

BOSZORKÁNYPÖRÖLY

Tartozékok

110 kártya

- 15 boszorkánykártya (a falusiak/besúgók)
- 15 máglyakártya
- 78 rágalomkártya
- 2 fáziskártya

játékszabály

Miről is szól a játék?

A játék a boszorkányteboly idejét eleveníti fel, azt az időszakot, amikor a Szent Inkvizíció büntette és kivégezte a boszorkányokat.

A játékban a játékosok tisztalelkű inkvizítorok köpönyegébe bújva buzgólkodnak, fáradságot nem ismerve az isteni törvények betartásán. Minden játékos ugyanabban a faluban tartózkodik, és mindöjüknek van jó néhány besúgója, akikre támaszkodhat munkájában; a gondjaira bízott faluban pedig boszorkányok vannak, akikre rá kell bizonyítaniuk bűnösségüket, és máglyára kell küldeniük őket.

Természetesen a saját besúgókon kívül a falu összes lakosa gyanús, így a játékosoknak arra kell törekedniük, hogy saját besúgóik segítségével máglyára küldjék a többiek besúgóit, és közben a saját besúgóik közül minél többet életben tartsanak. A játékosnak hamis rágalmaikat kell szórnia, magát inkvizítorrá kell tennie, és ördögi eszközökkel beismerő vallomásokra kell kicsikarnia.

Am vigyázat! Mindezek könnyen a saját emberei ellen fordíthatják a többieket, és a játékos hirtelen azon kaphatja magát, hogy besúgói vadászokból üzött vadakká váltak.

A játékos egyrészt győzelmi pontokat kap az általa megégettett, másik játékoshoz tartozó falusiak után, másrészt a saját, életben maradt besúgói után is.

Előkészületek

A játékosok számától függ, mennyi és milyen **boszorkánykártyára** van szükség:

3 játékos esetén félre kell tenni azokat a boszorkánykártyákat, amelyek hátoldalán egy 4-es vagy egy 5-ös látható.

4 játékos esetén félre kell tenni azokat a boszorkánykártyákat, amelyek hátoldalán egy 5-ös látható.

5 játékos esetén minden boszorkánykártyára szükség van.

A boszorkánykártyákat meg kell keverni és minden játékosnak ki kell osztani hármat. Ezután a **máglyakártyákat** kell megkeverni és minden játékosnak ki kell osztani hármat. A

megmaradt máglyakártyák kikerülnek a játékból. A játékosok lerakják maguk elé boszorkányaikat, képpel felfelé (ez a Malefici-oldal), és mindegyikhez hozzátesznek egy máglyakártyát. A máglyakártyát, sárga oldalával felfelé, úgy kell a boszorkánykártya alatt elhelyezni, hogy a máglyakártya legalsó száma látható legyen.

Tanács: Minél nagyobb a boszorkányhoz ilyenformán rendelt szám, annál valószínűbb, hogy a boszorkányt megégeti majd az inkvizíció. Az első játéknál az olyan boszorkányok alá, akiknek lapján sok pentagramma van (vagyis sok győzelmi pontot érnek, ha életben maradnak), érdemes kis számos máglyát rakni.

A két **fáziskártyát** úgy kell egymásra rakni, hogy a vádló ujj (az 1. fázis) legyen látható. Ezután minden játékos kap hat **rágalomkártyát** (ezek hátoldalán egy fáklvás férfi látható), amelyeket a kezébe vesz. A megmaradt lapokat húzópakliként az asztal közepére kell tenni.

A kártyák

A Boszorkánypöröly lényegét a kártyák adják; aki megérti a kártyákat, megérti a játékot. Ezért még a játékmenet kifejtése előtt részletesen elmagyarázzuk a kártyákat.

A falusiak (boszorkányok és besúgók)

Középuitt látható a falusiról készült plakát, ettől balra pentagrammák, jobbra égő gyufaszálak. A játékos annyi győzelmi pontot kap, ahány pentagramma van a boszorkánykártyán – feltéve, hogy boszorkánya a játék végéig életben maradt. Másrészt viszont a játékos annyi győzelmi pontot kap, ahány égő gyufa van a boszorkánykártyán, amennyiben inkvizítorként megégettette ezt a (másik játékoshoz tartozó) boszorkányt. Az égő gyufák a hátoldalon, a képek fölött is láthatók, a pentagrammák csak az előoldalon.

A plakát alatt mindig van még egy cédula, rajta egy vagy több számmal és a hozzájuk tartozó szöveggel. Ezek valamely rágalomkártyára vagy másik boszorkánykártyára utalnak, módosíthatják a kijátszott kártyák hatását:

- Ha a kártya egy barna kártyára vagy egy boszorkányra hivatkozik, annak hatását akkor módosítja, amikor ez a falusi a **vádló**.
- Ha a kártya egy sárga kártyára hivatkozik, annak hatását akkor módosítja, amikor ez a falusi **vádlott**.

A máglyák

A máglyakártyák jelzik, hogy mennyire vannak közel a falusiak ahhoz, hogy megégessek őket. A máglyakártyára rakott boszorkánykártya a kijátszott rágalomkártyák következményeképpen fel-le csúszkál.

Például akkor, amikor kijátszanak egy „Bizonyíték: van egy familiárisod (+2)”-es kártyát, a rajtakapott falusi kártyáját két értékkel feljebb kell csúsztatni a máglyakártyán, vagyis úgy, hogy az eddiginél kétfővel nagyobb szám látszódjék.

Ha 9-nél nagyobb értékre lenne szükség, a máglyakártyát két oldalára kell fordítani, és így kell a boszorkánykártyát rajta a megfelelő módon elhelyezni.

A máglyakártyák legkisebb számai eltérhetnek. Sosem csúsztatható le annyira boszorkánykártya, hogy eltakarja a máglyakártya kezdőszámát – ennél kevésbé gyanús nem lehet az adott falusi. Ha a boszorkánykártyát a kezdőszám alá kellene csúsztatni, a kapott pontok elvesznek. A legnagyobb érték viszont minden máglyakártyán ugyanaz: 18. Ha a kapott pontok okán a boszorkánykártyát a 18-as érték fölé kellene csúsztatni, a boszorkánykártya a 18-as értéknél állapodik meg, és a további pontok elvesznek.

A fáziskártyák

A játék több, egymást követő fázisból áll. A két kétoldalas fáziskártya oldalain megtalálható a négy fázis szimbóluma – a játék során mindig az aktuális fázis lesz csak látható. A szimbólumok alatt rövid összefoglaló olvasható az adott fázisról.

A fáziskártyákat egymásra kell rakni. Mindig a felső kártya látható oldala mutatja meg, hogy éppen melyik az aktuális fázis. A játékosoknak figyelniük kell arra, hogy mindig az éppen aktuális fázisnak megfelelő kártyaoldal legyen felül.

A rágalomkártyák

E kártyák hátoldalán egy fáklós férfi látható.

A kártyákon látható szimbólumok

Minden kártyán látható annak a fázisnak vagy fázisoknak a szimbóluma, amelyben vagy amelyekben az adott lap kijátszható. A fázisok szimbólumai nagyobb méretben a fáziskártyán láthatók (vádlon előreszegezett ujj, bilincs, pöröly, kártyalapok).

A játékosok általában akkor játszanak ki kártyákat, amikor rajtuk van a sor. Azonban azokat a kártyákat, amelyek sarkában fekete ötágú csillag van, a játékos akkor is kijátszhatja, amikor nem ő van éppen soron. Leginkább „rendesen” kijátszott, csillag nélküli lapok ellenében játszák ki ilyen kártyákat reakcióként a játékosok. Hogy az ilyen kártyákat pontosan mikor lehet kijátszani, azt a szimbólumok mutatják meg és a lap szövege fejt ki. Az ilyen, csillagos lap mindenképp kifejti a hatását, ezt másik csillagos kártyával nem lehet megakadályozni.

Emellett gyakran a kártya közepén található kép kisebb változata szimbólumként szerepel a kártya sarkában (gyakorta a sarkokban lévő fekete csillagokban ott van kicsiben a kép illusztrációja). Ezek csupán azért vannak ott,

hogy a tapasztalt játékosok könnyebben beazonosíthassák a kezükben tartott kártyákat.

A kártyákon látható számok

Sok kártya sarkában szám is látható, vagy pozitív (+), vagy negatív (-) előjellel. Ezek úgynevezett **vádpontok**, és azt mutatják meg, hogy a kijátszott lap mennyire tereli rá a gyanút, vagy éppen ellenkezőleg, tereli el a gyanút arról a falusiról, akire a kártyát kijátszották – az adott boszorkány kártyáját ennyivel kell feljebb vagy lejjebb csúsztatni máglyakártyákn.

Egyes lapoknál egyszerre látható a pozitív és a negatív előjel (+/-). Ilyenkor a kártyát kijátszó játékos dönti el, mi lesz a kártya hatása: hozzá kell-e adni vagy le kell-e vonni az adott boszorkány vádpontjaiból, és a boszorkány kártyáját majd ennek megfelelően kell csúsztatni a máglyakártyán.

A kártyák színe

A rágalomkártyák színe háromféle lehet: barna, sárga és zöld.

A barna rágalomkártyák

Ezeket a kártyákat mindig valamelyik játékos egy saját falusija játssza ki egy másik (idegen vagy saját) falusira. A falusi akár magára is kijátszhat ilyen kártyát (például tagadást). Barna kártya kijátszásánál a játékosnak mindig meg kell neveznie azt a falusit, akitől a kártya képviselete cselekedet mintegy származik – ez a falusi lesz a **vádló**. Továbbá a játékosnak meg kell neveznie azt a falusit is, akire a lap hat – ez a falusi lesz a **vádlott**.

Ha a játékos elfelejti megnevezni azt a saját falusit, aki a cselekedetet végrehajtja, az a falusija lesz a vádló, akinek a legtöbb „máglyapontja” van.

Az éppen soron lévő játékos legfeljebb annyi barna kártyát játszhat ki, ahány élő falusija van, vagyis mindegyikük csak egyszer lehet vádló; azonban ugyanaz a falusi bárhányszor lehet vádlott.

A vádló megnevezése azért fontos, mert a vádló személye módosíthatja a kijátszott kártya hatását. Ha például a játékos Fogkiverő Karl nevében játszik ki egy +6-os beismerő vallomást, az +7-et jelent, mivel Karl, hála ezirányú szakértelmében, +1-et ad a beismerő vallomásokhoz. Másrészt viszont minden hamis vád 2-vel kevesebb vádpontot ér, ha Griseldis a vádló – mert ugyan ki adna hitelt egy ilyen ostoba kislány locsogásának? Ha a bíró a vádló és az özvegy a vádlott, az +2-t ad a kijátszott kártyához, ha pedig csak a cseléd a vádlott, +1-et.

Ezenfelül a legtöbb sárga kártya képessége is olyan, hogy fontos tudni, ki is a vádló.

Berta, a malac sosem lehet vádló, így nem is lehet a nevében barna rágalomkártyát kijátszani.

A sárga rágalomkártyák

Sárga kártyák kijátszásakor **nem kell** megnevezni falusit, aki a cselekedetet végrehajtja. Ilyenformán nincs is korlátozva, mennyi sárga kártyát játszhat ki az éppen soron lévő játékos. Példának okáért a 3. fázis során annyi ajándékot játszik ki, amennyit csak akar. Sárga kártyát mindig bármelyik falusira ki lehet játszani.

Tévedés kijátszásakor a kijátszott rágalomkártya nem a megnevezett vádlottra hat, hanem arra a falusira, akít a tévedés kijátszója megnevez – ez azonban nem lehet a vádló.

A közös sérelem egy másik, tetszőleges falusira is hat (kivéve a vádlót), ezt a falusit a közös sérelem kijátszója nevezi meg, és ő ugyanannyi vádpontot kap, mint a vádlott.

A kijátszott sárga kártya hatását a vádlott személye befolyásolhatja, amennyiben az adott falusi képessége erre a kártyára vonatkozik. Így például a közös sérelem esetén, ha a vádlott a jósnő, a tetszőlegesen megjelölhető falusi eggyel több vádpontot kap, mint a jósnő.

A zöld rágalomkártyák

E kártyák segítségével a boszorkányokat különféle próbákra lehet alávetni és ilyenformán leleplezni. A próbákat az Egyház hajtja végre, nem holmi szedett-vedett inkvizítorok.

Háromféle próba van (vízpróba, súlypróba, az ördög jele), mindhárom két különböző kimenetellel. A játékos a megfelelő fázis során bármikor (akkor is, ha épp nem ő van soron) kijátszhat zöld kártyát az **aktuális boszorkányra**, amennyiben **nem ő az inkvizítor**.

Aktuális boszorkány mindig az a falusi, akinek máglyakártyája épp a legmagasabb értéket mutatja. Ha többen is vannak az inkvizítor dönti el (nem pedig a zöld lapot kijátszó játékos), hogy közülük kit vetnek alá a próbának.

Egy kijátszott próbakártyára mindig játszható a párja – a két kártya kölcsönösen semlegesíti egymást, egyiknek sincs semmi hatása. Például az egyik vízpróba semlegesíthető a másik vízpróbával; ilyenkor az egyik lapnak sincs semmi hatása, mindkettőt a dobott lapok tetejére kell tenni.

Ha azonban a kijátszott próbakártyát nem semlegesítik, a lap képességét nyomban végre kell hajtani. Utána a játék mindig a 4. fázissal folytatódik. A kártyát, ha győzelmi pont jár érte, az azt kijátszó játékos lerakja maga elé az asztalra; ha pedig nem jár érte győzelmi pont, akkor a kártya kikerül a játékából (nem a dobott lapok tetejére, hanem vissza a dobozba).

A játék menete

Egy forduló mindig négy egymást követő fázisból áll. Az egyes fázisok időtartama és menete változó lehet, a játékosok ezeket befolyásolhatják.

Az 1. fázis (vádlón előreszegett ujj)

Minden forduló ezzel a fázissal kezdődik, és elsőként az inkvizítortól balra ülő játékos kerül sorra. Az első játékban az a játékos kezd, akinél Berta, a malac van.

A játékosok az óramutató járása szerint addig követik egymást, amíg az egyik játékos véget nem vet a fázisnak, azaz, hogy **szólítja az Inkvizíciót**. A fázis során az a játékos, aki épp soron van, csak olyan barna kártyákat játszhat ki, amelyek sarkában ott látható a fázis szimbóluma. A fázis során legfeljebb annyi ilyen kártyát játszhat ki, ahány falusija van. (Ez a szabály mindig igaz, amikor barna kártyák kijátszásáról van szó.) De nem kötelező kártyákat játszani – a játékos megteheti azt is, hogy egyáltalán nem játszik ki kártyát.

Függetlenül attól, hogy hány kártyát játszott ki, a játékos úgy fejezi be a körét, hogy húz egy kártyát a pakli tetejéről.

Bármelyik játékos megteheti, hogy amikor rákerül a sor, nem játszik ki lapot, hanem szólítja az Inkvizíciót. Amint ezt egy játékos megteszi, az 1. fázis véget ér.

Az a játékos lesz az **inkvizítor**, aki szólította az Inkvizíciót; ő a felső fáziskártyát megfordítja, így annak 2. fázisos oldala lesz felül.

Ezzel elkezdődik a 2. fázis, és az ott leírtakat kell követni.

Az Inkvizíció szólítása után már senki sem húzhat lapot.

Az Inkvizíció szólítása „nincs Inkvizíció”-kártya kijátszásával semlegesíthető. Ekkor az 1. fázis folytatódik, és azon a játékoson lesz a sor, aki ezt a kártyát kijátszotta (természetesen bárki szólíthatja megint az Inkvizíciót, akár ő maga is).

A fázis során bármelyik játékos játszhat saját körén kívül megfelelő reakciólapokat, meg-megszakítva ezzel a játékot.

A 2. fázis (bilincs)

A faluba megérkezik az Inkvizíció, hogy kivizsgálja a gyanús egyének ügyét. Emiatt a faluban kítör a pánik. Mivel a pánik megakadályoz minden rendezett cselekedetet, ezért a fázis során a játékmenet szabályozatlan.

A játékosok akkor játszanak ki kártyákat, amikor akarnak. Nem kell arra figyelni, ki van éppen soron – mindenki soron van. Arra azonban figyelni kell, hogy a játékosok milyen sorrendben játszották ki a lapokat.

Arra is ügyelni kell, hogy a fázis során a játékosok tetszőleges számú sárga kártyát (főként ajándékot) játszhatnak, – amennyiben azokon ott a bilincsszimbólum –, azonban barna kártyából minden játékos legfeljebb annyit játszhat ki, ahány falusija van.

E fázis során nem kerül sor kártyahúzásra.

A 3. fázis akkor kezdődik, amikor már egy játékos sem akar kártyát játszani. Ekkor az inkvizítor fogja az alsó fáziskártyát és azt 3. fázis-oldalával felfelé a másikra rakja.

A játék a 3. fázissal folytatódik.

A 3. fázis (pöröly)

Először az inkvizítor, majd az óramutató járása szerint a többiek sorra kijátszanak egy olyan kártyát, amelynek sarkában van pöröly; természetesen megtehetik, hogy nem játszanak ki kártyát.

E fázis során nem kerül sor kártyahúzásra.

Miután mindenki sorra került, meg kell nézni, melyik falusi a leggyanúsabb, vagyis melyiknek a máglyakártyáján látható a legnagyobb szám. Ezt a falusit kijátszják ki megégetendő boszorkánynak.

Egyenlőség esetén az inkvizítor dönti el, a leggyanúsabb falusiak közül kit jelöl ki megégetendő boszorkánnyként.

Ha a megégetendő boszorkány nem az inkvizítor saját falusija, a boszorkánykártyát a másik oldalára kell fordítani (ahol a lángok láthatók), és oda kell adni az inkvizítornak. Ő a kártyát lerakja maga elé, hogy a többi játékos is jól lássa, mennyi győzelmi pont jár érte (vagyis mennyi égő gyufaszál van a kártyán). A megégetett boszorkány máglyakártyája kikerül a játékból.

Tanács: Ha az inkvizítor idegen boszorkányt éget meg, azért csak ő kap győzelmi pontot!

Ha a megégetendő boszorkány az inkvizítor saját besúgója, akkor a kártyája kikerül a játékból, és csak az üres máglyakártya marad a helyén az asztalon.

Tanács: Az asztalon marad üres máglyakártyáért az összes többi játékos 1 győzelmi pontot kap!

Égetés vagy semlegesítetlen zöld kártya kijátszása után a játék a 4. fázissal folytatódik.

A 4. fázis (kártyalapok)

Először az inkvizítor, majd az óramutató járása szerint egymás után a többiek húznak annyi lapot, hogy a kezükben hat kártya legyen. Még húzás előtt a játékosok eldobhatnak a kezükből tetszőleges számú lapot.

Ha kifogy a húzópakli, a dobott lapokat meg kell keverni, új húzópaklit alkotva.

Miután minden játékos felhúzta hat lapra a kezét, új forduló kezdődik az 1. fázissal. Az inkvizítor a megfelelő fáziskártyát az 1. fázis-oldalára forgatja és rárakja a másik fáziskártyára. A mindenkori inkvizítor feladata a fáziskártyák kezelése.

A játék egy új 1. fázissal folytatódik. Az új fordulóban a máglyák olyan pozícióban lesznek, amilyenbe az előző fordulók során kerültek – s így akár nyomban lehet is az Inkvizíciót szólítani.

A játék vége

A játék azonnal véget ér, amint valamely 3. fázis végeztével már csak annyi falusi maradt, mint amennyi a játékosok száma (például négy játékosnál négy falusi).

Ekkor a játékosok győzelmi pontokat kapnak életben maradt besúgóik után (a pentagrammák száma szerint), minden általuk megégetett boszorkány után (az égő gyufaszálak száma szerint), valamint a maguk elé lerakott zöld kártyák után (szintén az égő gyufaszálak száma szerint).

Továbbá annyi győzelmi pontot kap minden játékos, amennyi üres máglyakártya van a többi játékos előtt.

A játékos az a játékos nyeri meg, akinek a legtöbb pontja van.

A boszorkányok

Heinrich, a báró (Amtmann Heinrich): 3 pentagramma, 2 gyufaszál; +2 az özvegy és +1 a cseléd ellen.

Theresa, a koldús (Bettlerin Theresa): 2 pentagramma, 1 gyufaszál; +1 a sírásó és +1 a Fogkiverő ellen.

Berta, a malac (Hauschwein Berta): 1 pentagramma, 1 gyufaszál; nem játszhat ki rágalmat.

Raphael, a csavargó (Landstreicher Raphael): 1 pentagramma, 3 gyufaszál; +1 viszonzvánál.

Bertram, a takács (Leineweber Bertram): 2 pentagramma, 3 gyufaszál; +1 hamis vádnál.

Griseldis, a leányka (Mädchen Griseldis): 2 pentagramma, 1 gyufaszál; -2 hamis vádnál.

Mária, a cseléd (Magd Maria): 2 pentagramma, 2 gyufaszál; +2 a bíró és +1 a takács ellen.

Pappenheimer Burckhardt: 2 pentagramma, 2 gyufaszál +2 tévedésnél. (Nem sikerült lefordítani a Pappenheimert, de 1600-ban változatos bűnök – köztük boszorkányság – miatt megvádolták, és kivégezték a teljes Pappenheimer-családot. Esetleg erre utal a kártya. - A ford.)

Luitger, a pap (Pfaffe Luitger): 3 pentagramma, 1 gyufaszál; -1 tagadásnál.

Katharina, a koldaslány (Schweinehirtin Katharina): 3 pentagramma, 1 gyufaszál; +1 Pappenheimer és +1 a csavargó ellen.

A sírásó lánya (Tochter des Totengräbers): 2 pentagramma, 3 gyufaszál; +1 a pap és +1 a jósnő ellen.

Markwart, a sírásó (Totengräber Markwart): 2 pentagramma, 2 gyufaszál; +1 a bizonyítéknál.

Martha, a jósnő (Wahrsagerin Martha): 1 pentagramma, 2 gyufaszál; +1 közös sérelemnél.

Ott Heinrich, az özvegy (Witwe Ottheinrich): 1 pentagramma, 3 gyufaszál; +1 rágalmazásnál.

Fogkiverő Karl (Zahnbrecher Karl): 3 pentagramma, 3 gyufaszál; +1 beismerő vallomásnál.

A máglyakártyák

2 db. 1-18-as, 3 db. 2-18-as, 4 db. 3-18-as, 3 db. 4-18-as, 2 db. 5-18-as, 1 db. 6-18-as.

A barna kártyák

Tagadás (Ableugnung): 1. fázis, -2; 8 db. „Hazugság”

Bizonyíték (Beweys): 2-3. fázis, +1 (3 db.) ill. +2 (3 db.) „Boszorkányüstöd van!” „Boszorkánykenőcsöd van!” „Varázslófürved van!” „Familiárisod van!”

Hamis vád (Falsches Zeugnis): 1-3. fázis, +3 (3 db.) ill. +4 (1 db.) „Vihart csinálsz!” „Bakkecskén lovagolsz!” „Seprűn utazol!” „Megcsókolta az ördög ülepét!”

Beismerő vallomás (Geständnis): 3. fázis, +5 (3 db.) ill. +6 (2 db.)

Rágalmazás (Verleumdung): 1. fázis, +1; 16. db. „Boszorkányságot üzöl!”

A sárga kártyák

Ügyvéd (Advocatus): 3. fázis, -4; 3 db.

Viszonzád (Gegenanklage): reakció, 1-3. fázis; 3 db. A kijátszott rágalomkártya nem a vádlottra, hanem a vádlóra hat.

Közös sérelem (Geteyltes Leyd): reakció, 1-3. fázis; 3 db. Egy másik falusi (aki nem lehet a vádló) ugyanannyi vádpontot kap, mint a vádlott.

Nincs inkvizíció (Keyne Inquisition): reakció, 1. fázis; 4 db. Az Inkvizíció szólításakor játszható ki. A játék úgy folytatódik, hogy az ezt a kártyát kijátszó játékos következhet a vádolóssal.

Ajándék (Spende): 2. fázis, +/- (10 db.) ill. +/- (4 db.) „Kegyelmisséged, fogadja jó szívvel ezt a kicsinységet!”

Tévedés (Verwechslung): reakció, 1-3. fázis; 3 db. A kijátszott rágalomkártya nem a megnevezett vádlottra hat, hanem arra a falusira, akít a tévedés kijátszója megnevez – ez azonban nem lehet a vádló.

Visszavonás (Widerruf): reakció, 3. fázis; 3 db. A beismerő vallomás hatástalan.

A zöld kártyák

Minden különleges kártya valamilyen előnyt ad a játékosoknak. A játékos bármikor élvezheti a különleges kártyája biztosította előnyt, amíg a kártya a tulajdonában van – így akár nyomban a megszerzés után is.

Vízpróba (Wasserprobe): A boszorkány fennmarad a vízen

2-3. fázis, 2 gyufaszál; 1 db.

Az adott fázis nyomban véget ér, a játék a 3. fázis végétől folytatódik, az aktuális boszorkány megégetésével. A boszorkányégetésért az inkvizítor a szabályok szerint kap pontot; azonban a játékos megtartja ezt a kijátszott próbakártyáját és ez 2 győzelmi pontot jelent a számára.

Vízpróba (Wasserprobe): A boszorkány elsüllyed

2-3. fázis, 1 db. Az adott fázis nyomban véget ér, a játék a 3. fázis végétől folytatódik, az aktuális boszorkány megégetésével – azonban a boszorkány vízbe fúlt, így nem égethető meg. Úgy kell kezelni, mintha az ezt a kártyát kijátszó játékos lett volna az inkvizítor: ha a vízbe fulladt falusi másik játékosé volt, megkapja azt a kártyát, ha pedig a sajátja, a máglyakártyát tartja meg. Maga a próbakártya kikerül a játékából.

Súlypróba (Wiegeprobe): A boszorkány könnyebb a Bibliánál

2-3. fázis, 1 gyufaszál, 1 db. Az adott fázis nyomban véget ér, a játék a 3. fázis végétől folytatódik, az aktuális boszorkány megégetésével. A boszorkányégetésért az inkvizítor a szabályok szerint kap pontot; azonban a játékos megtartja ezt a kijátszott próbakártyáját és ez 1 győzelmi pontot jelent számára.

Súlypróba (Wiegeprobe): A boszorkány nehezebb a Bibliánál

2-3. fázis, 1 db. A kártyát az aktuális boszorkányra kell rakni. Ezzel a 3. fázis véget is ért, és a 4. fázis következik. A következő forduló 1. és 2. fázisában nem lehet ezt a falusit megvádolni, azaz nem lehet rá barna kártyát kijátszani. A következő forduló 3. fázisának kezdetén a próbakártya kikerül a játékából.

Az ördög jele (Teufelsmal): Van jel

3. fázis, +18, 1 db. Az aktuális boszorkány kártyáját máglyakártyája 18-as pozíciójához kell tenni.

Az ördög jelére nem játszható ki reakcióként tévedés, viszonzád és közös sérelem.

Az ördög jelen (Teufelsmal): Nincs jel

3. fázis, -18, 1 db. Egy tetszőleges falusi kártyáját máglyakártyája kezdőértékéhez kell rakni.

Az ördög jelére nem játszható ki reakcióként tévedés, viszonzád és közös sérelem.

Tervező: Tyler Sigman és Henning Poehl

Illusztrátor: Matthias Calrein

Tördelő: Matthias Calrein és Henning Poehl

Fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)

Bachstr. 44 – 69221 Dossenheim

www.sphinxspiele.de