



BEWIXT  
AND  
BETWEEN



RULES ~ REGLES ~ REGELN

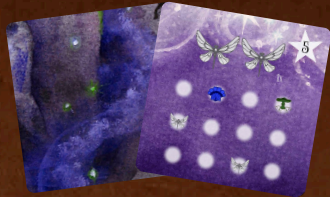




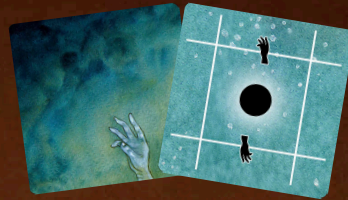
# ~ COMPONENTS ~



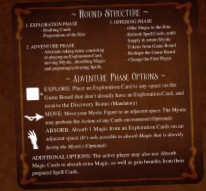
96 x EXPLORATION CARDS  
~ CARTES EXPLORATION  
~ ERKUNDUNGSKARTEN



64 x SPELL CARDS  
~ CARTES SORT  
~ ZAUBERSPRÜCHKARTEN



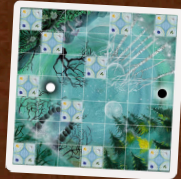
36 x ABSORB MAGIC CARDS  
~ CARTES ABSORPTION DE MAGIE  
~ ABSORBERKARTEN



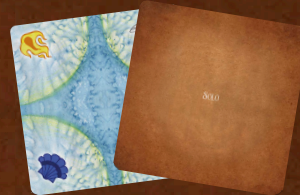
4 x 3 QUICK GUIDE CARDS  
~ CARTES AIDE DE JEU  
~ SCHNELLÜBERSICHTSKARTEN



4 x MYSTIC FIGURES  
~ PIONS MYSTIQUE  
~ MYSTIKER-FIGUREN



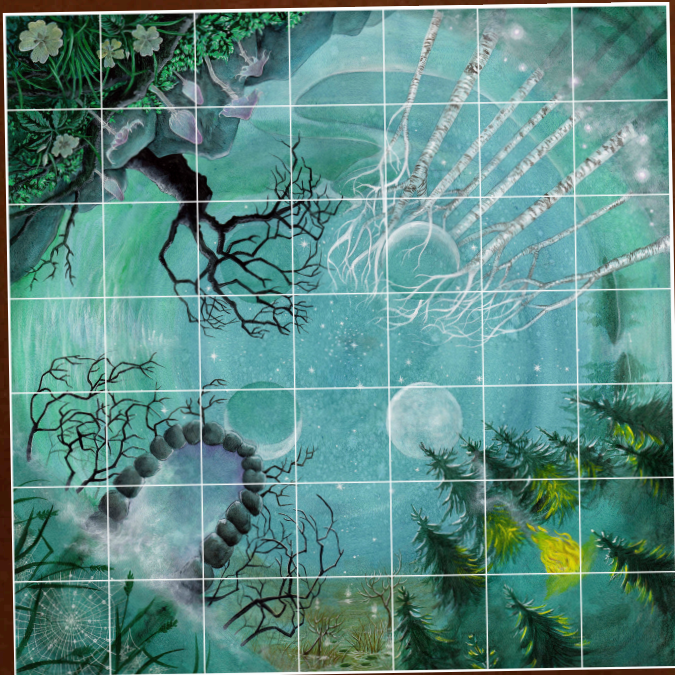
2 x SOLO SETUP CARD  
~ CARTES DE MISE EN PLACE SOLO  
~ SOLO-AUFBAUKARTEN



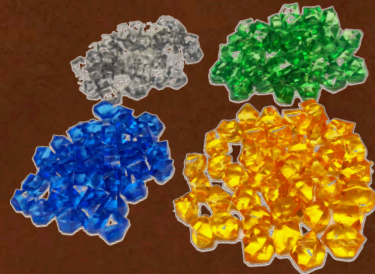
4 x BLANK SOLO CARDS  
~ CARTES SOLO VIERGES  
~ BLANKO~SOLO~KARTEN



1 x RITE CARD  
~ CARTE RITE  
~ RITUAL~KARTE



1 x GAME BOARD  
~ PLATEAU DE JEU  
~ SPIELBRETT



160 x MAGIC GEMS REPRESENTING:  
~ GEMMES MAGIQUES ÉLÉMENTAIRES :  
~ MAGISCHE ELEMENTE FÜR:



WATER/EAU/WÄSSER

WIND/VENT

EARTH/TERRER/ERDE

FIRE/FEU/FEUER



112 x MAGIC GEM TOKENS  
~ JETONS GEMME MAGIQUE  
~ MAGISCHE ELEMENTE

(COLORBLIND SAFE OPTION & EXTRA SUPPLY / DESTINÉS AUX JOUEURS DALTONIENS & FAISANT OFFICE DE RÉSERVE SUPPLÉMENTAIRE / FARBENBLINDE VARIANTE UND ZUSÄTZLICHER VORRAT)



4 x FAMILIAR TOKENS  
~ JETONS FAMILIER  
~ VERTRAUTEPLÄTTCHEN

56 x MYSTIC/OBSTACLE TOKENS  
~ JETONS MYSTIQUE/OBSTACLE  
~ MYSTIK~/HINDERNISPLÄTTCHEN



4 x MYSTIC SHEETS  
~ PLATEAUX MYSTIQUES  
~ MYSTIKERTAFELN



4 x 4 ACTIVATION TOKENS  
~ JETONS ACTIVATION  
~ AKTIVIERUNGSPÄTTCHEN





# ~ OVERVIEW ~

YOU'VE FINALLY FOUND A WAY IN, TO THE HOME OF THE SPIRITS AND THE FAE, THE BETWIXT AND BETWEEN... A TANGLED AND UNCHARTED WEB OF STRANGE PLACES, WHERE MOST PECULIAR CREATURES DWELL. BE WARY; THIS LAND IS STEEPED IN ANCIENT MAGIC, AND YOU'RE FAR FROM ALONE HERE...

In Betwixt and Between, the players will take on the roles of mystics, having found their way into this strange land to explore and harness its magical essence. Throughout the game players will unfold their mystics' story by drafting exploration cards that determine what they discover and might encounter.

Players must cleverly combine card placement with character movement to create dynamic combinations in order to interact with the otherworldly beings and absorb magic. The players build on their magic weave to uphold spells that evolve their mystic with new abilities and points.

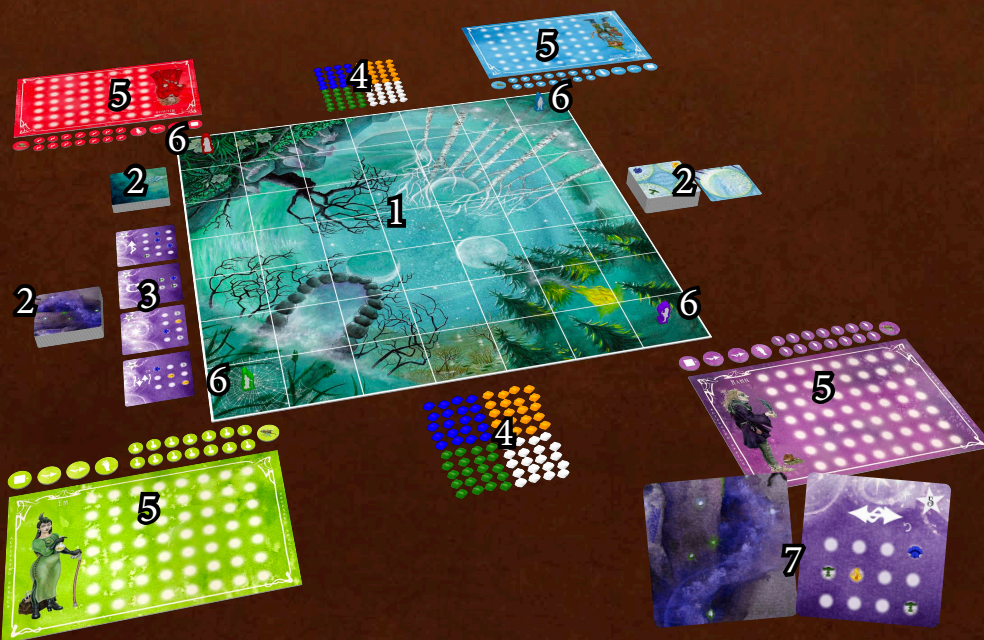


Only the most cunning and skilled mystic wins the game!

# ~ SETUP ~

- \* Place the Game Board on the middle of the Table (1). When playing a 3 player game, you only use a 6x6 grid of the Game Board, and when playing a 2 player game you only use a 5x5 grid. Cover up the unused spaces with Obstacle Tokens to clarify this.
- \* Shuffle the Exploration Card Deck, Absorb Card Deck and Spell Card Deck and place them beside the Game Board (2). Draw 4 Spell Cards and keep them face-up on display beside the Game Board in a common supply (3)

- \* Add the Magic Gems to the common supply by placing them next to the Game Board (4)
- \* Randomly decide upon a First Player and deal out a Mystic Sheet to every player together with Activation & Mystic Tokens of matching color (5). Place the correlating Mystic Figures in opposite corners of the Game Board (6)
- \* All players draws 2 Spell Cards each from the Spell Deck, decides 1 to keep to their hand, discarding the other (7)



Game design by Tobias Hall. Art and faerie expertise by Liselotte Eriksson. Logotype, iconography and frames by Benjamin Kvisler.

2021 © All Or None Games  
www.allornonegames.com







# ~ FLOW OF THE GAME ~

The game is played throughout 3 ROUNDS that each follow the same phase structure:

## 1. EXPLORATION PHASE

- Drafting Cards
- Preparation of the Rite

## 2. ADVENTURE PHASE

- Alternate taking turns consisting of playing an Exploration Card, moving Mystic, absorbing Magic, preparing and activating Spells.

## 3. OFFERING PHASE

- Offer Magic to the Rite.
- Refresh Spell Cards, refill Spell Supply & return Mystic Tokens from the Game Board
- Reshape the Game Board by removing 1 card each
- Change the First Player

*The below sections describe the different phases in detail.*

## 1. EXPLORATION PHASE

To create their Mystics story, the players will draft Exploration Cards. Every player draws 5 Cards each, decides 1 to keep, passing the other Cards to the Player to the left. Players repeat this until all players have chosen 4 Cards to keep (*When playing with only 2 players you will instead draw 6 cards and choose 4 to keep*).

The Exploration Cards will dictate what the players will discover and possibly encounter.

### BREAKDOWN OF AN EXPLORATION CARD

#### MAGIC ELEMENTS

*Each card has its own combination of Magic Elements, so be sure to draft Cards with the ones you'll need. The Magic Elements can only be claimed once the Card is on the Game Board, and if it has a Magic Gem on it. You absorb the Magic with your Mystic from an adjacent space.*



#### DISCOVERY BONUS

*You will immediately receive this bonus from the supply when you've decided to play the Card. It can be either a Spell Card, an Absorb Magic Card, or any of the Magic Elements.*

#### ACTION

*The effect of the Card when you encounter it with your Mystic on the Game Board. Actions may for example let you move additional spaces, replenish magic, move other cards, create tunnels and exchange magic.*





There are 96 Exploration Cards included in the game with different combinations of actions, magic elements and discovery bonuses!

## ACTION SUMMARY



MOVE - Move to an Adjacent Space



TUNNEL - Move to another Tunnel Space. A Tunnel space is considered adjacent to other Tunnel Spaces, but you may not Absorb Magic through a Tunnel.



RESHAPE - Move and/ or rotate an Exploration Card on the Game Board to an empty space up to two adjacent spaces away.



REPLENISH - Refill depleted Magic Elements of an Exploration Card.



EXCHANGE - Change one of your Magic Elements to any Element from the Supply.



EXPLORE - Draw an Explore Card and discard an Explore Card .



DESTROY - Remove another Exploration Card (*and any Magic Gem on it*) from the Game Board once per round. Place one of your Mystic Token on the Card to remember this.



STOP - Mystics can not enter the space (*the Card can not be played on a Mystics space*).

If a Spell Card or any other type of card or resource is depicted instead of an Action Symbol, you instead receive the depicted amount of that card/resource.

## THE RITE

With the 5th leftover Exploration Card, players will start a Rite by turning the Cards face-down. In turn order, each player chooses one card and places it so that they form a 2x2 square. The Magic Elements in the full moon will be the Victory Point condition for the current round.

*In 2 Player Games, the players will take turns contributing 2 cards each, 1 at a time. In 3 Player Games, the last element is randomly decided by placing one of each Magic Element in the first players hand, who randomly draws one of them.*



A Rite with 2 Wind Magic Elements, 1 Earth Magic Element and 1 Fire Magic Element





## 2. ADVENTURE PHASE

In turn order, players alternate taking turns activating their Activation tokens by flipping them face down in the order of their choice. Only the Explore Activation Token is mandatory to activate, the others are optional. The Activation Tokens have the following effects (*see upcoming sections for detailed descriptions*):



**EXPLORE:** Immediately receive the Discovery Bonus of the Card, then place the Exploration Card on any space on the Game Board that don't already have an Exploration Card (\*Mandatory)

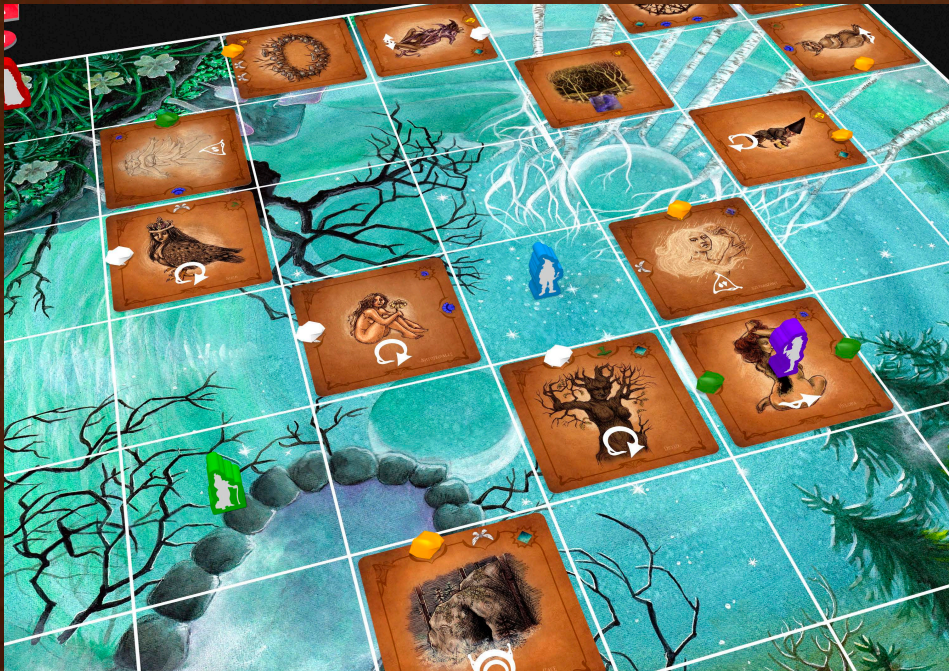


**MOVE:** Move your Mystic Figure to an adjacent space. The Mystic may perform the Action of any Cards encountered (All players have 2 Movement Activation Tokens and they may use them on separate occasions) (Optional)



**ABSORB:** Absorb 1 Magic from an Exploration Card on an adjacent space (It's only possible to absorb Magic that is directly facing the Mystic) (Optional)

**ADDITIONAL OPTIONS:** The player may also use Absorb Magic Cards to absorb extra Magic, as well as gain benefits from their prepared Spell Cards (*see page 8*).



*As players build the Game Board by placing Exploration Cards, the options and possibilities increases, so cleverly creating powerful combos, making opportunities and linking Actions together is key to winning the game.*



### EXPLORE (MANDATORY)

Choose an Exploration Card and immediately receive the Discovery Bonus depicted in the top right corner of the Card. The bonus can either be a Magic Gem, an Absorb Magic Card from the supply, or a Spell Card (*randomly draw one from the deck, or take one of the 4 face-up cards in the supply. Immediately refill the supply if you take a Spell from the Supply*). Then place the Exploration Card face-up on any square space on the Game Board that doesn't already have an Exploration Card. The Player may align the Exploration Card in any direction they want when placing it, but a Player is not allowed to place the Card in such a way that a Mystic would not be able to move / or if it would enclose a Mystic. Should a Player not be able to place an Exploration Card, they may replace a previous placed Exploration Card on the Game Board.

Once the Exploration Card is placed on the Game Board, place the depicted Magic Gems from the Common Supply onto the Magic symbols of the Card.





## MOVE (OPTIONAL)

For every Movement Activation, the player may move their Mystic Figure to an orthogonally adjacent space on the Game Board and perform the Action of any Card encountered (*but not the Action of the space they start their turn on*). A Player may only perform a Cards Action once per turn. Players are allowed to move their Mystic to the same space as other Mystics. However, other Mystics block the Action of the spaces they're on, so you would not be able to perform the Action of that space. Players are allowed to interrupt their movement to perform other player options (*such as Absorb, Explore and activating Spell Cards*) and continue their movement afterwards.

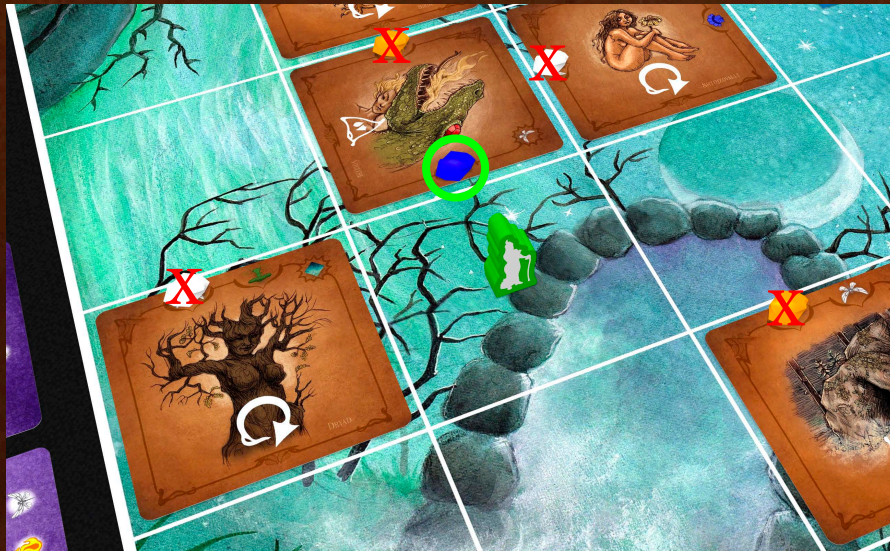


The green paths shows all the possible movements for the purple Mystic with 2 Movement.  
The Faery Star Exploration Card has a Stop symbol hindering movement to that space.



## ABSORB (OPTIONAL)

When absorbing Magic, the player takes 1 Magic Element Gem from an Exploration Card on an adjacent space to their Mystic (*The Mystic needs some distance to the Magic source in order to absorb it*), and a Mystic may only absorb Magic that is directly facing them. Once absorbed, the Magic is placed beside the player's Mystic Board. It's not possible to absorb Magic from just a Magic symbol, it needs to have a Magic Gem on it.



In the example above, the Green Mystic can only absorb the Blue Water Magic, as it is the only Magic that is directly adjacent to her.

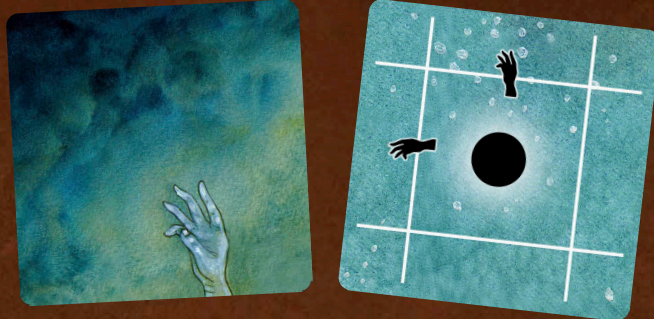




## ADDITIONAL OPTIONS

The player may also use any number of Absorb Magic Cards to absorb additional Magic, as well as activate prepared Spells for benefits. To use an Absorb Magic Card, the Player may absorb Magic Gems from the Game Board based on the position of their Mystic (*depicted as a circle on the card*) and the absorb directions of the Card (*depicted as hands on the card*). The player may align the Absorb Magic Card however they like, and the Card is discarded after use.

*Absorb Magic Cards allow the Mystics to draw additional Magic, in more than one direction. The Cards can also be aligned in any direction. The Card to the right would let the Mystic draw a total of 2 Magic Gems, one in each direction.*



To Activate a Spell, the player moves their prepared Spell to the left side of their Mystic Board, gaining the benefit. *See next section on how to Prepare a Spell.*

## SPELLBINDING

At the end of the player's turn, the player enters Spellbinding in which the next player may start their turn to keep up the pace of the game. During Spellbinding, the player flips back their Activation Tokens and may prepare Spells by creating magical patterns on their Mystic Board (*called the Magic Weave*) that can be activated on the Players next turn. Spells give players new abilities and Victory Points, and Players can only prepare Spells during the Spellbinding phase, which lasts until the Player starts their next turn.

### PREPARE A SPELL

In order to prepare a Spell, the player must create the depicted magical pattern of the Spell Card on their Mystic Board with Magic Gems (*Patterns may be rotated and the empty circular spaces of the Spell Cards are not considered part of the pattern. Other Magic Gems can be placed there without breaking the pattern*). No Magic is ever "spent" when preparing Spells, the Player only needs to keep the pattern in their Magic Weave in order to uphold it. During Spellbinding, Players are free to rearrange their Weave however they want without any Spells being discarded. But when they start their turn again, should a pattern of a Spell be broken, the Spell Card will be discarded and they will not gain the VP of the card.



*Your Magic Weave dictates which Spells you may prepare...*





## EXAMPLE OF A TURN

The Discovery Bonus is an Absorb Magic Card



1.

The Exploration Card being played

The purple Player activates his Explore Activation Token and decides an Exploration Card to play, immediately receiving the Discovery Bonus. In this case an Absorb Magic Card.

The Cards Magic Elements are immediately placed on the Card from the supply



2.

The purple Player places the Exploration Card on a space on the Game Board that doesn't already have an Exploration Card on it. He then places the displayed Magic Elements on the Card.

The Magic being absorbed

These Magic Elements are not available to be absorbed as they are not directly facing the Mystic



3.

The purple Player activates his Absorb Activation Token and absorbs 1 Fire Magic from the Exploration Card on a directly adjacent space from his Mystic.

New replenished Magic Elements is taken from the supply



4.

Mystic performing the Replenish Magic Action

The purple Player activates one of his Movement Activation Tokens, and moves his Mystic to the Dryads Card. He decides to take advantage of the Dryads Replenish Action that lets him refill the Magic Elements on the Basilisk.

Mystic gaining more movement from the Merrow



5.

The purple Player uses his second Movement Activation Token to move onto the Merrows space to use the Merrows Move Action to move yet again.

The Absorb Magic Card lets players draw extra Magic from different directions

The Mystic can absorb both Magic Elements with the Absorb Magic Card



6.

With the extra movement gained, the purple Player moves his Mystic next to the Basilisk and ends his turn by using his Absorb Magic Card to absorb 2 more Magic Elements!



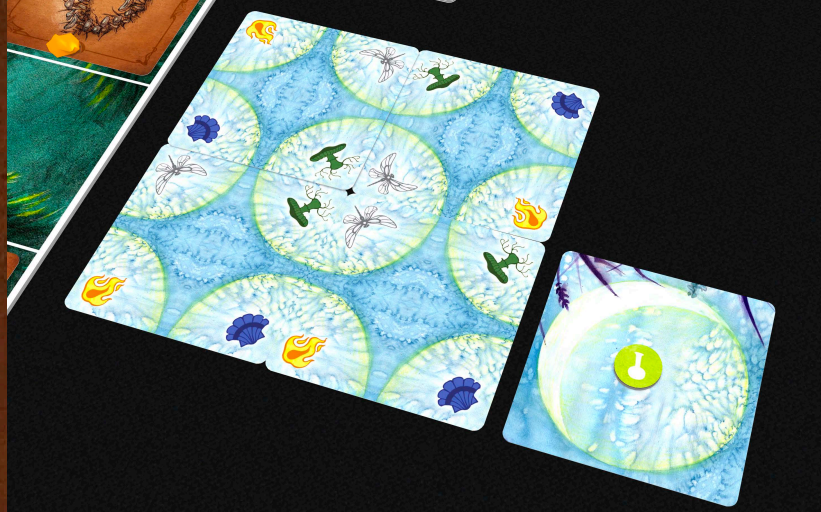


### 3. OFFERING PHASE

When all players have played all of their Exploration Cards, the round ends and players may claim Victory Points of the current rounds Rite by offering the requested Magic Gems back to the supply in turn order. For every fulfilled request, players get to place a Mystic Token on the Rite Card that will be worth 10 Victory Points.

*The Rite is a very powerful way to get Victory Points in the Game, but it also consumes your Magic, so players want to carefully consider their offerings...*

*The Green Mystic claims Victory Points from the Rite by discarding 2 Earth Magic and 2 Wind Magic. To show the claim, the Mystic puts one of her Mystic Tokens on the Rite.*



### RESHAPING

Once the Rite is over, all available Spells in the common supply will be discarded and replaced by new Spells, and all your activated once per round-spells will be prepared again (*moved back to the right side of the Mystic Board*). Any Mystic Token on Exploration Cards with Destroy Actions will also be returned back to the players. The landscape will then reshape by players discarding 1 Exploration Card each from the Game Board (*and any Magic Gem on it*) in turn order. The player to the left of the current First Player will then be the new First Player for the upcoming round.

## ~ END OF THE GAME ~

The game ends after the third and final Rite. Players tally up the score by combining the Victory Points from their Mystic Tokens on the Rite Card (*worth 10 Victory Points each*) with the Victory Points of their prepared and/or activated Spell Cards, and 1 Victory Point for each of their leftover Magic Elements that's not used for Spells. The Player with the most Victory Points is the winner! If tied, the player with the most Magic wins.



*In this example, the Purple Player will score 30 VP for participating in 3 Rites, 35 VP for his Spell Cards, and 3 VP for his leftover Magic not used in his Magic Weave. This gives him a final score of 68 VP.*





# ~ SOLO MODE ~

## SETUP

Follow the setup for 2 players with the following exceptions. Use the full Game Board (7x7 grid) and don't use any components for a 2nd player (*only use a Mystic Figure as a Dummy Player*). Use any side of the Solo Setup Card and place your Mystic Token on the space marked with the black circle and the Dummy Player on the white circle. Shuffle 6 random Exploration Cards with 4 Blank Cards and randomly distribute them face-down on the indicated spaces of the Solo Setup Card.



*Solo Setup Card indicating the setup for solo play*

## RULES

Follow the rules for 2 players with the following exceptions:

### EXPLORATION PHASE

When setting up a Rite, create a Draw Pool by placing 4 of each Magic Gem Element in your hand (*or any opaque container*) and randomly draw 4 Magic Gems that will decide the Rite for the current round (*then return the Gems to the Pool*). You are the first player throughout the game.

### ADVENTURE PHASE

Whenever your Mystic Figure is next to a face-down Exploration Card, you may flip it up, align it in any direction and add Magic Gems to it (*but you don't receive the Discovery Bonus*). If it's a blank card, immediately discard it.

After performing your turn, randomly draw a Magic Gem from the Draw Pool to see how the Dummy Player moves and which Magic Gem it removes. The Dummy Player always move 1 space in the direction of the closest Magic Symbol of the color of the Magic Gem from the Draw Pool (*if none, the player will decide the direction*). The Dummy Player discards every card it moves upon except for cards with Stop Actions (*they will instead move in the opposite direction*) and it always prioritizes moving to spaces with cards. The Dummy Player then removes 1 Magic Gem of the same color as the drafted Magic Gem from the Game Board (*if none or if there are any ties, remove the Magic Gem closest to your Mystic*).

### THE RITE & RESHAPING

If you don't offer during the Rite, you have to discard one extra Exploration Card from the Game Board during the Reshaping.

## RANK

When you play solo you'll play for high scores. Check your score below to see your ranking!

- 0-19 New Age Nut
- 20-39 Conjurer of cheap Tricks
- 40-59 Average Magician
- 60-79 Respected Witch
- 80-99 Legendary Mystic
- 100+ Grand Master Sorcerer

## CAMPAIGN MODE

The solo mode above can be played as a standalone experience, but you may also play a 4 part solo mode campaign by following the instructions of Scenario 1 below. Remove the Familiar and the Diagonally Movement Spells before playing.

### ~ SCENARIO 1: THE TRANSCENDENCE ~

*So, you think you're ready, do you? To enter the realm of Faeries and unfold it's inner secrets? Well, let's see how you handle yourself first...*

GOAL: Follow the solo player rules and reach 45 VP to continue to the next scenario. If unsuccessful, try again.

### ~ SCENARIO 2: THE SUMMONING ~

*Not too shabby, I must say... Not mind-boggling in any sense of the word, but an acceptable effort nonetheless! Now, the time has come for you to conjure a fitting familiar for yourself. Go on, off you go, and do not return without a fine specimen!*

GOAL: Follow the solo player rules and reach 55 VP and collect 5 of each Magic Element (*the Magic may be included in your Magic Weave*) to continue to the next scenario. If unsuccessful, try again.

### ~ SCENARIO 3: THE EVOLUTION ~

*So this tragic thing is what you've decided to crown as your faithful familiar? Well, each to their own. I hope it will find a use, somehow... Now, to truly become one of my disciples, you need to be able to use your power to the fullest. But be careful... Your presence has been gaining attention, do not linger with your scent...*

**SPECIAL RULES:** Start with a Familiar (*do not use a Magic Spell Card for it*). The Familiar can reveal face-down Exploration Cards when moving adjacent to them and absorb Magic instead of your Mystic. For each space your Mystic moves upon, leave a Obstacle Token. This makes the space impassable for the rest of the game (*The Dummy Player ignores them*).

GOAL: Follow the solo player rules and reach 65 VP and place a minimum of 10 Obstacle Tokens out on the board to continue to the next scenario. If unsuccessful, try again.

### ~ SCENARIO 4: THE FINAL TEST ~

*You keep surprising, and mostly in positive ways! One day, I might be stepping down, perhaps in a few centuries or so, and on that day, I need someone that won't be a complete knucklehead. But you will have some additional company this time... I have gathered two of my other disciples, to see who's truly worthy. They are of course vastly superior to you, but anyway, I think you've deserved a chance!*

**SPECIAL RULES:** Start with your Familiar and the ability to move diagonally (*do not use Magic Spell Cards for them*). Use 2 dummy players instead of 1 when playing (*Decide upon the starting position and resolve them separately*).

GOAL: Reach 75 VP to bring the other disciples to tears and be crowned the grand Mystic!



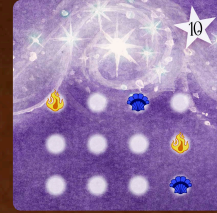


# ~ SPELL INDEX ~



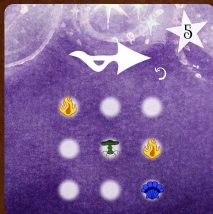
## ELEMENTAL SPELLS

The spells produces 2 of the depicted Elemental Magic once per game when activated, and has a value of 5 Victory Points.



## POINT SPELLS

Provides no effect, just the value of 10 Victory Points.



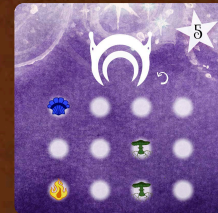
## MOVEMENT SPELLS

The spell can be activated once per round for an additional movement to an adjacent space, and has a value of 5 Victory Points.



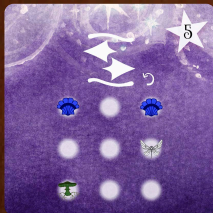
## DIAGONALLY MOVEMENT SPELLS

The spell grants the permanent ability to move your Mystic diagonally, and has a value of 5 Victory Points. A player may prepare additional Diagonally Movement Spells for Victory Points.



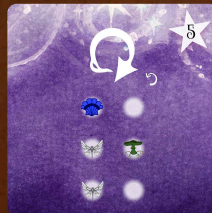
## TUNNEL SPELLS

The spell can be activated once per round to instantly travel to a tunnel space, and has a value of 5 Victory Points.



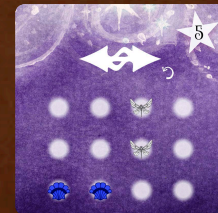
## EXCHANGE SPELLS

The spell can be activated once per round to change one of your Magic Elements to any Element from the Supply, and has a value of 5 Victory Points.



## REPLENISH SPELLS

The spell can be activated once per round to refill Magic Elements of an Exploration Card, and has a value of 5 Victory Points.



## TRANSFORMATION SPELLS

The spell can be activated once per round to Move and/or rotate an Exploration Card on the Game Board to an empty space up to two adjacent spaces away (following all other rules of placement of Exploration Cards), and has a value of 5 Victory Points.



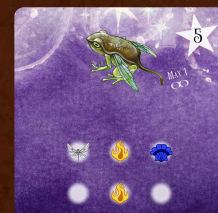
## ABSORB SPELLS

The spell can be activated once per round to take an Absorb Magic Card from the Supply, and has a value of 5 Victory Points.



## SPELL SPELLS

The Spell can be activated once per round to take a Spell Card from the Supply or draw a random Spell from the Deck, and has a value of 5 Victory Points (Immediately refill the Spell with a new one if you take a Spell from the Supply).



## FAMILIAR SPELLS

The spell provides the Player with a Familiar (use the Familiar Token) for their Mystic. Place the Familiar on the same space as your Mystic when activated. The Familiar can move 1 adjacent space every turn and the Player can use it to absorb Magic instead of their Mystic, and has a value of 5 Victory Points. A player can only have 1 Familiar each, but they may prepare additional Familiar Spells for Victory Points.





# ~ SUMMARY ~

## ~ ROUND STRUCTURE ~

The game is played throughout 3 ROUNDS that each follow the same phase structure:

### 1. EXPLORATION PHASE

- Drafting Cards
- Preparation of the Rite

### 2. ADVENTURE PHASE

- Alternate taking turns consisting of playing an Exploration Card, moving Mystic, absorbing Magic, preparing and activating Spells

### 3. OFFERING PHASE

- Offer Magic to the Rite
- Refresh Spell Cards, refill Spell Supply & return Mystic Tokens from the Game Board
- Reshape the Game Board by removing 1 card each
- Change the First Player

## ~ ADVENTURE PHASE OPTIONS ~



**EXPLORE:** Place an Exploration Card to any space on the Game Board that don't already have an Exploration Card, and receive the Discovery Bonus (*\*Mandatory*)



**MOVE:** Move your Mystic Figure to an adjacent space. The Mystic may perform the Action of any Cards encountered (*All players has 2 Movement Activation Tokens and they may use them on separate occasions*) (*Optional*)



**ABSORB:** Absorb 1 Magic from an Exploration Cards on an adjacent space (*It's only possible to absorb Magic that is directly facing the Mystic*) (*Optional*)

**ADDITIONAL OPTIONS:** The active player may also use Absorb Magic Cards to absorb extra Magic, as well as gain benefits from their activated Spell Cards.

## ~ END GAME SCORING ~

- \* Mystic Cubes on the Rite Card (*10 VP each*)
- \* VP from prepared/activated Spell Cards
- \* 1 VP for each leftover Magic Element

## ~ EXPLORATION CARD ACTIONS ~



**MOVE** - Move to an Adjacent Space.



**TUNNEL** - Move to another Tunnel Space. A Tunnel space is considered adjacent to other Tunnel Spaces, but you may not Absorb Magic through a Tunnel.



**RESHAPE** - Move and/ or rotate an Exploration Card on the Game Board to an empty space up to two adjacent spaces away.



**REPLENISH** - Refill depleted Magic Elements of an Exploration Card



**EXCHANGE** - Change one of your Magic Elements to any Element from the Supply



**EXPLORE** - Draw an Explore Card and discard an Explore Card



**DESTROY** - Remove another Exploration Card (*and any Magic Gem on it*) from the Game Board once per round. Place one of your Mystic Token on the Card to remember this.



**STOP** - Mystics can not enter the space (*the Card can not be played on a Mystics Space*)

If a Spell Card or any other type of card or resource is depicted instead of an Action Symbol, you instead receive the depicted amount of that card/resource.





## ~ APERÇU DU JEU ~

VOUS AVEZ ENFIN TROUVÉ LE MOYEN D'ENTRER DANS "LE MONDE ENTRE LES MONDES", LÀ OÙ VIVENT LES ESPRITS ET LES FÉES... UNE TOILE INEXTRICABLE ET INEXPLORÉE DE LIEUX IMPROBABLES, HÉBERGEANT LES CRÉATURES LES PLUS ÉTRANGES. SOYEZ PRUDENT : CET ENDROIT EST CHARGÉ D'ANCIENNE MAGIE, ET VOUS N'ÊTES PAS SEUL EN CES LIEUX...

Dans *Betwixt and Between*, les joueurs incarnent des Mystiques qui se sont frayé un chemin jusque dans un monde inconnu, afin de l'explorer et d'en exploiter l'essence magique. Tout au long de la partie, les joueurs vont révéler l'histoire de leur Mystique en jouant des cartes Exploration qui détermineront à la fois leurs découvertes, mais aussi les rencontres qu'ils vont faire.

Chacun devra habilement jongler entre placement de cartes et mouvements de son personnage, afin de créer les combinaisons lui permettant d'interagir avec les êtres de ce nouveau monde et d'absorber de la magie. En utilisant leur Flux Magique, les Mystiques pourront lancer des sorts toujours plus puissants, évoluer et marquer des points.

Seul le Mystique le plus compétent et le plus audacieux gagnera la partie !



## ~ MISE EN PLACE ~

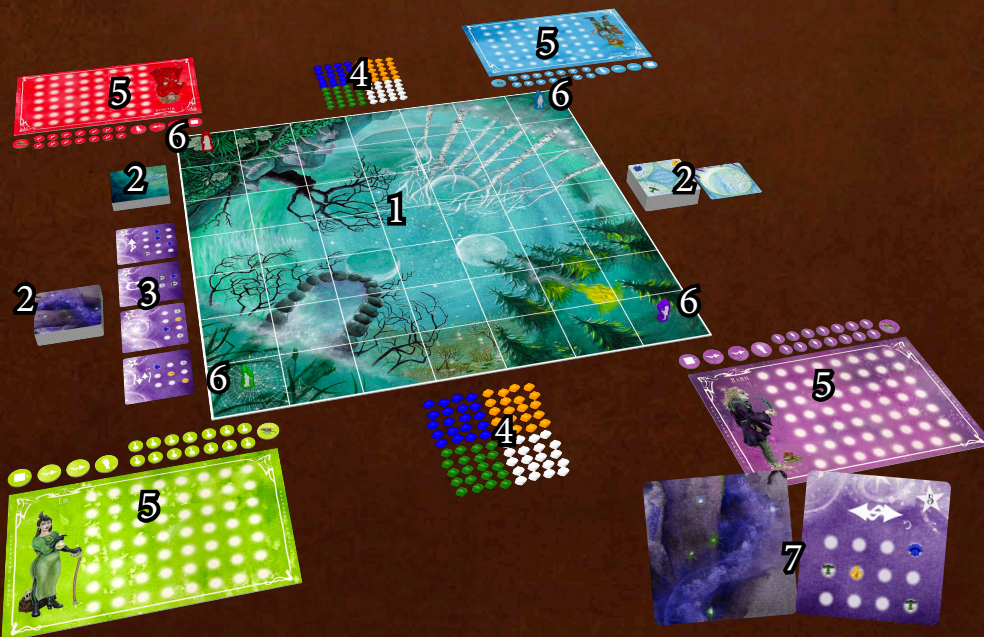
\* Placez le plateau de jeu au milieu de la table (1). Dans une partie à 3 joueurs, utilisez une grille de 6x6 cases sur le plateau. Lorsque vous jouez à 2, utilisez une grille de 5x5 cases. Couvrez les cases non utilisées avec des jetons *Obstacle*.

\* Mélangez le paquet de cartes Exploration, le paquet de cartes Absorption de Magie et le paquet de cartes Sort, puis posez-les près du plateau de jeu (2). Piochez 4 cartes Sort et placez-les face visible dans la zone de jeu pour former une rivière (3).

\* Formez une réserve commune avec les Gemmes Magiques en les plaçant près du plateau de jeu (4).

\* Choisissez aléatoirement un premier joueur et distribuez à chacun un plateau Mystique, ainsi que les jetons Activation et Mystique de la couleur correspondante (5). Placez le pion Mystique de chaque joueur sur un coin du plateau de jeu (6).

\* Tous les joueurs piochent 2 cartes Sort du paquet Sort, en choisissent une à garder en main et défaussent l'autre (7).



Design du jeu par Tobias Hall. Art et expertise féérique par Liselotte Eriksson. Logotypes, cadres et icônes par Benjamin Kvisler. Traduction par Noëlie Guillemotte. Relecture et corrections par Adrien Martel.

2021 © All Or None Games  
[www.allornonegames.com](http://www.allornonegames.com)





# ~ PHASES DE JEU ~

Le jeu se déroule en trois manches, chacune divisée en trois phases :

## 1. PHASE D'EXPLORATION

- Draft des cartes
- Préparation du Rite

## 2. PHASE D'AVENTURE

- Chacun à leur tour, les joueurs posent une carte Exploration, déplacent leur Mystique, absorbent de la Magie, préparent et activent des Sorts.

## 3. PHASE D'OFFRANDE

- Offrande de Magie pour le Rite
- Entretien : rafraîchissement des cartes Sort activées, renouvellement de la rivière et récupération des jetons Mystique du plateau de jeu
- Altération du plateau de jeu (chaque joueur enlève une carte Exploration)
- Début de la manche suivante, avec un nouveau premier joueur

*Les sections suivantes expliquent en détail les différentes phases.*

## 1. PHASE D'EXPLORATION

Afin de créer l'histoire de leur Mystique, les joueurs vont drafter des cartes Exploration. Chaque joueur pioche 5 cartes, en garde 1, et passe les autres au joueur à sa gauche. Répétez l'opération jusqu'à ce que chacun ait 4 cartes en main. (*Lorsque vous jouez à 2, piochez 6 cartes chacun et gardez-en 4.*) Placez les cartes inutilisées face marron visible à l'écart dans la zone de jeu.

Les cartes Exploration indiquent ce que les joueurs vont découvrir et rencontrer.

### DÉTAIL D'UNE CARTE EXPLORATION

#### ÉLÉMENTS MAGIQUES

Chaque carte possède sa propre combinaison d'Éléments Magiques, bien les choisir pendant la phase de draft est donc primordial. Les Éléments Magiques ne peuvent être obtenus qu'une fois la carte posée sur le plateau de jeu, et uniquement si des Gemmes Magiques de la couleur associée sont posées dessus. Votre Mystique absorbe la magie des cases qui lui sont adjacentes.



#### BONUS DE DÉCOUVERTE

Lorsque vous jouez une carte, vous recevez immédiatement ce bonus depuis la réserve. Il peut s'agir d'une carte Sort, d'une carte Absorption de Magie, ou de n'importe quel Élément Magique.

#### ACTION

L'effet de la carte lorsque vous y déplacez votre Mystique. Cela peut vous permettre de vous déplacer de nouveau, de récupérer de la magie, de déplacer d'autres cartes, de créer des tunnels ou d'échanger de la magie.





*Il existe 96 cartes Exploration dans le jeu, proposant une multitude de combinaisons d'actions, d'Éléments Magiques et de bonus de découverte !*

## GUIDE DES ACTIONS



**MOUVEMENT** - Bougez votre pion sur une case adjacente.



**TUNNEL** - Déplacez vous vers un autre Tunnel. Toutes les cases Tunnel sont considérées comme adjacentes entre elles, mais vous ne pouvez pas absorber de Magie quand vous vous y trouvez.



**ALTERATION** – Déplacez une carte Exploration jusqu'à deux cases et/ou réorientez-la. La case qui reçoit la carte exploration doit être libre.



**RENOUVELLEMENT** – Placez des Gemmes Magiques sur les emplacements vides d'une carte Exploration.



**ÉCHANGE** – Transformez l'un de vos Éléments Magiques en un autre Élément de votre choix depuis la réserve.



**EXPLORATION** - Piochez une carte Exploration, puis défaussez-en une.



**DESTRUCTION** – Une fois par manche, retirez une autre carte Exploration (*ainsi que les éventuelles Gemmes Magiques qui s'y trouvent*) du plateau de jeu. Placez l'un de vos jetons Mystique sur cette carte afin de garder trace de cette action.



**OBSTACLE** - Les Mystiques ne peuvent pas aller sur cette case (*ne peut être joué sur une case où se trouve un Mystique*).

Si une carte Sort, ou n'importe quel autre type de ressource ou de carte, se trouve à la place d'un Symbole d'Action, vous recevez à la place le nombre affiché de cartes ou de ressources.

## LE RITE

Le Rite utilise les cartes qui n'ont pas été choisies pendant la phase de draft. Retournez-les sur leur face Rite (bleue). Dans l'ordre du tour, chaque joueur choisit une carte et la position de manière à former un carré de 2x2 cartes. Les Éléments Magiques disposés au centre, dans la pleine lune, seront ceux qui rapporteront des points de victoire pour cette manche.

*Dans une partie à 2 joueurs, chacun placera une carte à son tour jusqu'à avoir formé le carré. Dans une partie à 3 joueurs, le dernier élément est choisi aléatoirement par le joueur actif. Il prend une Gemme de chaque type dans sa main, puis en tire une au hasard.*



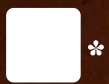
*Exemple de Rite composé de 2 Éléments de Vent, 1 Élément de Terre et 1 Élément de Feu dans le rond central.*





## 2. PHASE D'AVENTURE

Dans l'ordre du tour, les joueurs vont retourner leurs jetons Activation dans l'ordre de leur choix. Seul le jeton Exploration doit impérativement être joué, les autres sont facultatifs. Les jetons Activation ont les effets suivants (voir section suivante pour une description détaillée) :



**EXPLORATION:** Choisissez une carte Exploration de votre main. Recevez immédiatement le bonus de découverte de cette carte, puis placez-la sur une case libre (sans carte Exploration) du plateau (\*Obligatoire).



**MOUVEMENT:** Déplacez votre pion Mystique sur une case adjacente. Le Mystique peut réaliser l'action des cartes qu'il traverse (tous les joueurs possèdent 2 jetons de mouvement, et peuvent les utiliser en plusieurs fois) (Facultatif)



**ABSORPTION :** Absorberez 1 Gemme Magique d'une carte Exploration adjacente (pour être absorbée, la Gemme doit se trouver sur le côté de la carte faisant directement face au Mystique). (Facultatif)

**OPTIONS SUPPLÉMENTAIRES :** Le joueur peut également utiliser des cartes Absorption de Magie pour récupérer des Gemmes Magiques supplémentaires, ou activer ses cartes Sort préparées (voir page 19).



À mesure que les joueurs façonnent le plateau de jeu en plaçant des cartes Exploration, les options et les possibilités évoluent. Créer de puissantes combinaisons, saisir les opportunités et enchaîner des actions sont les clés de la victoire.



### EXPLORATION (OBLIGATOIRE)

Choisissez une carte Exploration et recevez immédiatement le bonus indiqué en dans le coin supérieur droit. Ce bonus peut être une Gemme Magique, une carte Absorption de Magie, ou une carte Sort (piochez-la dans le paquet correspondant, ou choisissez l'une des 4 cartes visibles de la rivière. Le cas échéant, piochez immédiatement une nouvelle carte pour remplacer celle que vous venez de prendre). Ensuite, placez la carte Exploration face recto (côté marron) sur n'importe quelle case du plateau de jeu qui n'en possède pas déjà une. Le joueur peut orienter la carte dans le sens de son choix, mais il ne peut pas faire en sorte qu'elle empêche un Mystique de se déplacer ou qu'elle le bloque complètement. Si aucune case n'est valide, le joueur peut remplacer une carte déjà présente sur le plateau par la sienne.

Une fois la carte posée, placez sur les symboles correspondants des Gemmes Magiques depuis la réserve.





## MOUVEMENT (FACULTATIF)

Pour chaque activation d'un jeton Mouvement, le joueur peut déplacer son pion Mystique sur une case adjacente orthogonalement, et utiliser l'action de la carte sur laquelle il se trouve (mais pas l'action de la carte sur laquelle il a commencé son tour). Un joueur ne peut réaliser l'action d'une carte qu'une fois par tour. Les joueurs sont autorisés à se déplacer sur une case déjà occupée par un autre Mystique, cependant les actions des cartes où se trouvent des Mystiques adverses sont bloquées, et vous ne pourrez pas en bénéficier. Les joueurs peuvent également interrompre leur mouvement pour réaliser d'autres actions (telles qu'*Absorber*, *Explorer* ou *Activer des cartes Sort*) et reprendre ensuite leur déplacement.

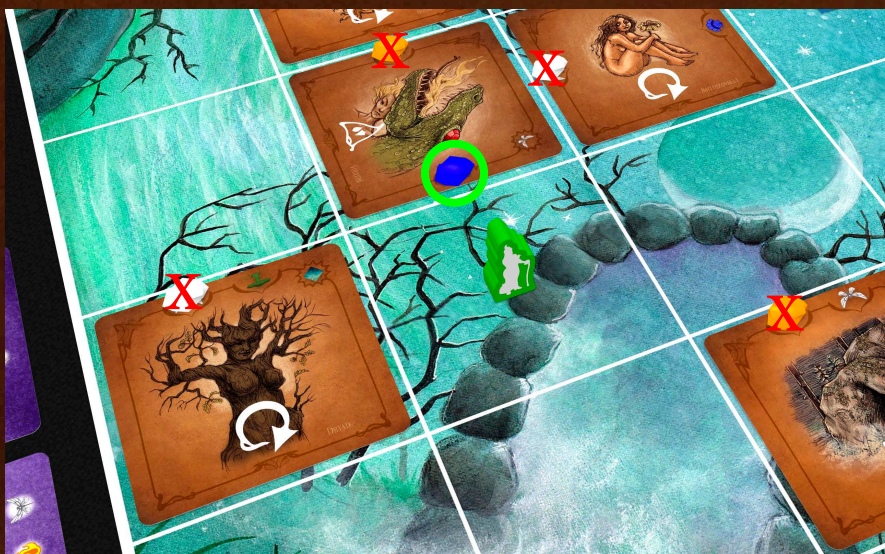


Les lignes vertes représentent tous les déplacements possibles du Mystique violet avec ses 2 mouvements. La carte *Exploration Star Féérique* possède un symbole *Obstacle*, qui interdit tout mouvement sur elle.



## ABSORPTION (FACULTATIF)

Lorsqu'un joueur absorbe de la Magie, il prend 1 Gemme Magique d'une carte Exploration adjacente à son Mystique (le Mystique doit se trouver à une certaine distance de la source pour pouvoir l'absorber). Cette Gemme doit se trouver sur le côté de la carte qui lui fait directement face. Une fois absorbée, la Gemme est placée à côté du plateau du joueur. Pour effectuer une absorption, une Gemme doit obligatoirement se trouver sur l'emplacement de la carte (le symbole inscrit sur la carte n'est pas suffisant).



Dans l'exemple ci-dessus, le Mystique vert ne peut absorber que la Gemme d'Eau (bleue), car c'est la seule qui soit adjacente au pion.

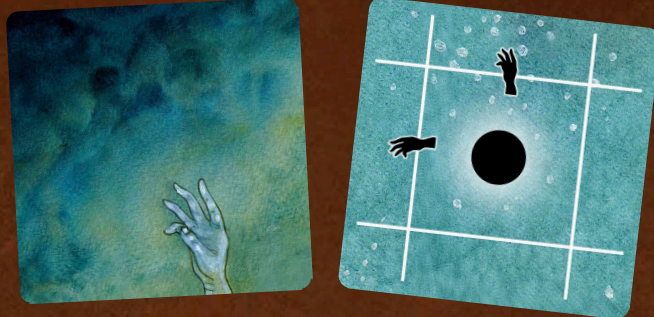




## OPTIONS SUPPLÉMENTAIRES

En plus de ses autres actions, un Mystique peut également jouer autant de cartes Absorption de Magie qu'il le souhaite afin de récupérer de la Magie supplémentaire, et activer des Sorts préparés pour bénéficier de leurs effets. Quand il utilise une carte Absorption de Magie, le joueur peut absorber les Gemmes adjacentes dans les directions indiquées (*représentées par des mains*). Le cercle noir au milieu de la carte représente son Mystique. Il est possible d'orienter la carte dans n'importe quel sens. Celle-ci est défaussée après usage.

*Absorber de la Magie permet aux Mystiques de récupérer des Gemmes dans plusieurs directions. Les cartes peuvent être orientées dans n'importe quel sens. La carte dans l'exemple à droite permet au Mystique d'absorber un total de 2 Gemmes, une dans chaque direction indiquée par les mains.*



Pour activer un Sort, le joueur place la carte du Sort préparé sur le côté gauche de son plateau personnel et résout ses effets. *Plus de détails dans la section suivante : Préparer un Sort.*

## ENVOÛTEMENT

À la fin du tour d'un joueur, celui-ci débute sa phase d'envoûtement. Afin de rendre la partie plus fluide, le joueur dont c'est le tour après lui peut commencer sa phase d'aventure en même temps. Durant la phase d'envoûtement, le joueur retourne ses jetons Activation face visible et peut préparer des Sorts en créant des motifs magiques sur son plateau personnel (*ce que l'on appelle le Flux Magique*). Ces Sorts offrent de nouvelles possibilités et permettent de gagner des points de victoire. Il n'est possible de préparer des Sorts que pendant la phase d'envoûtement, et ceux-ci seront disponibles dès le tour suivant. La phase d'envoûtement d'un joueur se termine quand il commence un nouveau tour.

### PRÉPARER UN SORT

Afin de préparer un Sort, un Mystique doit reproduire les motifs magiques dessinés sur ses cartes Sort à l'aide de Gemmes Magiques (*le motif peut être orienté de n'importe quelle manière. Les emplacements vides des cartes Sort ne sont pas considérés comme faisant partie du motif, il n'est pas nécessaire de les laisser vides dans le Flux Magique*). Aucune Magie n'est "dépensée" lors de la préparation des Sorts, et un Sort est considéré comme prêt tant que le motif correspondant est présent dans le Flux. Durant leur phase d'envoûtement, les joueurs sont libres de réarranger leur Flux comme ils le souhaitent sans que cela n'impacte leurs cartes Sort. Cependant, au début du nouveau tour d'un joueur, les Sorts dont le motif n'est plus présent dans son Flux doivent être défaussés. Les Sorts défaussés ne rapportent pas de points de victoire en fin de partie.



*Votre Flux Magique vous indique quels sorts vous pouvez préparer...*





## EXEMPLE D'UN TOUR

*Le bonus, une carte Absorption de Magie*



1.

*La carte Exploration jouée*

Le joueur violet active son jeton Exploration, décide d'une carte Exploration à jouer et reçoit immédiatement le bonus associé. Ici, il s'agit d'une carte Absorption de Magie.

*Les Gemmes Magiques sont immédiatement placées sur la carte depuis la réserve*



2.

Le joueur violet place la carte Exploration sur une case libre du plateau de jeu. Il pose ensuite les Gemmes Magiques correspondantes sur la carte.

*La Gemme absorbée*

*Ces Éléments Magiques ne sont pas accessibles, car ils ne font pas directement face au Mystique.*



3.

Le joueur violet active son jeton Absorption et absorbe une Gemme de Feu située sur la carte Exploration directement adjacente à son Mystique.

*Les emplacements vides sont complétés avec des Gemmes de la réserve*



4.

*Le Mystique effectue l'action Renouvellement*

Le joueur violet active l'un de ses jetons Mouvement, et déplace son pion Mystique sur la carte Dryades. Il décide d'utiliser l'action Renouvellement de la carte, ce qui lui permet de placer de nouvelles Gemmes sur la carte Basilic.

*Le Mystique peut se déplacer une troisième fois grâce aux Merrows*

*Les cartes Absorption de Magie permettent au joueur de gagner des Gemmes supplémentaires dans différentes directions.*

*Le mystique peut absorber tous ces Éléments Magiques grâce à la carte Absorption de Magie.*



5.

Le joueur violet utilise son second jeton Mouvement pour aller sur l'emplacement des Merrows, et utilise l'action de Mouvement de la carte.



6.

Avec son mouvement supplémentaire, le joueur violet déplace son mystique près du Basilic et termine son tour en utilisant sa carte Absorption de Magie pour récupérer 2 Gemmes Magiques supplémentaires !



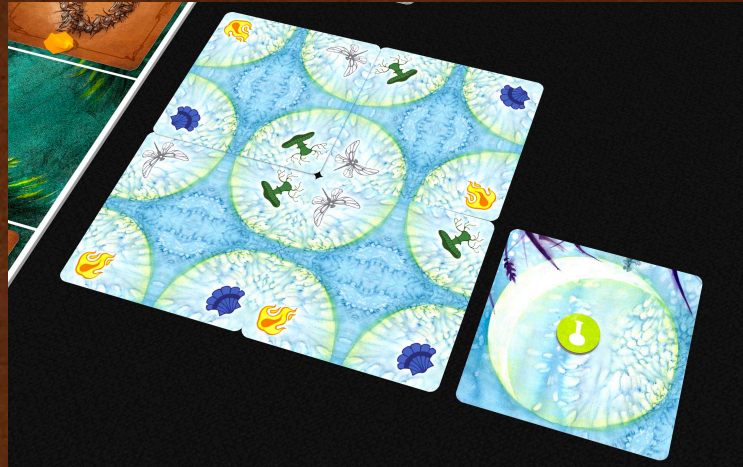


### 3. PHASE D'OFFRANDE

Lorsque les joueurs ont posé toutes leurs cartes Exploration, la manche se termine, et l'on attribue les points de victoire (PV) pour le Rite en cours. Dans l'ordre du tour, les Mystiques ont la possibilité de sacrifier une ou plusieurs fois les 4 Gemmes demandées (*situées dans la pleine lune*). Pour chaque Rite accompli, les joueurs posent un jeton Mystique sur la carte Rite. Chaque jeton sur cette carte vaut 10 PV en fin de partie.

*Le rite est un excellent moyen de gagner des points de victoire, mais cela consume votre Magie, alors réfléchissez bien avant de faire une offrande...*

*Le Mystique vert défausse 2 Gemmes de Terre et 2 Gemmes de Vent. Il place ensuite un de ses jetons Mystique sur la carte Rite pour symboliser les 10 PV obtenus.*



### ENTRETIEN

Une fois le Rite terminé, toutes les cartes Sort de la rivière sont défaussées et remplacées par de nouvelles. Les Sorts activables une fois par manche que vous avez utilisés retournent dans la zone de préparation (*à droite de votre plateau Mystique*). Tous les jetons Mystique placés sur des cartes Exploration à la suite d'une action Destruction sont récupérés par leurs propriétaires. Les Joueurs façonnent alors le monde, en défaussant chacun une carte Exploration du plateau de jeu (*ainsi que les éventuelles Gemmes Magiques qui s'y trouvent*). Le joueur à gauche de l'actuel premier joueur devient le nouveau premier joueur.

## ~ FIN DE LA PARTIE ~

La partie se termine à la fin du troisième Rite. Les joueurs comptabilisent alors leurs PV en additionnant leurs jetons Mystique sur la carte Rite (*chacun vaut 10 points*), les points de victoire sur leurs cartes Sort préparées/activées, et en ajoutant 1 point par Gemme Magique qui n'a pas été utilisée pour préparer un Sort. Le joueur avec le plus de points de victoire est déclaré vainqueur ! En cas d'égalité, c'est le joueur avec le plus de Gemmes qui l'emporte.



*Dans cet exemple, le joueur violet gagne 30 PV pour avoir participé à 3 Rites, 35 PV grâce à ses cartes Sort, et 3 PV pour les Gemmes qu'il n'a pas posé dans son Flux Magique. Son score final est de 68 PV.*





# ~ MODE SOLO ~

## MISE EN PLACE

Suivez la mise en place pour 2 joueurs avec les exceptions suivantes : utilisez l'intégralité du plateau de jeu (7x7 cases) et ne préparez pas de composants pour un second joueur (prenez simplement un pion Mystique pour le joueur fantôme). Choisissez n'importe quel côté d'une carte de mise en place solo, puis placez votre pion Mystique sur la case marquée d'un cercle noir et le joueur fantôme sur la case portant un cercle blanc. Mélangez 6 cartes Exploration avec les 4 cartes Solo et placez-les face cachée sur les cases du plateau de jeu indiquées par la carte de mise en place.



La carte de mise en place Solo indique l'organisation du plateau.

## RÈGLES

Suivez les règles du jeu à 2 joueurs avec les exceptions suivantes :

### PHASE D'EXPLORATION

Lorsque vous mettez en place un Rite, prenez 4 Gemmes Magiques de chaque type dans votre main (ou utilisez n'importe quel contenant opaque) et piochez-en aléatoirement 4 qui seront les offrandes requises pour la manche en cours (mettez les Gemmes restantes de côté, vous utiliserez cette réserve pendant les phases suivantes). Durant toute la partie, vous serez le premier joueur.

### PHASE D'AVENTURE

À chaque fois que votre pion Mystique se trouve à côté d'une carte Exploration face cachée, vous pouvez la retourner, l'orienter dans le sens de votre choix puis ajouter des Gemmes Magiques sur les emplacements correspondants. Ne récupérez pas le Bonus de Découverte. Si c'est une carte vierge, défaussez-la immédiatement.

À la fin de votre tour, piochez aléatoirement une Gemme Magique de la réserve (celle créée lors de la phase d'exploration) pour déterminer le comportement du joueur fantôme, et la Gemme Magique qu'il récupère. Celui-ci se déplace toujours d'une case en direction du symbole Magique le plus proche correspondant à la couleur de la Gemme piochée (s'il n'y en a pas sur le plateau, vous pouvez choisir sa direction). Le joueur fantôme retire du jeu toutes les cartes qu'il traverse, à l'exception des cartes comportant le symbole Obstacle (il se déplacera toujours dans la direction opposée à ces cartes). S'il a le choix, il se déplacera toujours sur une case comportant une carte Exploration. À la fin de son mouvement, le joueur fantôme retire une Gemme Magique du plateau, correspondant à celle piochée dans la réserve (s'il n'y en a pas, retirez la Gemme la plus proche de votre pion Mystique. S'il y en a plusieurs, retirez également celle la plus proche de votre pion).

### RITE & ENTRETIEN

Si vous ne voulez ou ne pouvez pas faire d'offrande pendant la phase de Rite, vous devez défausser une carte Exploration supplémentaire du plateau de jeu durant la phase d'entretien.

## RANG

Lorsque vous jouez en solo, votre objectif est d'obtenir le meilleur score possible. Comparez vos résultats au tableau ci-dessous pour découvrir votre titre !

0-19	Illusionniste de fête foraine
20-39	Élémentaliste au rabais
40-59	Magicien correct
60-79	Sorcier respectable
80-99	Mystique légendaire
100+	Grand Maître Invocateur

## MODE CAMPAGNE

Le mode solo a été conçu pour être joué de façon autonome, mais peut également faire partie d'une campagne en 4 volets grâce aux scénarios ci-dessous. Retirez tous les Sorts Familier et Mouvement Diagonal du paquet avant de commencer.

### ~ SCÉNARIO 1: LA TRANSCENDANCE ~

Alors comme ça, vous pensez être prêt à pénétrer dans le royaume des fées pour en découvrir les secrets ? Voyons déjà de quoi vous êtes capable...

**OBJECTIF :** Suivez les règles du jeu solo et atteignez 45 PV pour passer au scénario suivant. Si vous échouez, il vous faudra recommencer !

### ~ SCÉNARIO 2: L'INVOCATION ~

Vous vous débrouillez, j'en conviens... Rien d'exceptionnel, mais une belle performance malgré tout ! Il est maintenant temps de vous trouver un familier. Allez, filez, et ne revenez pas avant de m'avoir invoqué un beau spécimen !

**OBJECTIF :** Suivez les règles du jeu solo et atteignez 55 PV tout en ayant collecté 5 Gemmes Magiques de chaque type (celles présentes dans votre Flux Magique comptent) pour passer au scénario suivant. Si vous échouez, il vous faudra recommencer !

### ~ SCÉNARIO 3: L'ÉVOLUTION ~

C'est cette malheureuse petite chose que vous avez choisie en tant que familier ? Eh bien, chacun son truc. J'espère qu'elle vous sera utile malgré tout... Bien, pour atteindre le rang de disciple, vous allez maintenant devoir utiliser vos pouvoirs à leur maximum. Soyez prudent cela dit, vous commencez sérieusement à attirer l'attention. Veillez à ne pas traîner en chemin...

**RÈGLES SPÉCIALES :** Commencez la partie avec un familier (cela ne nécessite pas de carte Sort). Le familier peut révéler les cartes Exploration face cachée quand il se trouve dessus, et absorber de la Magie à la place de votre Mystique. Posez un jeton Obstacle sur chaque case que traverse votre Mystique. Ces cases sont infranchissables pendant le reste de la partie (le joueur fantôme ne tient pas compte de ces jetons).

**OBJECTIF :** Suivez les règles du jeu solo et atteignez 65 PV tout en ayant placé 10 jetons Obstacle sur le plateau de jeu afin de passer au scénario suivant. Si vous échouez, il vous faudra recommencer !

### ~ SCÉNARIO 4: LE GRAND TEST ~

Vous n'avez de cesse de me surprendre, et plutôt en bien ! Un jour, d'ici quelques siècles, je finirai par prendre ma retraite. Et ce jour-là, j'aurai besoin d'avoir parmi mes disciples quelqu'un qui a de la suite dans les idées. Cette fois-ci, je vous ai amené un peu de compagnie. Vous partirez avec deux de mes disciples, et nous verrons bien qui est le plus digne de confiance. Ils vous sont, bien sûr, très largement supérieurs, mais j'estime que vous avez mérité une chance de prouver votre valeur !

**RÈGLES SPÉCIALES :** Commencez la partie avec un familier et la capacité de vous déplacer en diagonale (vous n'avez pas besoin des cartes Sort correspondantes). Utilisez deux joueurs fantômes au lieu d'un (décidez de leur position de départ et jouez-les séparément).

**OBJECTIF :** Atteignez 75 PV afin d'humilier les autres disciples et d'être nommé Grand Mystique !



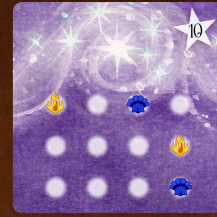


# ~ INDEX DES SORTS ~



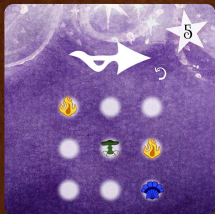
## SORTS ÉLÉMENTAIRES

Activer ce sort vous permet de générer deux Gemmes du type indiqué sur la carte. Il ne peut être utilisé qu'une fois par partie, puis reste à gauche de votre plateau. Il rapporte 5 PV en fin de partie.



## SORTS DE SCORE

Ils n'ont pas d'effet particulier, mais rapportent 10 PV en fin de partie.



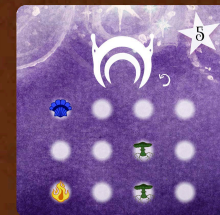
## SORTS DE MOUVEMENT

Ces Sorts peuvent être activés une fois par manche pour obtenir un mouvement supplémentaire. Ils rapportent 5 PV en fin de partie.



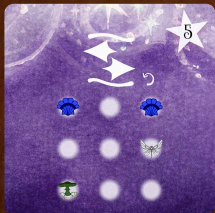
## SORTS DE MOUVEMENT DIAGONAL

Ce Sort offre la capacité de se déplacer en diagonale tant qu'il est actif. Il vaut 5 PV en fin de partie. Un joueur peut préparer plusieurs versions de ce sort pour en gagner les PV.



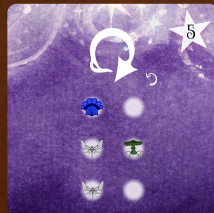
## SORTS DE TUNNEL

Ces Sorts peuvent être activés une fois par manche pour vous déplacer instantanément sur une case tunnel. Ils rapportent 5 PV en fin de partie.



## SORTS D'ÉCHANGE

Ces Sorts peuvent être activés une fois par manche pour échanger l'une de vos Gemmes contre une autre de la réserve. Ils rapportent 5 PV en fin de partie.



## SORTS DE RENOUVEAU

Ces Sorts peuvent être activés une fois par manche pour poser des Gemmes Magiques sur les emplacements vides d'une carte Exploration. Ils rapportent 5 PV en fin de partie.



## SORTS D'ALTÉRATION

Ces Sorts peuvent être activés une fois par manche pour déplacer une carte Exploration jusqu'à deux cases et/ou réorienter-la, en respectant les règles de placement des cartes. Ils rapportent 5 PV en fin de partie.



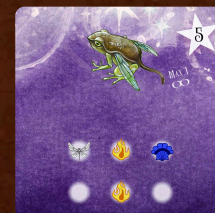
## SORTS D'ABSORPTION

Ces Sorts peuvent être activés une fois par manche pour prendre une carte Absorption de Magie depuis la réserve. Ils rapportent 5 PV en fin de partie.



## SORTS D'INSPIRATION

Ces Sorts peuvent être activés une fois par manche pour choisir une carte Sort de la rivière ou piocher celle du dessus du paquet (dès qu'une carte est prise de la réserve, remplacez-la immédiatement). Ils rapportent 5 PV en fin de partie.



## SORTS DE FAMILIER

Activez un de ces Sorts pour invoquer un familier (*utilisez le jeton Familier*). Lors de l'activation du Sort, placez le familier sur la case de votre Mystique. Il reste actif tant que les Gemmes correspondantes se trouvent sur votre Flux. Le familier peut se déplacer d'une case orthogonalement à chaque tour sans nécessiter de jeton Activation, et peut absorber de la magie à la place du Mystique quand vous retournez un jeton Absorption. Ce sort rapporte 5 PV en fin de partie. Un joueur ne peut avoir qu'un seul familier, mais il peut préparer plusieurs versions de ce Sort pour en gagner les PV.



# ~ RÉSUMÉ DES RÈGLES ~

## ~ STRUCTURE D'UNE MANCHE ~

Le jeu se déroule en trois manches, chacun divisé en trois phases :

### 1. PHASE D'EXPLORATION

- Draft de cartes
- Mise en place du Rite

### 2. PHASE D'AVENTURE

- Chacun à leur tour, les joueurs posent une carte Exploration, déplacent leur Mystique, absorbent de la Magie, préparent et activent des Sorts.

### 3. PHASE D'OFFRANDE

- Offrande de Magie pour le Rite
- Entretien : rafraîchissement des cartes Sort activées, renouvellement de la rivière et récupération des jetons Mystique du plateau de jeu.
- Altération du plateau de jeu (*chaque joueur enlève une carte Exploration*)
- Début de la manche suivante, avec un nouveau premier joueur

## ~ DÉCOMPTÉ DES POINTS DE VICTOIRE ~

- \* Pions Mystique sur le Rite (10 PV chacun)
- \* PV des cartes Sort préparées/activées
- \* 1 PV pour chaque Gemme Magique inutilisée

## ~ OPTIONS DE LA PHASE D'AVENTURE ~



**EXPLORATION** : Choisissez une carte Exploration de votre main. Recevez immédiatement le bonus de découverte de cette carte, puis placez-la sur une case libre (*sans carte Exploration*) du plateau (\*Obligatoire).



**MOUVEMENT**: Déplacez votre pion Mystique sur une case adjacente. Le Mystique peut réaliser l'action des cartes qu'il traverse (*tous les joueurs possèdent 2 jetons de mouvement, et peuvent les utiliser en plusieurs fois*) (Facultatif)



**ABSORPTION** : Absorbiez 1 Gemme Magique d'une carte Exploration adjacente (*pour être absorbée, la Gemme doit se trouver sur le côté de la carte faisant directement face au Mystique*). (Facultatif)

**OPTIONS SUPPLÉMENTAIRES**: Le joueur peut également utiliser des cartes Absorption de Magie pour récupérer des Gemmes Magiques supplémentaires, ou activer ses cartes Sort préparées.

## ~ ACTIONS DES CARTES SORT ~



**MOUVEMENT** - Déplacez-vous sur une case adjacente.



**TUNNEL** - Déplacez vous vers un autre Tunnel. Toutes les cases Tunnel sont considérées comme adjacentes entre elles, mais vous ne pouvez pas absorber de Magie quand vous vous y trouvez.



**ALTERATION** - Déplacez une carte Exploration jusqu'à deux cases et/ou réorientez-la. La case qui reçoit la carte exploration doit être libre.



**RENOUVELLEMENT** - Placez des Gemmes Magiques sur les emplacements vides d'une carte Exploration.



**ÉCHANGE** - Transformez l'un de vos Éléments Magiques en un autre Élément de votre choix depuis la réserve.



**EXPLORATION** - Piochez une carte Exploration, puis défaussez-en une.



**DESTRUCTION** - Une fois par manche, retirez une autre carte Exploration (*ainsi que les éventuelles Gemmes Magiques qui s'y trouvent*) du plateau de jeu. Placez l'un de vos jetons Mystique sur cette carte afin de garder trace de cette action.



**OBSTACLE** - Les Mystiques ne peuvent pas aller sur cette case (*ne peut être joué sur une case où se trouve un Mystique*).

Si une carte Sort, ou n'importe quel autre type de ressource ou de carte, se trouve à la place d'un Symbole d'Action, vous recevez à la place le nombre affiché de cartes ou de ressources.



# ~ ÜBERSICHT ~

DU HAST ENDLICH EINEN WEG IN DIE HEIMAT DER GEISTER UND DER FEEN GEFUNDEN, DAS DAZWISCHEN... EIN VERWORRENES UND UNERFORSCHTES NETZ AUS SELTSAMEN ÖRTEN, IN DEM DIE MERKWÜRDIGSTEN KREATUREN LEBEN. ABER OBACHT: DIESES LAND IST VON URALTER MAGIE DURCHDRUNGEN UND IHR SEID HIER BEI WEITEM NICHT ALLEINE...

In *Betwixt and Between* schlüpfen die Spieler in die Rollen von Mystikern, die ihren Weg in dieses sonderbare Land gefunden haben, um dessen magische Essenz zu erforschen und zu nutzen. Im Laufe des Spiels entfalten die Spieler die Geschichte ihrer Mystiker, indem sie Erkundungskarten ziehen, die bestimmen, was sie entdecken und was ihnen begegnen könnte.

Die Spieler müssen die Platzierung der Karten geschickt mit der Bewegung der Charaktere erschaffen die Spieler dynamische Kombinationen, um mit geheimnisvollen Wesen interagieren und Magie absorbieren zu können. Die Mystiker entwickeln stets ihr Magiegeflecht weiter, erlernen neue Fähigkeiten und mächtige Zaubersprüche.

Nur der listigste und geschickteste Mystiker gewinnt das Spiel!



# ~ SPIELAUFBAU ~

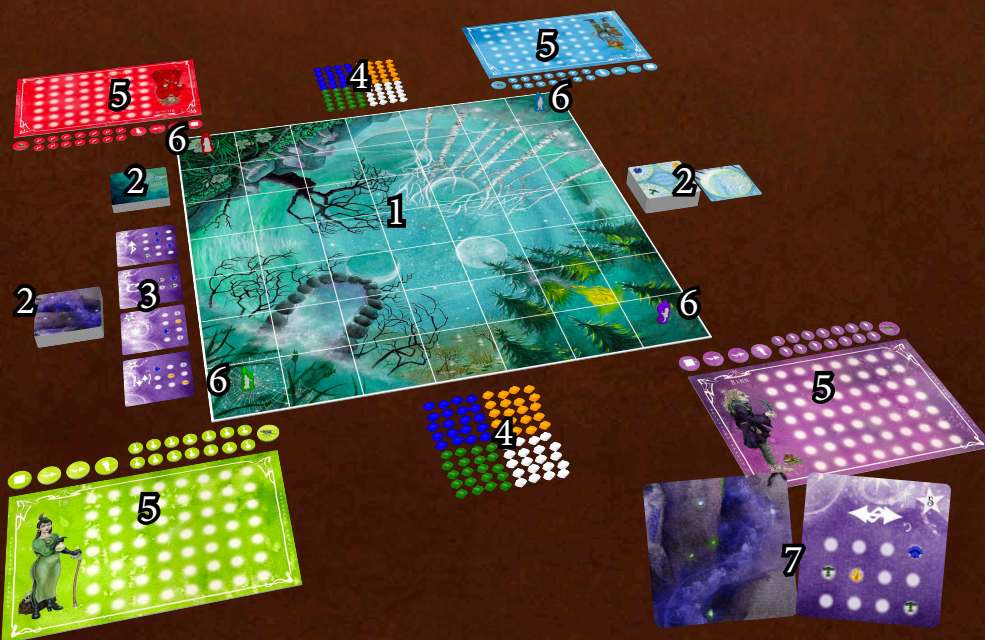
\* Legt das Spielbrett in die Mitte des Tisches (1). Bei einem 3-Spieler-Spiel verwendet nur ein 6x6-Raster des Spielbretts, bei einem 2-Spieler-Spiel nur ein 5x5-Raster. Deckt die nicht verwendeten Felder mit Hindernisplättchen ab, um dies zu verdeutlichen.

\*\* Mischt den Erkundungskartenstapel, den Absorberkartenstapel und den Zauberspruchkartenstapel und legt sie neben das Spielbrett (2). Zieht 4 Zauberspruchkarten und legt sie offen neben das Spielbrett in einem gemeinsamen Vorrat ab (3)

\* Fügt die magischen Elemente einem allgemeinen Vorrat neben dem Spielbrett hinzu (4)

\* Bestimmt zufällig einen Startspieler und teilt an jeden Spieler eine Mystikertafel sowie Aktivierungs- und Mystikplättchen der passenden Farbe aus (5). Platziert die zugehörigen Mystiker-Figuren in gegenüberliegende Ecken des Spielbretts (6)

Alle Spieler ziehen je 2 Zauberkarten vom Zauberspruchkartenstapel, entscheiden sich für 1, die sie auf der Hand behalten, und legen die andere ab (7)



Spieldesign von Tobias Hall.  
Kunst und Feen-Expertise von Liselotte Eriksson.  
Logo, Rahmen und Icons von Benjamin Kvisler.  
Übersetzung von Mathias Grunwald.

2021 © All Or None  
Games  
[www.allornonegames.com](http://www.allornonegames.com)





# ~ SPIELABLAUF ~

Das Spiel wird über 3 RUNDEN gespielt, die jeweils der gleichen Phasenstruktur folgen:

## 1. ERKUNDUNGSPHASE

- Karten draften
- Vorbereitung des Rituals

## 2. ABENTEUERPHASE

- abwechselnde Spielerzüge, die aus dem Ausspielen einer Erkundungskarte, dem Bewegen eines Mystikers, dem Absorbieren von Magie und dem Aktivieren von Zaubersprüchen bestehen

## 3. DARBIETUNGSSPHASE

- dem Ritual Magie darbringen
- Zauberspruchkarten auffrischen & Zaubervorrat auffüllen
- Mystikplättchen vom Spielbrett nehmen
- das Spielbrett umgestalten, indem jeweils 1 Karte entfernt wird
- den Startspieler wechseln

Die folgenden Abschnitte beschreiben die verschiedenen Phasen im Detail.

## 1. ERKUNDUNGSPHASE

Um die individuelle Mystiker-Geschichte zu erstellen, ziehen die Spieler Erkundungskarten. Jeder Spieler zieht 5 Karten, entscheidet sich für 1, die er behält, und gibt die anderen Karten an den Spieler zur Linken weiter. Die Spieler wiederholen dies, bis alle Spieler 4 Karten zum Behalten ausgewählt haben (*wenn ihr mit nur 2 Spielern spielt, zieht stattdessen 6 Karten und wählt 4 zum Behalten*).

Die Erkundungskarten geben vor, was die Spieler entdecken und auf was sie stoßen werden.

### AUFBAU EINER ERKUNDUNGSKARTE

#### MAGISCHE ELEMENTE

Jede Karte hat ihre eigene Kombination von Magie-Symbolen, also stellt sicher, dass ihr Karten mit magischen Elementen zieht, die ihr benötigt. Diese magischen Elemente können nur beansprucht werden, wenn sich die Karte auf dem Spielbrett befindet und ein magisches Element auf ihr liegt. Ihr absorbiert die Magie mit eurem Mystiker aus einem benachbarten Feld.



#### ENTDECKUNGSPRÄMIE

Ihr erhaltet diesen Bonus sofort aus dem Vorrat, wenn ihr euch entschieden habt, die Karte zu spielen. Es kann sich dabei entweder um eine Zauberspruchkarte, eine Absorberkarte oder um eines der magischen Elemente handeln.

#### AKTION

Der Effekt der Karte, wenn ihr mit eurem Mystiker auf dem Spielbrett diese betretet. Mit Aktionen könnt ihr euch z. B. zusätzliche Felder bewegen, Magie auffüllen, andere Karten bewegen, Tunnel anlegen oder Magie austauschen.





*Im Spiel enthalten sind 96 Erkundungskarten mit verschiedenen Kombinationen von Aktionen, magischen Elementen und Entdeckungsboni!*

## ZUSAMMENFASSUNG DER AKTIONEN



**BEWEGEN - BEWEGEN** - Verschieben der Mystiker-Figur auf ein angrenzendes Feld



**TUNNEL** - Bewegen der Mystiker-Figur einem anderen Tunnelfeld. Ein Tunnelfeld gilt als angrenzend an andere Tunnelfelder, aber ihr könnt keine Magie durch einen Tunnel absorbieren



**UMFORMEN** - Verschieben und/oder Drehen einer Erkundungskarte auf dem Spielbrett auf ein leeres Feld bis zu zwei Felder entfernt.



**AUFFÜLLEN** - Auffüllen verbrauchter magischer Elemente einer Erkundungskarte



**TAUSCHEN** - Tauscht eines eurer magischen Elemente gegen ein beliebiges Element aus dem Vorrat



**ERKUNDEN** - Zieht eine Erkundungskarte und werft eine Erkundungskarte ab



**ZERSTÖREN** - Entfernt einmal pro Runde eine andere Erkundungskarte vom Spielbrett (*und jedes darauf platzierte Magische Element*). Legt ein Mystikplättchen auf die Karte zur Erinnerung.



**HALT** - Mystiker können das Feld nicht betreten (*die Karte kann nicht auf ein Mystikerfeld gespielt werden*)

Wenn anstelle einer Aktion eine Zauberspruchkarte oder eine andere Art von Karte oder Ressource abgebildet ist, erhältst du stattdessen die abgebildete Menge dieser Karte/Boni.

## DAS RITUAL

Mit der 5. übrig gebliebenen Erkundungskarte beginnen die Spieler ein Ritual, indem sie die Karten umdrehen und der Reihe nach zu einem großen 2x2-Quadrat ausrichten. Der erste Spieler bestimmt das erste Element. Dann bestimmt jeder Spieler im Uhrzeigersinn je ein Element durch Auslegen der Karten. Die angezeigten magischen Elemente im Vollmond sind die Siegpunktbedingung für die aktuelle Runde.

*In 2-Spieler-Spielen bringen die Spieler abwechselnd jeweils 2 Karten ein, 1 nach der anderen. In 3-Spieler-Spielen wird das letzte Element zufällig bestimmt, indem man von jedem Element eines auf die Hand nimmt und zufällig eines zieht.*



*Ein Ritual mit 2 Windmagie-Elementen, 1 Erdmagie-Element und 1 Feuermagie-Element*



## 2. ABENTEUERPHASE

In Zugreihenfolge aktivieren die Spieler abwechselnd ihre Aktivierungsplättchen, indem sie sie in der Reihenfolge ihrer Wahl umdrehen. Nur das Erkunden-Aktivierungsplättchen muss aktiviert werden, die anderen sind optional.

Die Aktivierungsplättchen haben die folgenden Effekte (*siehe nächsten Abschnitt für detaillierte Beschreibungen*):



**ERKUNDEN:** Erhalte sofort den Entdeckungsbonus der Karte und lege dann die Erkundungskarte auf ein beliebiges Feld auf dem Spielbrett, auf dem noch keine Erkundungskarte liegt (\*Obligatorisch)



**BEWEGEN:** Bewege deine Mystiker-Figur auf ein angrenzendes Feld. Der Mystiker kann die Aktion jeder angetroffenen Karte ausführen (*Alle Spieler haben 2 Verschieben-Aktivierungsplättchen und können sie bei verschiedenen Gelegenheiten verwenden*) (Optional)



**ABSORBIEREN:** Absorbieren 1 Magie von einer Erkundungskarte auf einem angrenzenden Feld (*es ist nur möglich Magie zu absorbieren, die direkt auf den Mystiker gerichtet ist*) (Optional)

**ZUSÄTZLICHE OPTIONEN:** Der aktive Spieler kann auch Absorberkarten verwenden, um zusätzliche Magie zu absorbieren, sowie Vorteile aus seinen vorbereiteten Zauberspruchkarten zu erhalten (*siehe Seite 30*).



*Während die Spieler das Spielbrett durch das Platzieren von Erkundungskarten gestalten, nehmen die Optionen und Möglichkeiten zu, so dass das geschickte Erstellen mächtiger Kombinationen, das Schaffen von Gelegenheiten und das Verbinden von Aktionen der Schlüssel zum Sieg sind.*



### ERKUNDEN (OBLIGATORISCH)

Wähle eine Erkundungskarte und erhalte sofort den Entdeckungsbonus, der in der oberen rechten Ecke der Karte abgebildet ist. Der Bonus kann entweder ein magisches Element, eine Absorberkarte aus dem Vorrat oder eine Zauberspruchkarte sein (*ziehe zufällig eine vom Stapel oder nimm eine der 4 offenen Karten aus dem Vorrat. Füllt den Vorrat sofort wieder auf, wenn eine Zauberspruchkarte aus dem Vorrat genommen wird*). Lege dann die Erkundungskarte offen auf ein beliebiges quadratisches Feld auf dem Spielbrett, auf dem sich noch keine Erkundungskarte befindet. Die Erkundungskarte darf beim Ablegen in jede beliebige Richtung ausgerichtet werden, aber die Karte darf nicht so abgelegt, dass sich ein Mystiker nicht bewegen kann, oder dass sie einen Mystiker einschließt. Sollte ein Spieler eine Erkundungskarte nicht ablegen können, darf er eine bereits abgelegte Erkundungskarte auf dem Spielbrett ersetzen.

Sobald die Erkundungskarte auf das Spielbrett gelegt wird, legt die abgebildeten magischen Elemente aus dem allgemeinen Vorrat auf die magischen Symbole der Karte.





## BEWEGEN (OPTIONAL)

Bei jeder Bewegungsaktivierung kann der Spieler seine Mystiker-Spielfigur auf ein orthogonal angrenzendes Feld auf dem Spielbrett bewegen und die Aktion einer beliebigen Karte ausführen, auf die er gezogen ist (*aber nicht die Aktion des Feldes, auf dem er seinen Zug beginnt*). Ein Spieler darf eine Kartenaktion nur einmal pro Zug ausführen. Die Spieler dürfen ihren Mystiker auf das gleiche Feld wie andere Mystiker bewegen. Allerdings blockieren andere Mystiker die Aktion der Felder, auf denen sie sich befinden, so dass die Aktion dieses Feldes nicht ausgeführt werden kann. Die Spieler dürfen ihre Bewegung unterbrechen, um andere Aktionen auszuführen (z. B. *Absorbieren, Erkunden und Aktivieren von Zauberspruchkarten*), und danach ihre Bewegung fortsetzen.



*Die grünen Pfade zeigen alle möglichen Bewegungen für den violett Mystiker mit 2 Bewegung. Die Erkundungskarte The Faery Star hat ein Halt-Symbol, das die Bewegung zu diesem Feld behindert.*



## ABSORBIEREN (OPTIONAL)

Beim Absorbieren von Magie nimmt der Spieler 1 magisches Element von einer Erkundungskarte, die sich auf einem benachbarten Feld zu seinem Mystiker befindet (*der Mystiker braucht einen gewissen Abstand zur Magiequelle, um sie absorbieren zu können*), und ein Mystiker kann nur Magie absorbieren, die ihm direkt gegenüberliegt. Sobald die Magie absorbiert wurde, wird sie neben die Mystikertafel des Spielers gelegt. Es ist nicht möglich, Magie nur von einem Magie-Symbol zu absorbieren, es muss ein magisches Element darauf liegen.



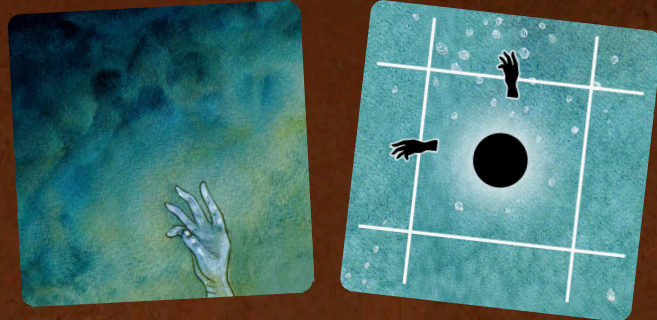
*Im obigen Beispiel kann die grüne Mystikerin nur die blaue Wassermagie absorbieren, da dies die einzige Magie ist, die ihr direkt benachbart ist.*



## ZUSÄTZLICHE OPTIONEN

Der Spieler kann auch eine beliebige Anzahl von Absorberkarten verwenden, um zusätzliche Magie zu absorbieren sowie vorbereitete Zaubersprüche zu aktivieren und Vorteile zu erhalten. Um eine Absorberkarte zu verwenden, kann der Spieler magische Elemente vom Spielbrett absorbieren, basierend auf der Position seines Mystikers (*dargestellt als Kreis auf der Karte*) und den Absorptionsrichtungen der Karte (*dargestellt als Hände auf der Karte*). Der Spieler kann die Absorberkarte beliebig ausrichten und die Karte wird nach Gebrauch abgeworfen.

*Absorberkarten erlauben es den Mystikern, zusätzliche Magie zu ziehen, und zwar in mehr als einer Richtung. Die Karten können auch in eine beliebige Richtung ausgerichtet werden. Die Karte auf der rechten Seite würde den Mystiker insgesamt 2 magische Elemente absorbieren lassen, eines in jeder Richtung.*



Um einen Zauberspruch zu aktivieren, bewegt der Spieler seinen vorbereiteten Zauberspruch auf die linke Seite seiner Mystikertafel und erhält so den Vorteil. *Siehe nächster Abschnitt zum Vorbereiten eines Zauberspruchs.*

## ZAUBERHAFTES

Am Ende seines Zuges geht der Spieler in die Phase "Zauberbindung", in der der nächste Spieler seinen Zug bereits beginnen kann, um das Spieltempo aufrechtzuerhalten. Während der "Zauberbindung" dreht der Spieler seine Aktivierungsplättchen um und kann Zaubersprüche vorbereiten, indem er Magiegeflechte auf seiner Mystikertafel (*genannt "Magie weben"*) erstellt, die im nächsten Zug des Spielers aktiviert werden können. Zaubersprüche geben den Spielern neue Fähigkeiten und Siegpunkte (SP), und die Spieler können Zaubersprüche nur während der Zauberbindungsphase vorbereiten, die so lange dauert, bis der Spieler seinen nächsten Zug beginnt.

## VORBEREITEN EINES ZAUBERS

Um einen Zauberspruch vorzubereiten, muss der Spieler das abgebildete Muster der Zauberspruchkarte auf seiner Mystikertafel mit magischen Elementen nachbilden (*Muster können gedreht werden und die leeren, kreisförmigen Felder der Zauberspruchkarten gelten nicht als Teil des Musters. Andere magische Elemente können dort platziert werden, ohne das Muster zu zerstören*). Bei der Vorbereitung von Zaubersprüchen wird keine Magie "verbraucht", der Spieler muss lediglich das Muster in seinem Magiegeflecht aufrechterhalten. Während des Zauberns können die Spieler ihr Magiegeflecht beliebig umstellen, ohne dass Zaubersprüche abgeworfen werden. Aber wenn sie wieder an der Reihe sind, wird, falls ein Magiegeflecht eines Zaubers gebrochen wird, die Zauberspruchkarte abgeworfen.



*Das Magiegeflecht bestimmt, welche Zaubersprüche die Spieler vorbereiten dürfen...*



# BEISPIEL FÜR EINEN ZUG

Als Entdeckungsbonus  
eine Absorberkarte



1.

Die gespielte  
Erkundungskarte

Der violette Spieler aktiviert seinen Erkunden-Aktivierungsplättchen und spielt eine Erkundungskarte aus und erhält sofort den Entdeckungsbonus. In diesem Fall eine Absorberkarte.

Die magischen Elemente werden sofort auf  
die Karte aus dem Vorrat gelegt



2.

Der violette Spieler legt die Erkundungskarte auf ein Feld des Spielbretts, auf dem sich noch keine Erkundungskarte befindet. Dann legt er die angezeigten magischen Elemente auf die Karte.

Die Magie wird absorbiert Diese magischen Elemente können nicht absorbiert werden, da sie dem Mystiker nicht direkt zugewandt sind



3.

Der violette Spieler aktiviert sein Erkunden-Aktivierungsplättchen, spielt eine Erkundungskarte aus und erhält sofort den Entdeckungsbonus. In diesem Fall eine Absorberkarte.

Neu aufgefüllte Magische Elemente werden dem Vorrat entnommen



4.

Mystiker, der die Aktion "Magie wieder auffüllen" ausführt

Der violette Spieler aktiviert eines seiner Verschieben-Aktivierungsplättchen und bewegt seinen Mystiker auf die „Dryad“-Karte. Er beschließt, die Aktion der Karte zu nutzen, die es ihm ermöglicht, die Magischen Elemente des Basilisken aufzufüllen.

Mystiker erhält zusätzliche  
Bewegung vom Merrow



5.

Der violette Spieler verwendet sein zweites Verschieben-Aktivierungsplättchen, um sich auf das Merrows-Feld zu bewegen, die Merrows-Bewegungsaktion zu verwenden und sich noch einmal zu bewegen.

Mit der Absorberkarte können Spieler  
zusätzliche Magie aus verschiedenen  
Richtungen absorbieren

Der Mystiker kann alle diese  
magischen Elemente mit der  
Absorberkarte absorbieren



6.

Mit der zusätzlichen Bewegung bewegt der violette Spieler seine Mystikerin zum Basilisken und beendet seinen Zug, indem er die Absorberkarte benutzt, um 2 weitere Magische Elemente zu absorbieren!

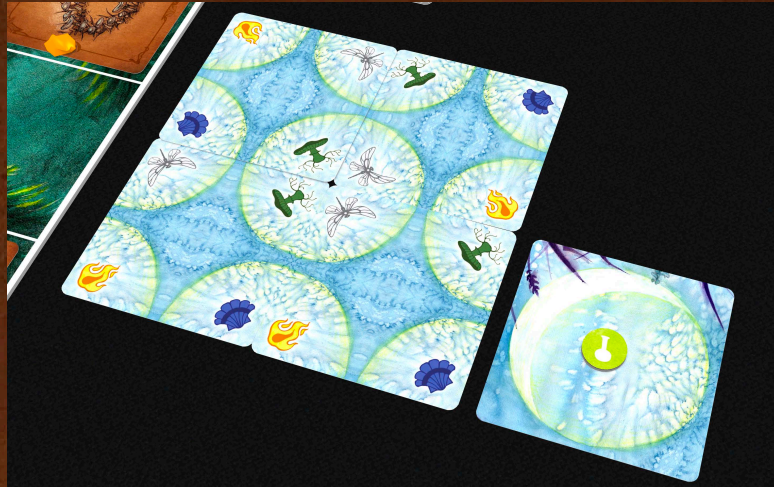


### 3. DARBIETUNGSPHASE

Wenn alle Spieler ihre Erkundungskarten ausgespielt haben, endet die Runde und die Spieler können die Siegpunkte des aktuellen Rituals beanspruchen, indem sie die angeforderten magischen Elemente reihum zurück in den Vorrat geben. Für jede Darbietung dürfen die Spieler ein Mystikplättchen auf die Ritual-Karte legen, welches am Spielende jeweils 10 Siegpunkte wert ist.

*Das Ritual ist ein sehr mächtiger Weg, um Siegpunkte im Spiel zu bekommen, aber er verbraucht auch deine Magie, also sollten die Spieler ihre Darbietungen sorgfältig abwägen...*

*Die grüne Mystikerin beansprucht Siegpunkte aus dem Ritual, indem sie 2 Erdmagie und 2 Windmagie abwirft. Um den Anspruch zu zeigen, legt die Mystikerin eines ihrer Mystikplättchen auf das Ritual.*



### UMGESTALTUNG

Sobald das Ritual vorbei ist, werden alle verfügbaren Zauberspruchkarten im allgemeinen Vorrat abgelegt und durch neue Zauberspruchkarten ersetzt. Alle in der Runde aktivierten Zaubersprüche werden wieder vorbereitet (*zurück auf die rechte Seite der Mystikertafel gelegt*). Alle Mystikplättchen auf Erkundungskarten mit Zerstörungsaktionen werden ebenfalls an die Spieler zurückgegeben. Die Landschaft wird dann neu gestaltet, indem die Spieler reihum jeweils 1 Erkundungskarte vom Spielbrett abwerfen. Alle in der Runde aktivierten Zaubersprüche werden wieder vorbereitet (*und jedes darauf platzierte Magische Element*). Der Spieler links vom aktuellen Startspieler ist dann der neue Startspieler für die kommende Runde.

### ~ SPIELENDEN ~

Das Spiel endet nach dem dritten und letzten Ritual. Die Spieler zählen den Punktestand zusammen, indem sie die Siegpunkte (SP) ihrer Mystikplättchen auf der Ritual-Karte (*im Wert von je 10 SP*) mit den Siegpunkten ihrer vorbereiteten und/oder aktivierten Zauberspruchkarten und 1 Siegpunkt für jedes übrige magische Element, das nicht für Zauber verwendet wird, zusammenzählen. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der Gewinner! Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit der meisten Magie.



*In diesem Beispiel erhält der violette Spieler 30 SP für die Teilnahme an 3 Riten, 35 SP für seine Zauberspruchkarten und 3 SP für seine übrig gebliebene Magie, die er nicht in seinem Magiegeflecht verwendet. Dies gibt ihm eine Gesamtpunktzahl von 68 SP.*



# ~ SOLO~MODUS ~

## AUFBAU

Folge dem Aufbau für 2 Spieler mit den folgenden Ausnahmen. Verwende das gesamte Spielbrett (7x7-Raster) und verwende keine Komponenten für einen zweiten Spieler (*verwende nur eine Mystiker-Figur als Dummy-Spieler*). Verwende eine beliebige Seite der Solo-Setup-Karte und lege dein Mystikplättchen auf das mit dem schwarzen Kreis markierte Feld und den Dummy-Spieler auf den weißen Kreis. Mische 6 zufällige Erkundungskarten mit 4 leeren Karten und verteile sie zufällig verdeckt auf die angegebenen Felder der Solo-Setup-Karte.



*Solo-Setup-Karte, die das Setup für das Solo-Spiel anzeigt*

## REGELN

Befolge die Regeln für 2 Spieler mit den folgenden Ausnahmen:

### ERKUNDUNGSPHASE

Wenn ein Ritual aufgestellt wird, erstelle einen Pool, indem du 4 von jedem magischen Element auf die Hand (*oder ein beliebiges undurchsichtiges Gefäß*) legst und zufällig 4 magische Elemente ziehst, die das Ritual für die aktuelle Runde bestimmen (*dann lege die Elemente in den Vorrat zurück*). Du bist während des Spiels durchgehend der Startspieler

### ABENTEUERPHASE

Immer wenn deine Mystiker-Figur neben einer verdeckten Erkundungskarte liegt, darfst du sie umdrehen und in einer beliebigen Richtung ausrichten. Platziere anschließend die entsprechenden magischen Elemente auf der Karte (*du erhältst keine Entdeckungsbonus*). Wenn es eine leere Karte ist, wirf sie sofort ab.

Nachdem du deinen Zug ausgeführt hast, ziehe zufällig ein magisches Symbol aus dem Vorrat, um zu sehen, wie sich der Dummy-Spieler bewegt. Der Dummy-Spieler bewegt sich immer 1 Feld in Richtung des nächstgelegenen magischen Symbols dieser Farbe (*wenn keines vorhanden ist, bestimmt der Spieler die Richtung*). Der Dummy-Spieler wirft jede Karte ab, auf die er zieht, mit Ausnahme der Erkundungskarten mit Halt-Aktionen. Er bewegt sich stattdessen in die entgegengesetzte Richtung und priorisiert für seine Bewegung immer Felder mit Karten. Der Dummy-Spieler entfernt außerdem 1 magisches Element der gezogenen Farbe vom Spielbrett (*falls keine dieser Farbe vorrhanden sind oder ein Gleichstand herrscht, wird das nächstgelegene magische Elemente zu deiner Mysticker-Figur abgeworfen*).

### DAS RITUAL & UMFORMUNG

Wenn du während des Rituals keine Darbietung erbringst, musst du während der Umformung eine zusätzliche Erkundungskarte vom Spielbrett abwerfen.

## WERTUNG

Im Solo-Modus versuchst du eine möglichst hohe Anzahl von Siegpunkten zu erreichen. Vergleiche deine Gesamtpunktzahl mit der Tabelle und erfahre deinen magischen Rang!

- 0-19 Lehrling
- 20-39 Beschwörer billiger Tricks
- 40-59 Jahrmarkt-Magier
- 60-79 Hexe aus dem Märchenwald
- 80-99 Legendärer Mystiker
- 100+ Großmeister der Zauberei

## KAMPAGNEN~MODUS

Der obige Solomodus kann als eigenständiges Abenteuer gespielt werden, aber du kannst auch eine 4-teilige Solomodus-Kampagne erleben, indem du die Anweisungen von Szenario 1 unten befolgst. Entferne den Vertrauten und die Diagonalebewegungszauber vor dem Spiel.

### ~ SZENARIO 1: DIE TRANSZENDENZ ~

*Willkommen Kandidat... Du glaubst also, du bist bereit, das Reich der Feen zu betreten und seine Geheimnisse zu enthüllen? Nun, lass uns erst mal sehen, wie du dich verhältst...*

**ZIEL:** Befolge die Regeln für das Solospiel und erreiche 45 SP, um mit dem nächsten Szenario fortzufahren. Wenn dies nicht gelingt, versuche es erneut.

### ~ SZENARIO 2: DIE BESCHWÖRUNG ~

*Nicht zu schäbig, muss ich sagen... Nicht unwerfend im Sinne des Wortes, aber dennoch eine akzeptable Leistung! Jetzt ist es an der Zeit, dass du dir einen passenden Vertrauten herbeizauberst. Geh' los, und kehre nicht ohne ein gutes Exemplar zurück!*

**ZIEL:** Befolge die Regeln für das Solospiel und erreiche 55 SP und sammle 5 von jedem magischen Element (*die Magie kann in deinem Magiegeflecht enthalten sein*), um mit dem nächsten Szenario fortzufahren. Wenn dies nicht gelingt, versuche es erneut.

### ~ SZENARIO 3: DIE EVOLUTION ~

*Also ist dieses tragische Ding das, was du zu deinem treuen Vertrauten gekrönt hast? Nun, jedem das Seine. Ich hoffe, es findet irgendwie Verwendung... Um wirklich einer meiner Jünger zu werden, musst du in der Lage sein, deine Kraft voll zu nutzen. Aber sei vorsichtig... Deine Anwesenheit hat Aufmerksamkeit erregt, verweile nicht mit deinem Geruch...*

**BESONDERE REGELN:** Beginne mit einem Vertrauten

(*verwende dafür keine Zauberspruchkarte*). Der Vertraute kann verdeckte Erkundungskarten aufdecken, wenn er sich über diese bewegt und anstelle deines Mystikers Magie absorbiert. Lege für jedes Feld, auf das deine Mystiker-Figur zieht, ein Hindernisplättchen darauf. Dies macht das Feld für den Rest des Spiels unpassierbar (*der Dummy-Spieler ignoriert Hindernisse*). **ZIEL:** Befolge die Regeln für das Solospiel und erreiche 65 SP und platziere 10 Hindernisplättchen auf dem Spielbrett, um mit dem nächsten Szenario fortzufahren. Wenn dies nicht gelingt, versuche es erneut.

### ~ SZENARIO 4: DER LETZTE TEST ~

*Du überraschst mich immer wieder. Und meistens auf positive Weise! Eines Tages werde ich vielleicht zurücktreten, vielleicht in ein paar Jahrhunderten oder so, und an diesem Tag brauche ich jemanden, der kein kompletter Schwachkopf ist. Aber du wirst dieses Mal etwas zusätzliche Gesellschaft haben... Ich habe zwei meiner anderen Schüler versammelt, um zu sehen, wer wirklich würdig ist. Sie sind dir natürlich haushoch überlegen, aber trotzdem denke ich, dass du eine Chance verdient hast!*

**BESONDERE REGELN:** Beginne mit einem Vertrauten und der Fähigkeit, sich diagonal zu bewegen (*verwende dafür keine Zauberspruchkarte*). Verwende beim Spielen 2 Dummy-Spieler anstelle von 1 (*Entscheide dich für die jeweiligen Startpositionen und spiele sie separat*).

**ZIEL:** Erreiche 75 SP, um die anderen Schüler zu Tränen zu rühren und zum großen Mystiker gekrönt zu werden!

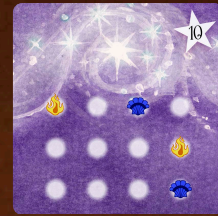


# ~ ZAUBER~INDEX ~



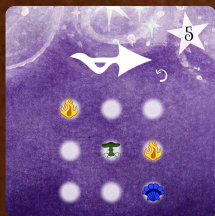
## ELEMENTARZAUBER

Der Zauberspruch erzeugt einmal pro Spiel bei Aktivierung 2 der abgebildeten magischen Elemente und hat einen Wert von 5 Siegpunkten.



## PUNKT~ZAUBER

Kein Effekt, nur den Wert von 10 Siegpunkten.



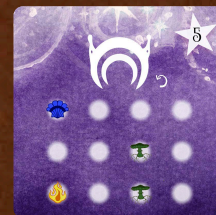
## BEWEGUNGSZAUBER

Der Zauberspruch kann einmal pro Runde für eine zusätzliche Bewegung auf ein angrenzendes Feld aktiviert werden und hat einen Wert von 5 Siegpunkten.



## DIAGONALE BEWEGUNGSZAUBER

Der Zauberspruch gewährt die dauerhafte Fähigkeit, die Mystiker-Figur diagonal zu bewegen, und hat einen Wert von 5 Siegpunkten. Ein Spieler kann weitere Diagonale Bewegungszauber für Siegpunkte besitzen.



## TUNNEL~ZAUBER

Der Zauberspruch kann einmal pro Runde aktiviert werden, um sofort zu einem Tunnelfeld zu reisen, und hat einen Wert von 5 Siegpunkten.



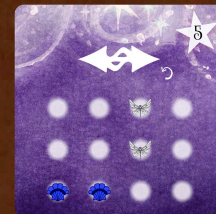
## ZAUBERSPRÜCHE AUSTAUSCHEN

Der Zauberspruch kann einmal pro Runde aktiviert werden, um ein magisches Element mit einem beliebigen Element aus dem Vorrat zu tauschen, und hat einen Wert von 5 Siegpunkten.



## ZAUBER WIEDER AUFFÜLLEN

Der Zauberspruch kann einmal pro Runde aktiviert werden, um magische Elemente einer Erkundungskarte aufzufüllen, und hat einen Wert von 5 Siegpunkten.



## UMFORMUNG VON ZAUBERN

Der Zauberspruch kann einmal pro Runde aktiviert werden, um verschieben und/oder Drehen einer Erkundungskarte auf dem Spielbrett auf ein leeres Feld bis zu zwei Felder entfernt, und hat einen Wert von 5 Siegpunkten.



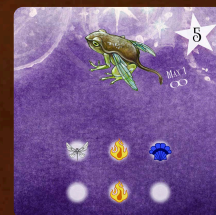
## ABSORBIEREN VON ZAUBERN

Der Zauberspruch kann einmal pro Runde aktiviert werden, um eine Absorberkarte aus dem Vorrat zu nehmen, und hat einen Wert von 5 Siegpunkten.



## ZAUBERSPRÜCHE

Der Zauberspruch kann einmal pro Runde aktiviert werden, um eine Zauberspruchkarte aus dem Vorrat zu nehmen oder einen zufälligen Zauberspruch vom Stapel zu ziehen, und hat einen Wert von 5 Siegpunkten (wenn du einen Zauberspruch aus dem Vorrat nimmst, füllst du ihn sofort mit einem neuen Zauberspruch auf).



## VERTRAUTE BESCHWÖRUNG

Der Zauberspruch gibt dem Spieler einen Vertrauten (verwende das Vertraute-Plättchen) für seinen Mystiker. Lege den Vertrauten auf dasselbe Feld wie den Mystiker, wenn er aktiviert wird. Der Vertraute kann sich jede Runde auf 1 benachbartes Feld bewegen und der Spieler kann ihn benutzen, um Magie anstelle seines Mystikers zu absorbieren. Der Zauber hat einen Wert von 5 Siegpunkten. Ein Spieler kann jeweils nur 1 Vertrauten haben, aber er kann zusätzliche Vertraute Zauber für Siegpunkte vorbereiten.



# ~ ZUSAMMENFASSUNG ~

## ~ RUNDENABLAUF ~

Das Spiel wird über 3 RUNDEN gespielt, die jeweils der gleichen Phasenstruktur folgen:

### 1. ERKUNDUNGSPHASE

- Karten draften
- Vorbereitung des Rituals

### 2. ABENTEUERPHASE

- abwechselnde Spielerzüge, die aus dem Auspielen einer Erkundungskarte, dem Bewegen eines Mystikers, dem Absorbieren von Magie und dem Aktivieren von Zaubersprüchen bestehen

### 3. DARBIETUNGSSPHASE

- dem Ritual Magie anbieten
- Zauberkarten auffrischen & Zaubervorrat auffüllen
- Mystikplättchen vom Spielbrett nehmen
- das Spielbrett neu gestalten, indem jeweils 1 Karte entfernt wird
- den Startspieler wechseln

## ~ ENDSPIELWERTUNG ~

- \* Mystische Würfel auf Riten (je 10 SP)
- \* SP von vorbereiteten/aktivierten Zauberkarten
- \* 1 SP für jedes übrig gebliebene magische Element

## ~ OPTIONEN DER ABENTEUERPHASE ~



**ERKUNDEN:** Erhalte sofort den Entdeckungsbonus der Karte und lege dann die Erkundungskarte auf ein beliebiges Feld auf dem Spielbrett, auf dem noch keine Erkundungskarte liegt (\*Obligatorisch)



**BEWEGEN:** Bewege deine Mystiker-Figur auf ein angrenzendes Feld. Der Mystiker kann die Aktion jeder angetroffenen Karte ausführen (*Alle Spieler haben 2 Bewegungsaktivierungsplättchen und können sie bei verschiedenen Gelegenheiten verwenden*) (Optional)



**ABSORBIEREN:** Absorbieren 1 Magie von einer Erkundungskarte auf einem angrenzendes Feld (*es ist nur möglich Magie zu absorbieren, die direkt auf den Mystiker gerichtet ist*) (Optional)

**ZUSÄTZLICHE OPTIONEN:** Der aktive Spieler kann auch Absorberkarten verwenden, um zusätzliche Magie zu absorbieren, sowie Vorteile aus seinen vorbereiteten Zauberspruchkarten zu erhalten.

## ~ ERKUNDUNGSKARTEN~AKTIONEN ~



**BEWEGEN** - Verschieben auf ein angrenzendes Feld



**TUNNEL** - Bewegen Sie sich zu einem anderen Tunnelfeld. *Ein Tunnelfeld gilt als angrenzend an andere Tunnelfelder, aber ihr könnt keine Magie durch einen Tunnel absorbieren*



**UMFORMEN** - Verschieben und/oder Drehen einer Erkundungskarte auf dem Spielbrett auf ein leeres Feld bis zu zwei Felder entfernt.



**AUFFÜLLEN** - Auffüllen verbrauchter magischer Elemente einer Erkundungskarte



**TAUSCHEN** - Tauscht eines eurer magischen Elemente gegen ein beliebiges Element aus dem Vorrat



**ERKUNDEN** - Zieht eine Erkundungskarte und werft eine Erkundungskarte ab



**ZERSTÖREN** - Entfernt einmal pro Runde eine andere Erkundungskarte vom Spielbrett (*und jedes darauf platzierte Magische Element*). Legt ein Mystikplättchen auf die Karte zur Erinnerung.



**HALT** - Mystiker können das Feld nicht betreten (*die Karte kann nicht auf ein Mystikerfeld gespielt werden*)

Wenn anstelle einer Aktion eine Zauberspruchkarte oder eine andere Art von Karte oder Ressource abgebildet ist, erhältst du stattdessen die abgebildete Menge dieser Karte/Boni.



# ~ THANKS TO ~

AARON M COTTRELL  
AARON STRZELEWICZ  
ACE A'SCGH  
AGA LASSAK  
ALEX BLACK  
ALEX MESEGUER  
ALEXANDRA MAKINEN  
ALEXANDRIA BRADY  
ALLIE LEIS  
ANNA ZZZ  
ANNELEEN PEETERS  
ANTHONY CRIDER  
ANTTI PELTOLA  
ASTRID HAAS  
BEN GUTOWSKI  
BEN VERHAEVERT  
BENJAMIN GUINANE  
BEÜTELSTETTER ISABELLE  
BJORN DRUID  
BLUE  
BRIAN SELL  
C. OLIVER GODBY  
CASSIE SIMPSON  
CHELSEY MOORE  
CHESKYSORCHA  
CHEWDBACCA  
CHIP YORKGITTIS  
CHRIS BOVA  
CHRIS YOUNG  
CHRISTIAN RUDOLF GOMOLKA  
CHRISTIANE REININGER  
CHRISTOPHER STENSETH  
CHRISTOPHER WILKINSON  
CLARA JAYNE DAVENPORT  
CLINT & CANDICE VALNES  
CONOR O'DEA  
CULLY SMUTZLER  
DAFENIKAR  
DANIEL PAPEZ  
DANIEL TEGNELIUS  
DAVE NICHOLS  
DAVID & ANNA  
DAVID ROY PILTZ  
DE VROLIJCKE GANS  
DIETER THEUNCKENS  
DOREEN KOSTKA  
ED KOWALCZEWSKI  
EMILY & MICHAEL THOMPSON  
ESTEFANI MORALES  
EVELYN HENDERSON  
FABI BAMBERG  
FAMILJEN STJERNSTROM  
FLORIAN EISENHART

FRANZISKA WEISE  
GARY JACKSON  
GEOFFREY M ALLEN  
GESCHE FRANZEN  
GLEN "AUTOBAHN" BÜCHER  
HAN MCKAY  
HARM BELTMAN  
HENRIC JOHANSSON  
IN MEMORY OF RICHARD COMFORT  
JACK GULICK  
JADIS VIOLET MONTGOMERY  
JAN~HENDRIK STRENZKE  
JASON & CRYSTAL NEVIN  
JASON FAULHABER  
JEB JAMESON  
JEFF & DAWN PATTERSON  
JEFF TJJADEN  
JENNIFER LE JENSEN  
JERNEJ KLADNIK  
JIM CAMPAGNO  
JOAKIM GRONDAHL  
JORDI CORDOBA  
JOS & ELLEN  
JOSH HERRESHOFF  
JUAN ZESATI  
JULIE SIMPSON  
K.M. BROOKS  
KALIIS SMITH  
KALLE TREENTER  
KARA MCINTYRE  
KATJARONA  
KATY BALAGOPAL  
KEITH KILGORE  
KENNY EMMANUEL  
KEVIN RICHARDS  
KIT STRONG  
KJSO  
LAURA BURNS  
LAURA KAY COX  
LAURA MULLINEX  
LEE FISK  
LIANZARETH DAI  
LUIS ALFONSO RAMOS MENA  
MADS SANDERS MÖLLER  
MAIA LAPIANA  
MARC AND BARB GRISETA  
MARC KRUGLANSKI  
MARCUS FUNKE  
MARICEL EDWARDS  
MARK E. HENGST II  
MARK ROSS  
MARK SOLINO  
MARTIN MATHIESEN

MARTINA MOHRGANA MOSCOLONI  
MATT BROOKS  
MEGAN ROLLO  
MEL FOLLMER  
MIANAIO  
MICHAEL COX  
MICHAEL J. MORLEY  
MICHAEL MÜLLER  
MICHELLE STEELE  
MIGUEL POULSEN  
MIKE BARNES  
MITCH HARDING  
MR JAN SILVERÜDD  
NATALIE KERR  
NEAL W BARBER  
NEOMA AND ZAKARY  
PANAGIOTIS LOUKAS  
PARKER & MALCOLM CURTIS  
PAUL BOOS  
PENNY RISCHMILLER  
PETER KING  
PETER POLAK  
RAIMUND RUPPEL  
RAINER KNOOP  
REKA KOLONICS  
RICK GUERRA  
ROBERTO MORENO  
RON DRAGON SMAY  
ROSE WILDE  
SAMANTHA RYAN  
SANDRA & THOMAS & LEONIDAS  
SARA BREDÁ MOURAO DA SILVA  
SARAH FIELD  
SARAH MAUE  
SARAH SISSON  
SHANNON CÔTÉ  
SHARRA VERING  
SOPHI  
STEVE OWEN  
STEVE SERVATY  
STEVE TOLHURST & JUNIOR  
STEVEN BARRETT  
STIJN DE BUCK  
SUSAN A WILLIAMS  
TAPIO & LENE  
THADDEUS MORIARTY  
TKW ROVETO  
TROY DAVIS  
WESLEY HOFFMAN  
ZAHIR DRAGONSONG  
ZAMFIRESCU ADRIAN MIHAI  
ZWEIBLUM