

SPILLEREGLER



Will, Irma, Taranee, Cornelia og Hay Lin er fem venninner som sammen kaller seg W.I.T.C.H.

Av det høyeste rådet i Kandrakhar har jentene fått i oppdrag å lukke portene til de onde kreftene i Ikke-landet, Meridian.

De har fått utdelt et kart over hjembyen sin, Heatherfield, der de magiske portene er avmerket. Amulettet, Kandrahars hjerte, leder dem på veien.

Jentene har også fått tak i Phobos' segl og bok, som egentlig tilhører den onde prins Phobos, hersker over Meridian.

Viktigst av alt er jentenes magiske krefter. Will er lederen for gruppen og besitter Kandrahars hjerte. Irma styrer vannets element, Taranee er ilden, Cornelia har jordkreftene og Hay Lin behersker luften.

INNHold

Spillebrett, 5 spillebrikker, 5 x 2 klistremerker, 90 Witch-merker, 9 monster-merker, 36 Phobos-kort og terning.

Spillet i korte trekk

Spillerne skal prøve å lukke de ni magiske portene i byen Heatherfield. En port er lukket når en spiller har klart å legge ut sine egne Witch-merker på alle bokstavene i ordet W.I.T.C.H ved denne porten.

FORBEREDELSE

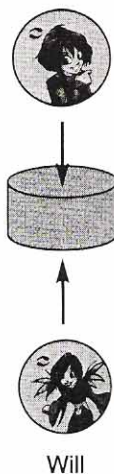
Før spillet tas i bruk, må klistremerkene festes på spillebrikkene som vist på illustrasjonen til høyre. Hver brikke skal forestille en av Witch-jentene og skal ha to ulike klistremerker. Eks: *Will som vanlig jente* på den ene siden og *Will som Witch-jente* på den andre siden.

De runde merkene trykkes forsiktig ut av papprammen. Spillerne velger hver sin spillebrikke. Denne plasseres på Kandrakar som er både start- og målfelt, og skal vise vanlige jenter. Hver av spillerne får Witch-merkene med sin farge og sitt naturtegn.

Monster-merkene legges ved siden av spillebrettet.

Phobos-kortene blandes godt og legges i en bunke med tekstsiden ned ved siden av spillebrettet.

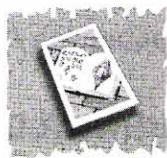
Yngste spiller begynner spillet. Spillet fortsetter deretter med spilleren til venstre.



SLIK SPILLER MAN

Første spiller kaster terningen og flytter tilsvarende felter framover. Spillebrikken flyttes alltid med klokken, og spilleren må bruke **hele** terningkastet.

Hvis spilleren lander på et felt som viser et Phobos-kort, får hun trekke et kort fra kortbunken. Teksten på kortet leses høyt og anvisningen følges. Brukte kort legges med tekstsiden opp ved siden av bunken med ubrukte kort. Når alle kortene er lest opp, blandes de godt og bunken snus.



Trekk et Phobos-kort.

• Hvis spilleren lander på et felt med et tall, befinner hun seg på en av portene i Heatherfield. Spilleren får da legge ut et av sine Witch-merker på et valgfritt bokstavfelt på ordet W.I.T.C.H ved porten med tilsvarende nummer på kartet.



Et Witch-merke plasseres på en valgfri bokstav.

• **Hvis spilleren lander på et felt med et monster,** har Cedric fra Meridian dukket opp. Spilleren må da legge ut et monster-merke ved en valgfri port. Spilleren kan altså bruke et monster-merke for å hindre de andre spillerne i å legge sine Witch-merker på bestemte porter.



Legg ut et monster-merke.

• **Hver gang spilleren passerer Kandrakar,** enten ved terningkast eller fordi et Phobos-kort gir spilleren beskjed om å flytte til en bestemt port på spillebanen, får hun velge mellom å **legge ut et Witch-merke** på en valgfri port **eller fjerne et monster-merke** på en valgfri port.



Hvis spilleren lander på et blankt felt, skjer ingenting. To eller flere spillebrikker kan stå på samme felt samtidig. Witch-merker som fjernes fra portene på spillebrettet, gis tilbake til de riktige spillerne. Monster-merker legges tilbake ved siden av spillebrettet.

VINNEREN AV SPILLET

Når en spiller har klart å legge ut egne Witch-merker på alle bokstavene i ordet W.I.T.C.H ved en port i Heatherfield, skal hun straks snu brikken sin, slik at den viser jenta som Witch. Neste gang det er hennes tur, må spilleren skynde seg mot Kandrakar (mål), for å vinne spillet. Spilleren slår terningen som før, men trekker *ikke* Phobos-kort.

Hvis spilleren lander på en port, skal hun *ikke* legge ut nye brikker. Når spilleren lander på et monster-felt, legger hun ut et monster-merke som før.

Hvis en motspiller klarer å fjerne én eller flere av spillerens Witch-merker åpnes porten igjen. Spilleren må nå snu spillebrikken sin tilbake, slik at den viser den vanlige jenta igjen.

Spillet fortsetter nå som før.

Hvis spilleren når fram til Kandrakar uten at porten åpnes igjen, vinner hun spillet.

Will



Irma



Taraneer



Cornelia



Hay Lin



Vanlige jenter



Witch-jenter



Spill fra Litor