osiąga gracz, który doprowadzi do sytuacji, w której przeciwnik w swojej turze nie może już wykonać żadnego legalnego ruchu - to znaczy wszyscy jego magowie są albo wyczerpani albo skierowani w stronę, gdzie nie ma przeciwnika, na którego można by rzucić zaklęcie. W tej sytuacji gracz zmuszony jest powiedzieć "pas" i poddać grę.

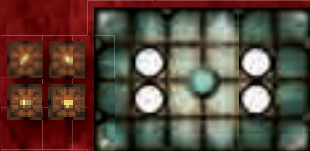
Zawartość pudełka

Plansza
4 ołtarze
4 żetony mocy
9 żetonów gildii zielonej
9 żetonów gildii czerwonej
6 żetonów specjalnych
8 znaczników Wyczerpania
4 znaczniki Tarczy
3 pary dodatkowych elementów planszy
Instrukcja



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Rozłóż planszę na stole, tak by każdy z graczy miał do niej wygodny dostęp. Następnie ustaw na niej losowo cztery ołtarze w miejscach wskazanych przez poniższy rysunek.



Przed grą gracze ustalają, który z nich rozegra partię dowodząc gildią zieloną, a który gildią czerwoną. Każdy gracz otrzymuje po dziewięć żetonów magów swojej gildii. Przynależność danego maga na początku gry wskazuje mały klejnot pośrodku żetonu [patrz rozdz. Żetony występujące w grze]. Jeden gracz otrzymuje wszystkie żetony z czerwonym klejnotem, drugi zaś wszystkie z zielonym.

Następnie rozdziela się żetony specjalne. Każdy z graczy bierze po jednym Medium. Z pozostałych czterech żetonów specjalnych losuje się dwa, które następnie - również losowo - rozdaje się po jednym dla każdego z graczy.

Pozostałe dwa żetony specjalne należy odłożyć do pudełka, nie będą brały udziału w grze.

Żetony należy odwrócić swoim kolorem na wierzch.

Każdy z graczy losuje jeden z czterech żetonów mocy i kładzie przed sobą rewersem do góry.

W fazie pierwszej na planszy zostanie wystawionych osiem żetonów. Pozostałe trzy to Mnich, Telepata oraz Medium. Te trzy żetony należy odłożyć na bok, będą one mogły wejść do gry dopiero w trakcie rozgrywki.

Przed rozpoczęciem gry każdy z graczy powinien przetasować swoje osiem żetonów i ustawić je w stos.

Gracze ustalają, który z nich rozpocznie rozgrywkę.



- | | |
|---------------------------------------|--------------------------------|
| 1 - plansza z rozstawionymi ołtarzami | 5 - znaczniki |
| 2 - ukryte żetony mocy | 6 - dodatkowe elementy planszy |
| 3 - stosy żetonów | 7 - odłożone żetony |
| 4 - rezerwowe żetony | |

PRZEBIEG GRY

Faza pierwsza: Ustawianie żetonów na planszy

W fazie pierwszej gracze przygotowują się do mającego nadejść starcia. Gracze naprzemiennie umieszczają po jednym ze swoich magów na planszy, kreując w ten sposób początkową sytuację w starciu gildii.

Gracz, który rozpoczyna rozgrywkę, bierze pierwszy żeton z góry swojego stosu i ustawia go na dowolnym, niezajętym polu na planszy. Magowie rzucają zaklęcia w określonych kierunkach - należy więc bardzo dokładnie przemyśleć, jak ustawiony jest mag - w trakcie gry jego obrócenie nie będzie łatwe. Mag może rzucać zaklęcia w jednym z ośmiu kierunków.

Następnie swój żeton ustawia na dowolnym wolnym polu na planszy (tj. polu nie zajętym przez inny żeton lub ołtarz) przeciwnik.

Gracze na przemian ustawiają na planszy po jednym żetonie, zawsze biorąc pierwszy z góry stosu.

Gdy każdy z graczy umieści na planszy wszystkie żetony, ten, który zaczynał ustawianie żetonów, zaczyna też fazę drugą - starcie.

Faza druga: Starcie

Podobnie jak w pierwszej fazie gry, tak i teraz gracze wykonują swoje ruchy naprzemiennie. W swojej turze gracz rzuca zaklęcie, aktywując jeden ze swoich żetonów znajdujących się na planszy. Po rzuceniu zaklęcia i rozpatrzeniu jego działania na żetonie umieszcza się *znacznik wyczerpania*.

Ruch gracza uznany jest za legalny jeśli:

1. wskutek rzucenia zaklęcia żeton przeciwnej gildii zostaje trafiony,
2. wskutek rzucenia zaklęcia aktywowana zostaje moc ołtarza,
3. wskutek wykorzystania zdolności żetonu specjalnego wprowadzone zostają efekty jego mocy.

llekroć efektem ruchu miałyby być sytuacja, która z jakiegoś powodu nie może nastąpić, ruch ten uznawany jest za nielegalny i nie może zostać wykonany.

Przykład: Nie można rzucić zaklęcia na ołtarz Wezwania po wyczerpaniu się już dodatkowych elementów planszy.

Przykład: Barbarzyńca nie może rzucić zaklęcia niszczącego ołtarz, jeśli wszystkie ołtarze zostały już zniszczone.

1. Trafienie przeciwnika

Zaklęcie zawsze trafia pierwszy wrogi żeton, jaki znajduje się na linii zaklęcia, bez względu na odległość pomiędzy żetonami. Ikona zaklęcia określa kierunek, w którym jest rzucone zaklęcie (po linii prostej). Jeśli mag posiada dwie ikony zaklęć w różnych kierunkach, podczas aktywacji rzuca zaklęcie jednocześnie w każdym z nich.

Magowie rzucają zaklęcia ponad swoimi żetonami. Magowie nie potrafią rzucać zaklęć ponad ołtarzami (tj. ołtarz blokuje linię zaklęcia).

Za ruch nielegalny (tj. niedozwolony) uznane jest rzucanie zaklęcia, które trafiłoby żeton przeciwnika od strony, z której mag chroniony jest magiczną tarczą.



Trafiony żeton przeciwnika zdejmujemy się z planszy, usuwając z niego wszystkie leżące na nim znaczniki (znacznik wyczerpania oraz znaczniki tarczy). Następnie odwraca się go tak, by pokazywał przeciwny kolor i umieszcza **na dowolnym swoim żetonie** na planszy, tworząc w ten sposób stos.

Zdobyty żeton umieszcza się zawsze na własnym żetonie (nigdy na wolnym polu!), bez możliwości zamiany ich kolejności w powstałym w ten sposób stosie. Zdobyty żeton można ustawić na dowolnym własnym żetonie na planszy, także na tym, który w tej turze był aktywowany i rzucał zaklęcie. Położenie na swoim żetonie nowego, zdobycznego żetonu usuwa z niego wszystkie leżące na nim znaczniki (znaczniki wyczerpania i tarczy).

2. Aktywowanie mocy ołtarza



Mag może zdecydować, by skierować moc swojego zaklęcia nie przeciwko żetonowi wrogiego maga, lecz w stronę ołtarza. W ten sposób aktywuje się moc ołtarza.

Po trafieniu w ołtarz natychmiast rozpatruje się jego działanie (patrz *Moc ołtarzy*). Następnie kładzie się żeton wyczerpania na żetonie maga, który aktywował ołtarz.

3. Aktywowanie mocy specjalnych żetonów



Żetony specjalne, takie jak Medium, Książę, Klucznik, Barbarzyńca czy Kapłan nie potrafią rzucać zaklęć. Posiadają natomiast specjalne moce dokładnie opisane w rozdziale **Moc specjalnych żetonów**. Należy zwrócić uwagę, że pod każdym innym względem żetony te stosują się do zasad dotyczących pozostałych żetonów (np. po aktywacji otrzymują żeton wyczerpania).

Żetony i stosy

W trakcie gry na planszy będą powstawały stosy żetonów. Stos żetonów traktowany jest dokładnie tak, jak gdyby był to jeden żeton o charakterystyce tego żetonu, który znajduje się na górze stosu. Na przykład, stos nie blokuje linii zaklęcia rzuconego przez maga tej samej gildii, moc ołtarzy działa na cały stos itp.

Po trafieniu w stos, atakujący zabiera wszystkie żetony tworzące stos, obraca je na swoją stronę i rozdziela je wszystkie, rozkładając na dowolnych swoich magów. Gracz ma pełną dowolność rozstawienia zdobytych żetonów – np. trafiając w stos przeciwnika składający się z czterech żetonów, może trzy z nich położyć na jednym ze swoich magów, a czwartego na innym. W każdej chwili każdy z graczy może sprawdzić, jakie figury tworzą stos (dotyczy to stosów obu graczy). Nie można przy tym jednak ingerować w ich porządek i ustawienie na planszy.

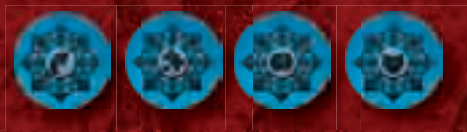
Wyczerpanie

 Zawsze po rzuceniu zaklęcia moc żetonu (zdolność rzucania zaklęć) wyczerpuje się, co oznacza się przez umieszczenie na nim znacznika wyczerpania. Wyczerpany mag nie może rzucać zaklęć tak długo, jak długo ma na sobie znacznik wyczerpania.

Wyczerpany żeton może być obiektem działania mocy ołtarzy i może być celem żetonów przeciwnika. W przypadku trafienia wyczerpanej jednostki przeciwnika, leżący na niej znacznik wyczerpania usuwa się.

Żetony mocy

W grze występują cztery żetony mocy. Ich działanie jest dokładnie takie jak moc poszczególnych ołtarzy. W dowolnym momencie swojej tury gracz może – oprócz aktywowania maga – użyć żetonu mocy i wprowadzić jego efekt w życie. Następnie żeton odrzucający jest z gry.



Koniec gry

Gracz, który w swojej turze nie może aktywować żadnego ze swoich żetonów tak, by wykonał legalny ruch, przegrywa grę.

ŻETONY WYSTĘPUJĄCE W GRZE



ADEPT

ARCYMAG

MISTRZ

GOLEM



MNICH

STRAŻNIK

TELEPATA

Każdy żeton reprezentuje czarodzieja walczącego dla jednej z gildii magów. Szereg oznaczeń na żetonie określa jego moce i działanie. Są to:

 - **klejnot** - klejnoty (zielony lub czerwony) służą do rozdzielania magów obu gildii na początku gry. W trakcie rozgrywki klejnoty nie mają znaczenia,



- **kolor** - awers każdego żetonu jest zielony, a rewers - czerwony. To, jaki kolor jest na górze, wskazuje, do którego gracza przynależy aktualnie dany mag,

- **linia zaklęcia** - umieszczając żeton na planszy, gracz określa kierunek (lub kierunki), w którym czarodziej będzie mógł rzucić zaklęcie, odpowiednio stawiając go na planszy. Można wybrać jeden z ośmiu kierunków. W ten sposób tworzy się linię zaklęcia.

- **rodzaj zaklęcia** - magowie mogą rzucać zaklęcia o różnej sile i działaniu:

MAGICZNY POCISK. Magiczny pocisk to podstawowe zaklęcie. Trafia on zawsze pierwszy cel na linii zaklęcia. Celem może być figura przeciwnej gildii lub ołtarz. Figurę-cel uznaje się za trafioną magicznym pociskiem, o ile nie jest ona chroniona tarczą z kierunku, z którego rzucone jest zaklęcie. Trafiając w ołtarz, magiczny pocisk aktywuje moc tego ołtarza.

Zaklęcie magicznego pocisku rzucają **Adept, Strażnik, Golem** oraz **Mistrz**.



GROM. Grom działa jak magiczny pocisk. Dodatkowo grom przełamuje moc tarczy, sprawiając, że chroniona nią figura-cel traktowana jest jako trafiona (tzn. tarcza nie działa przeciwko gromowi).

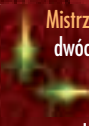
Zaklęcie gromu rzucają **Mnich i Arcymag**.



WYŁADOWANIE. W przeciwieństwie do gromu i magicznego pocisku, wyładowanie trafia nie w pierwszy cel na linii zaklęcia, lecz w **dowolny** cel na tej linii. Może to być figura przeciwnej gildii lub ołtarz.

Zaklęcie wyładowania **nie** ma mocy przełamania tarczy, tj. figura chroniona tarczą od strony, z której rzucono zaklęcie, jest przed nim chroniona.

Zaklęcie wyładowania rzuca **Telepata**.



Mistrz wskazuje dwie linie zaklęcia. Oznacza to, że rzuca on zaklęcie w dwóch kierunkach, trafiając jednocześnie w dwa cele, jeśli znajdują się na liniach zaklęcia. Jeśli na jednej linii Mistrz wykonuje legalny ruch, a na drugiej nie (na drugiej linii np. nie ma żadnego celu), jego ruch wciąż jest uważany za legalny (tj. minimum jedna z linii zaklęcia musi w coś trafiać).



- **TARCZA** - niektóre figury mają moc magicznej tarczy, chroniącą je przed zaklęciami przeciwnika. Tarcza zabezpiecza przed trafieniem (nie dotyczy trafienia gromem). Tarcza działa zawsze na jeden z ośmiu kierunków. Gdy figura zostaje trafiona z kierunku, na którym nie ma tarczy, tarcza nie wpływa na trafienie. Możliwe jest posiadanie tarczy na więcej niż jednym kierunku jednocześnie (jak w przypadku Golema lub wskutek działania ołtarza ochrony). Tarczę chronione są **Arcymag, Strażnik** i **Golem**.



- przykład Tarczy w 3 kierunkach

Żetony specjalne

Każda figura specjalna posiada specyficzną moc opisaną poniżej.



MEDIUM

Moc Medium pozwala usunąć znacznik wyczerpania z dowolnego wybranego żetonu lub stosu żetonów. Po drugie moc Medium umożliwia także dowolne uporządkowanie

żetonów w dowolnym ze stosów gracza aktywującego Medium (tj. zmianę żetonu z wierzchu stosu na inny z tego stosu) oraz obrócenie żetonu w dowolną stronę.

Medium może rzucić zaklęcie na stos, na którego szczycie leży, jednak nie zapobiegnie to pojawieniu się na tym stosie znacznika wyczerpania (który pojawia się zawsze po wprowadzeniu efektów mocy).



KSIĄŻĘ

Moc Księcia działa na dowolny stos żetonów gracza aktywującego Księcia. Stos ten jest zdejmowany z planszy.

Jeden z tworzących go żetonów usuwa się z gry, a pozostałe rozmieszcza się na innych stosach gildii gracza zgodnie z normalnymi zasadami.

Zaklęcie Księcia można zagrać na stos z Księciem. Figurą usuniętą ze stosu może być sam Książę.



BARBARZYŃCA

Moc Barbarzyńcy działa na dowolny ołtarz znajdujący się na planszy. Wybrany ołtarz usuwa się z gry - należy zdjąć go z planszy. Moc Barbarzyńcy działa także na ołtarz, którego

moc została już wyczerpana i który jest nieaktywny (ołtarz wezwania).



KLUCZNIK

Moc Klucznika działa na dowolne dwa stosy żetonów gracza aktywującego Klucznika. Otwiera się portal magiczny i pozwala zamienić stosy miejscami na planszy. Jednocześnie umożliwia zmianę kierunku linii zaklęcia podczas ustawiania obu stosów na nowych miejscach. Klucznik może być jednym z zamienianych miejscami stosów.



KAPŁAN

Moc Kapłana może aktywować moc ołtarza znajdującego się na linii zaklęcia, jednak nie może zostać wykorzystana do trafienia żetonów magów. W przypadku, gdy na linii zaklęcia Kapłana znajdują się dwa ołtarze, aktywowana zostaje moc obu.

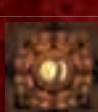
Stosy przeciwnej gildii blokują linię zaklęcia Kapłana, lecz nie zostają trafione jego mocą.



- linia zaklęcia mocy Kapłana

Moce ołtarzy

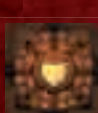
Gdy zaklęcie trafia w ołtarz, aktywowana zostaje moc tego ołtarza. Ołtarze pozostają na planszy po tym, jak zostaną trafione. Jedynie moc Barbarzyńcy może usunąć ołtarz z planszy.



OŁTARZ ENERGII

Moc ołtarza energii pozwala usunąć dwa (lub mniej) znaczniki wyczerpania z dowolnych figur.

Moc ołtarza energii nie działa na figurę, która go aktywowała (znacznik wyczerpania pojawia się na niej po tym, jak wprowadzone zostały efekty działania mocy ołtarza i nie można go usunąć w tej turze).



OŁTARZ OCHRONY

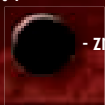
Moc ołtarza ochrony daje graczowi jeden znacznik tarczy do umieszczenia na dowolnej figurze jego gildii.

Znacznik tarczy działa tak jak tarcza będąca cechą danej figury, tj. może zabezpieczyć figurę przed trafieniem.

Tarcza ta działa zawsze na jednym z ośmiu kierunków, który wskazywany jest przez umieszczenie na żetonie znacznika tarczy.

Jedna figura może otrzymać kilka znaczników tarczy, o ile każdy z nich będzie wskazywał inny z ośmiu kierunków.

Znacznik tarczy dotyczy tylko żetonu, na którym został umieszczony. Jeśli na ten żeton zostanie położony nowy żeton, znacznik tarczy zostaje zdjęty.



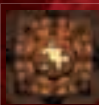
- znacznik Tarczy



- przykład żetonu ze znacznikiem Tarczy

OŁTARZ TRANSLOKACJI

Moc ołtarza translokacji pozwala przesunąć dowolny żeton (lub stos) o jedno pole w jednym z ośmiu kierunków i/lub obrócić go w dowolnym z ośmiu kierunków. Żeton nie może wejść na pole zajęte przez inny żeton lub ołtarz.



OŁTARZ WEZWANIA

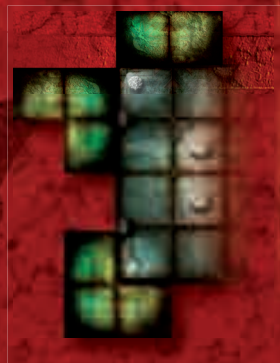
Moc ołtarza wezwania pozwala wprowadzić do gry dodatkowe żetony (spośród trzech ołożonych przed rozpoczęciem rozgrywki). Żetony te pojawiają się na dodatkowych elementach planszy dołączanych do planszy. Wykorzystanie mocy tego ołtarza odbywa się w następującym porządku:

1. Gracz, który aktywował ołtarz, wybiera jedną parę spośród niewykorzystanych dotąd par elementów planszy: z jednym, dwoma lub trzema polami.

2. Gracz, który aktywował ołtarz, wybiera miejsce dla pary dodatkowych elementów planszy. Jeden z nich - ten, na którym będzie chciał postawić swój żeton - umieszcza w wybranym przez siebie miejscu, dostawiając do krawędzi planszy, drugi zaś dokłada **symetrycznie** po przekątnej planszy.



Dodatkowe elementy planszy z dwoma polami muszą zostać dołożone w ten sposób, by oba te pola stykały się z krawędzią planszy. Dodatkowe elementy planszy z trzema polami muszą zostać położone w ten sposób, by co najmniej dwa z trzech pól stykały się z krawędzią planszy.



3. Przeciwnik stawia jeden z dostępnych mu żetonów na dodatkowym elemencie planszy wskazanym przez aktywującego ołtarz. W przypadku elementów z dwoma lub trzema polami to przeciwnik wybiera pole, na którym ustawi żeton.

4. Gracz aktywujący ołtarz stawia jeden z dostępnych żetonów na wybrane przez siebie pole dodatkowego elementu planszy.

Po wprowadzeniu działania mocy ołtarza swoją turę rozpoczyna drugi gracz.

Od momentu dołożenia dodatkowych elementów planszy stają się one integralną częścią planszy. Można na nie przemieścić figury, a ich pola normalnie liczą się w liniach zakłącia.

Po wykorzystaniu wszystkich trzech par dodatkowych elementów planszy moc ołtarza wygasa, a trąfienie w niego nie jest traktowane jak legalny ruch (lecz ołtarz nie znika, blokując tym samym linie zakłącia).

Remis

W sytuacji, gdy przez trzy kolejki gracze powtarzają sekwencję tych samych ruchów, i nie zmienia się przebieg rozgrywki – gra zostaje uznana za zakończoną remisem.

Zwycięstwo nieczyste

Czasem w grze dochodzi do sytuacji tzw. *zwycięstwa nieczystego*, kiedy to gracz posiadający wiele stosów na planszy przegrywa ostatecznie z graczem, który ma tylko jeden czy dwa stosy – dlatego iż żaden z wielu stosów nie jest w stanie wykonać legalnego ruchu.

Tryb turniejowy

W rozgrywkach turniejowych, by do minimum sprowadzić czynnik losowy, usuwa się z gry żetony mocy. Nie są one wykorzystywane.

Tryb mistrzowski

W trybie mistrzowskim gracze sami wybierają, jakie trzy żetony nie zostaną wprowadzone do gry w pierwszej fazie.

AUTORZY GRY: Michał Oracz, Ignacy Trzewiczek

INSTRUKCJA: Rafał Szyma

ILUSTRACJE NA PUDEŁKU I ŻETONACH: Sławomir Maniak

PROJEKT GRAFICZNY PUDEŁKA, ŻETONÓW I PLANSZY: Michał Oracz

WYDAWCA:

Wydawnictwo PORTAL, ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice, Polska

Tel/fax: (48) (032) 334 85 38

<http://www.wydawnictwoportal.pl>

E-mail: portal@wydawnictwoportal.pl

PODZIĘKOWANIA DLA TESTERÓW:

Silent, Russ Williams, Anna Skudlarska, Rafał Szyma, Merry, Korzeń

Witchcraft™ & Wydawnictwo Portal (Publisher), Wszystkie prawa zastrzeżone. Żadna część gry Witchcraft nie może być kopiowana lub powielana w jakikolwiek sposób mechanicznie, chemicznie lub elektronicznie bez zgody wydawcy.