

DIE WANDELNDEN TÜRME

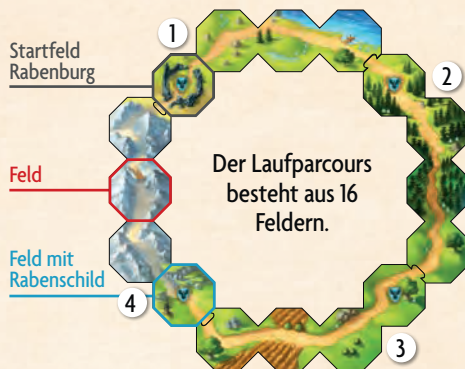


Für 2-6 Spieler* ab 8 Jahren

SPIELMATERIAL

Vor dem ersten Spiel müssen zunächst alle Stanzteile vorsichtig aus den Stanzrahmen gelöst werden. Anschließend werden die Türme und die Rabenburg, wie auf den Abbildungen gezeigt, zusammengesetzt. Sie passen später zusammengebaut in die Spielschachtel.

4 **Landschaftsteile**, die zusammengepuzzelt den Laufparcours ergeben.



1 **Rabenburg**



9 **Türme**: 5x mit Rabenschild, 4x ohne Rabenschild



ACHTUNG!
Die Zinnen
vorsichtig
durchstecken!



8 **Zaubersprüche**



90 **Bewegungskarten** (mit den Bewegungswerten 1-5 oder Würfelsymbolen)



24 **Magierfiguren** in 6 Spielerfarben:

5x blau, 5x gelb, 4x rot, 4x grün, 3x orange und 3x violett



1 **Startspielermarker** in Form eines Rabenschildes



36 **Zaubertrankflaschen** in den 6 Spielerfarben

Vorderseite: leere Flasche, Rückseite: volle Flasche



1 **Würfel** (mit den Bewegungswerten 1-6)



*Wir wenden uns in dieser Spielregel natürlich immer sowohl an weibliche, männliche als auch an Personen dritten Geschlechts. Um die Lektüre nicht unnötig zu erschweren, verzichten wir aber darauf, dies immer durch eine besondere Schreibweise oder Hervorhebung zu betonen.

SPIELZIEL

Jeder Spieler versucht als Erster alle eigenen Magier in die Rabenburg zu bringen und auf dem Weg dorthin seine Zaubertrankflaschen zu füllen. Die Magier können sich entweder zu Fuß oder auf wandelnden Türmen fortbewegen. Sperrt man andere Magier mit fliegenden Türmen ein, füllen sich die Zaubertrankflaschen wie von Zauberhand. Der Spieler, der seine Tränke clever nutzt und die Rabenburg vor allen anderen erreicht, ist der Gewinner des Spiels.

SPIELVORBEREITUNG

- 1 Die **4 Landschaftsteile** werden so zusammengepuzzelt, wie es auf Seite 2 gezeigt wird, und dann als Laufparcours in die Tischmitte gelegt.
- 2 Die **Rabenburg** wird auf ihr Startfeld gestellt.
- 3 Die **9 Türme** werden auf die ersten 9 Felder im Uhrzeigersinn rechts von der Rabenburg gestellt. Dabei wechseln sich Türme mit Rabenschild und Türme ohne Rabenschild ab. Der erste Turm ist ein Turm mit einem Rabenschild. Danach folgen im Wechsel die restlichen Türme.
- 4 Von den **8 Zaubersprüchen** werden die Zaubersprüche „Magier bewegen“ und „Turm bewegen“ herausgesucht und offen neben den Laufparcours gelegt. Die restlichen Zaubersprüche kommen zurück in die Schachtel, sie kommen nur bei der „Meistermagier-Variante“ ins Spiel.
- 5 Die **90 Bewegungskarten** werden gemischt. An jeden Spieler werden verdeckt 3 Handkarten verteilt. Die restlichen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel für alle Spieler gut erreichbar in den Laufparcours gelegt. Neben dem Nachziehstapel ist Platz für den Ablagestapel.
- 6 Der **Würfel** wird griffbereit in den Laufparcours gelegt.
- 7 Die Spieler einigen sich darauf, wer Startspieler wird. Dieser legt den **Startspielermarker** vor sich ab.
- 8 Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich entsprechend der Spieleranzahl seine **Magier und Zaubertrankflaschen**. Die Zaubertrankflaschen legt er vor sich auf den Tisch, mit der leeren Flasche nach oben. Seine Magier nimmt er in die Hand. Nicht verwendete Magier und Zaubertrankflaschen kommen zurück in die Schachtel.



Spieleranzahl	2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler°	5 Spieler	6 Spieler°
Magier	5	4	4	3	3
Zaubertrankflaschen	6	5	5	4	4

- 9 Für die **Startaufstellung** platzieren die Spieler nun ihre Magier auf den Türmen. Der Startspieler stellt einen seiner Magier auf den ersten Turm, der rechts neben der Rabenburg steht. Nun folgt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn, der wiederum einen seiner Magier auf diesen Turm setzt. Es werden so lange Magier auf einen Turm platziert, bis die maximale Anzahl pro Turm erreicht ist (siehe unten). Danach wird der nächste Turm im Uhrzeigersinn mit Magiern besetzt. Dieser Vorgang wird so lange wiederholt, bis alle Spieler ihre Magier auf die Türme gestellt haben.

Die maximale Anzahl an Magiern:

Türme 1-3 → 3 Magier

Türme 4-6 → 2 Magier

Türme 7-9 → 1 Magier

Wie viele Magier bei der Startaufstellung auf einen Turm gestellt werden können, kann man auch an der Anzahl der kleinen blauen Irrlichter auf den Feldern sehen.

Beispiel für eine Startaufstellung bei einem Spiel zu dritt



° Auch sehr gut in der Team-Variante spielbar (siehe Seite 6).

SPIELABLAUF

Beginnend beim Startspieler sind die Spieler nacheinander im Uhrzeigersinn an der Reihe. Kommt ein Spieler an die Reihe, ist er der aktive Spieler. Der Spieler führt in seinem Zug **2 Aktionen** durch.

1. Aktion: Der Spieler legt **eine seiner Bewegungskarten** aus seiner Hand offen auf den Ablagestapel. Anschließend führt er entsprechend der ausgespielten Karte die Bewegung aus.
2. Aktion: Der Spieler spielt eine **zweite Bewegungskarte** und führt ebenfalls entsprechend der ausgespielten Karte die Bewegung aus.

Hinweis: Kann ein Spieler mit seiner Handkarte keinen Magier oder Turm bewegen, legt er die Karte auf den Ablagestapel, ohne eine Bewegung durchzuführen.

Erst wenn der Spieler seinen Zug beendet hat, füllt er seine Handkarten wieder auf 3 Karten auf.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, werden die Karten des Ablagestapels gemischt und als neuer Nachziehstapel verwendet.

Sonderfall: Kann oder will ein Spieler **keine** Bewegungskarten ausspielen, legt er seine 3 Handkarten auf den Ablagestapel und zieht 3 neue Karten vom Nachziehstapel. Er darf zudem einen Turm seiner Wahl um den Bewegungswert „1“ im Uhrzeigersinn vorwärts bewegen. (Die Bewegung eines Turms wird unter „Bewegungskarten für Türme“ genauer beschrieben.) Sein Zug ist damit beendet.

Danach folgt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn.

DIE BEWEGUNGSKARTEN

Mit den Bewegungskarten können Magier oder Türme bewegt werden.

Es gibt drei unterschiedliche Arten von Bewegungskarten:

- a) Bewegungskarten für Magier
- b) Bewegungskarten für Türme
- c) Bewegungskarten für Magier oder Türme



a) Bewegungskarten für Magier

Beim Bewegen von Magiern gelten folgende Regeln:

- Mit einer Bewegungskarte für Magier darf nur ein **eigener** sichtbarer Magier bewegt werden.
- Bei einer Bewegungskarte mit einer Zahl wird der Magier entsprechend des Bewegungswertes auf der ausgespielten Karte im Uhrzeigersinn vorwärts bewegt.
- Bei einer Bewegungskarte mit Würfeln bestimmt ein Würfelwurf die Bewegungsweite des Magiers. Bei 2 Würfeln darf er ein weiteres Mal würfeln, wenn ihm das erste Ergebnis nicht gefallen hat. Den zweiten Wurf muss er jedoch ziehen. Bei 3 Würfeln hat der Spieler bis zu 3 Versuche, bis er das letzte Würfelergebnis nehmen muss.
- Eine Bewegung eines Magiers kann auf einem Feld oder auf einem Turm enden. Sowohl auf den Feldern als auch auf den Türmen dürfen nur maximal 6 Magier stehen. Würde eine Bewegung eines Magiers auf einem Feld oder einem Turm enden, auf dem bereits 6 Magier stehen, darf diese Bewegung nicht durchgeführt werden.
- Endet die Bewegung eines Magiers genau in der Rabenburg, kommt der Magier in die Rabenburg und bleibt bis zum Spielende dort. Die Rabenburg muss exakt erreicht werden. Es dürfen keine Bewegungspunkte verfallen. Hat man mehr Bewegungspunkte, muss der Magier an der Rabenburg vorbeiziehen.

*Bewegungswert „2“
für einen eigenen
Magier*



Beachte: Zieht der Spieler mit einem seiner Magier in die Rabenburg, ist seine Aktion sofort beendet. Auch dann, wenn er seine zweite Bewegungskarte noch nicht gespielt hat. Dies bedeutet, dass der aktive Spieler maximal einen Magier in die Rabenburg bringen kann.

Rabenburg bewegen:

Die Rabenburg bewegt sich immer dann, wenn ein Spieler einen seiner Magier in die Rabenburg gezogen hat. Die Rabenburg wird im Uhrzeigersinn auf das nächste freie Feld oder den nächsten freien Turm **mit einem Rabenschild** weitergezogen. Auf dem Feld bzw. Turm darf also kein Magier stehen. Gibt es kein freies Feld bzw. keinen freien Turm, bleibt die Rabenburg stehen.



b) Bewegungskarten für Türme



Beim Bewegen von Türmen gelten folgende Regeln:

- Mit einer Bewegungskarte für Türme kann ein **beliebiger** Turm bewegt werden, jedoch nicht die Rabenburg, denn diese zählt nicht zu den Türmen.
- Bei einer Bewegungskarte mit einer Zahl wird der Turm entsprechend des Bewegungswertes auf der ausgespielten Karte im Uhrzeigersinn vorwärts bewegt.
- Bei einer Bewegungskarte mit Würfeln bestimmt ein Würfelwurf die Bewegungsweite des Turms. Bei 2 Würfeln darf der Spieler ein weiteres Mal würfeln, wenn ihm das erste Ergebnis nicht gefallen hat. Den zweiten Wurf muss er jedoch ziehen. Bei 3 Würfeln hat der Spieler bis zu 3 Versuche, bis er das letzte Würfelergebnis nehmen muss.
- Endet die Bewegung des Turms auf einem Feld, auf dem sich bereits ein Turm befindet, wird der gezogene Turm auf diesen Turm gestellt. Auf diese Weise kann ein Turmstapel aus bis zu 9 Türmen entstehen.
- Ist die Rede von einem „Turm“, sind damit einzelne Türme wie auch Turmstapel aus mehreren Türmen gemeint.
- Beim Bewegen eines Turms kann der Spieler sich entscheiden, ob er nur den obersten Turm allein bewegt oder einen beliebigen Turm darunter. In diesem Fall muss er alle darüber platzierten Türme mitnehmen.
- Endet die Bewegung eines Turms auf einem Feld oder einem Turm mit Magiern, werden diese „eingesperrt“. Mehr dazu unter „Magier einsperren und Zaubersprüche füllen“.
- Stehen Magier auf oder in einem Turm, der bewegt wird, reisen alle Figuren mit dem Turm mit.
- Auf die Rabenburg dürfen keine Türme gestellt werden. Türme, die auf der Rabenburg landen würden, dürfen nicht bewegt werden. Türme dürfen jedoch an der Rabenburg vorbeigezogen werden.
- Steht die Rabenburg auf einem Turm und dieser Turm vorwärts bewegt, wandert die Rabenburg mit!



c) Bewegungskarten für Magier oder Türme



Auf manchen Bewegungskarten sind Bewegungswerte für Türme und für Magier abgebildet. Spielt ein Spieler solch eine Bewegungskarte aus, entscheidet er, ob er entweder einen beliebigen Turm **oder** einen eigenen Magier bewegen möchte. Dies muss er laut ansagen. Hat er sich einmal entschieden, darf er dies nicht mehr ändern.

Es gibt auch Bewegungskarten, die einen Turm und einen Magier mit jeweils einem Würfel abgebildet haben. Spielt ein Spieler eine solche Karte, würfelt er einmal mit dem Würfel und entscheidet danach, ob er den gewürfelten Bewegungswert mit einem beliebigen Turm oder mit einem seiner Magier ziehen will.

MAGIER EINSPERREN UND ZAUBERTRANKFLASCHEN FÜLLEN

Endet die Bewegung eines Turms auf einem Feld oder einem Turm mit sichtbaren Magiern, werden diese „eingesperrt“. Als Belohnung für das Einsperren darf der Spieler, der eine oder mehrere Figuren auf diese Weise eingesperrt hat, **eine** seiner leeren Zaubersprüche füllen. Das heißt, er dreht eine leere Zauberspruchflasche auf die volle Seite. Sind bereits alle Zauberspruchflaschen eines Spielers gefüllt, entfällt für ihn diese Möglichkeit.



Hinweis: Es wird immer nur eine Flasche umgedreht, unabhängig davon, wie viele Magier eingesperrt wurden.

Natürlich sollte man sich merken, wo die eigenen Magier eingesperrt wurden, denn ein eingesperrter Magier kann auch wieder befreit werden. Dazu muss der Turm, der ihn eingesperrt hat, weitergezogen werden, sodass der Magier wieder sichtbar ist. Sobald ein Turm einmal angehoben wurde, darf die Bewegung nicht mehr zurückgenommen werden.

Achtung: Um das Füllen der Zauberspruchflaschen sollte man sich rechtzeitig kümmern, da es neben dem Erreichen der Rabenburg eine Siegbedingung ist. Zu Spielbeginn ist es einfacher, Magier einzusperrern, da sich mehr Magier auf dem Laufparcours befinden.



VOLLE ZAUBERTRANKFLASCHEN UND ZAUBERSPRÜCHE EINSETZEN

Im Grundspiel stehen den Spielern die Zaubersprüche „Magier bewegen“ und „Turm bewegen“ zur Verfügung. Eine genaue Beschreibung der Zaubersprüche kann auf dem „Übersichtsblatt der Zaubersprüche“ auf Seite 7 nachgelesen werden.

Will der **aktive** Spieler einen der Zaubersprüche nutzen, dann gelten die folgenden allgemeinen Regeln für Zaubersprüche.

Allgemeine Regeln für Zaubersprüche:

- Der aktive Spieler gibt die vorgegebene Anzahl an vollen Zaubertrankflaschen ab und führt den entsprechenden Zauberspruch aus. Die eingesetzten Zaubertrankflaschen kommen in die Schachtel.
- Die Zaubersprüche können nur für sich selbst genutzt werden.
- Der aktive Spieler kann **jederzeit** in seinem Zug genau **einen** Zauberspruch **einmal** nutzen.
- Zieht der aktive Spieler durch einen Zauberspruch mit einem seiner Magier in die Rabenburg, ist seine Aktion sofort beendet. Auch dann, wenn er noch keine oder erst eine Bewegungskarte gespielt hat.
- Die Zaubersprüche bleiben während des gesamten Spiels offen liegen und können von jedem Spieler genutzt werden.



SPIELENDE

Sobald ein Spieler sämtliche seiner Zaubertrankflaschen gefüllt und seinen letzten Magier in die Rabenburg gebracht hat, wird noch die laufende Runde zu Ende gespielt. Zaubertrankflaschen, die für Zaubersprüche abgegeben wurden, zählen natürlich auch als „gefüllt“. Gelingt dies mehreren Spielern im Verlauf der letzten Runde, ist derjenige der Sieger, der noch die meisten vollen Zaubertrankflaschen besitzt. Bei erneutem Gleichstand teilen sich die beteiligten Spieler den Sieg.

Hinweis: Die Spieler dürfen jederzeit in die Rabenburg hineinschauen, um festzustellen, wer wie viele Magier bereits in der Rabenburg hat.

VARIANTE FÜR TEAMSPIELER

Die Teamspieler-Variante kann mit 4 und 6 Spielern sowohl im Grundspiel als auch in der Meistermagier-Variante gespielt werden.

Es werden Zweier-Teams aus den sich jeweils gegenüberstehenden Spielern gebildet. Das heißt, bei 4 Spielern gibt es 2 Teams und bei 6 Spielern 3 Teams. Die Teampartner helfen sich gegenseitig. Der aktive Spieler kann einmal in seinem Zug seinen Partner fragen, ob er eine passende Karte für ihn hat. Der Partner darf ihm dann verdeckt eine Karte zuschieben. Der aktive Spieler muss ihm danach eine Karte verdeckt zurückgeben. Dies kann auch die Karte sein, die er soeben erhalten hat.

Umgekehrt kann auch der Partner dem aktiven Spieler eine Karte zum Tausch anbieten. Andere Informationen dürfen die Partner nicht miteinander austauschen. Außerdem können volle Zaubertrankflaschen an den Partner weitergegeben werden. Jeder Spieler spielt zunächst mit seinen eigenen Magiern. Hat ein Partner alle eigenen Magier in die Rabenburg gebracht, spielt er trotzdem weiter. Wenn er an der Reihe ist, zieht er nun die Magier seines Partners.

Hat ein Partner alle seine Zaubertrankflaschen auf die volle Seite gedreht, darf er, wenn er wieder Magier einsperrt, bei seinem Partner eine leere Zaubertrankflasche auf die volle Seite drehen, falls dieser noch leere Flaschen hat.

Das Spiel endet, sobald ein Team alle seine Zaubertrankflaschen gefüllt hat und alle Magier des Teams in die Rabenburg gezogen wurden.

VARIANTE FÜR MEISTERMAGIER

Es gelten die allgemeinen Regeln für die Zaubersprüche aus dem Grundspiel mit den folgenden Änderungen:

- Bei den Spielvorbereitungen werden alle Zaubersprüche verdeckt gemischt, eine gewünschte Anzahl an Zaubersprüchen gezogen und offen neben den Laufparcours gelegt. Je mehr Zaubersprüche ins Spiel kommen, desto taktischer wird das Spiel.
- Im Gegensatz zum Grundspiel können die Zaubersprüche auch **außerhalb des eigenen Zuges** genutzt werden. Das heißt, auch dann, wenn ein anderer Spieler an der Reihe ist.
- Die Zaubersprüche können entweder für sich selbst oder gegen einen Mitspieler genutzt werden.
- Im Gegensatz zum Grundspiel kann bei **jeder Aktion** 1 Zauberspruch eingesetzt werden, also pro Zug maximal 2 Zaubersprüche.
- Der aktive Spieler hat zuerst das Recht, einen Zauberspruch zu nutzen. Macht er davon nicht Gebrauch, dann geht das Recht der Reihe nach an die anderen Spieler im Uhrzeigersinn weiter.
- Ein Zauberspruch kann vor, während oder nach einer Aktion genutzt werden. Der Zauberspruch darf jedoch eine Aktion, die bereits vollständig ausgeführt wurde, **nicht** rückgängig machen.
- Der Spieler, der einen Zauberspruch nutzt, bestimmt, ob die Bewegung des aktiven Spielers vor oder nach dem Zauberspruch durchgeführt wird.
- Ein Zauberspruch kann **mehrfach hintereinander** genutzt werden, wenn der Spieler entsprechend viele volle Zaubertrankflaschen abgibt. Gibt der Spieler zum Beispiel 4 volle Zaubertrankflaschen ab, kann er mit dem Zauberspruch „Magier bewegen“ einen Magier 2 Felder statt 1 Feld vorwärtsbewegen.
- Wird durch einen Zauberspruch die Durchführung einer Bewegung verhindert, so bleibt die ausgespielte Bewegungskarte auf dem Ablagestapel liegen und diese Aktion ist beendet.

ÜBERSICHT DER ZAUBERSPRÜCHE



MAGIER BEWEGEN

Wer diesen Zauberspruch nutzt, darf 1 beliebigen Magier **1 Feld vorwärts bewegen**. Dies kann ein eigener oder ein fremder Magier sein. Dabei gelten die allgemeinen Regeln der Magierbewegung.



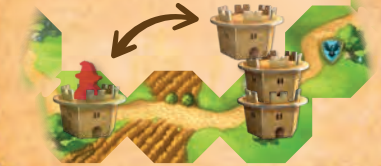
TURM BEWEGEN

Wer diesen Zauberspruch nutzt, darf 1 beliebigen Turm **2 Felder vorwärts bewegen**. Dabei gelten die allgemeinen Regeln der Turmbewegung.



TURMTAUSCH

Wer diesen Zauberspruch nutzt, darf den jeweils **obersten Turm** zweier Turmstapel **miteinander tauschen**. Dies können auch einzelne Türme sein. Befinden sich Magier auf den Türmen, bewegen sie sich mit.



GEGENWIND FÜR MAGIER

Wer diesen Zauberspruch nutzt, darf 1 beliebigen Magier **1 Feld rückwärts bewegen**. Dies kann ein eigener oder ein fremder Magier sein. Dabei gelten die allgemeinen Regeln der Magierbewegung.



GEGENWIND FÜR TÜRME

Wer diesen Zauberspruch nutzt, darf 1 beliebigen Turm **2 Felder rückwärts bewegen**. Dabei gelten die allgemeinen Regeln der Turmbewegung.



RABENBURG BEWEGEN

Wer diesen Zauberspruch nutzt, darf die Rabenburg **vorwärts oder rückwärts** auf das nächste freie Feld oder den nächsten freien Turm **bewegen**, auf dem kein Magier steht.

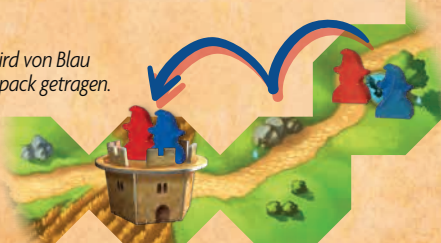
Beachte: Dies muss kein Feld oder kein Turm mit einem Rabenschild sein.



HUCKEPACK

Wer diesen Zauberspruch nutzt, muss zusammen mit dem aktiven Spieler auf einem Feld oder einem Turm stehen. Bewegt der aktive Spieler seinen Magier, muss er den Magier von dem Spieler, der den Zauberspruch nutzt, mitnehmen. Dies gilt auch dann, wenn der aktive Spieler seinen Magier in die Rabenburg zieht. Der aktive Spieler kann diesen Zauberspruch auch für sich selbst nutzen. Dazu müssen aber zwei seiner Magier auf demselben Feld oder Turm stehen.

Rot wird von Blau huckepack getragen.



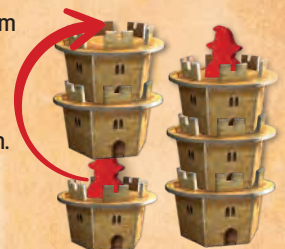
BEFREIEN

*Im Gegensatz zu den anderen Zaubersprüchen darf dieser Zauberspruch **jederzeit** genutzt werden.*

Wer diesen Zauberspruch nutzt, hebt einen beliebigen Turm an, um einen eigenen Magier zu befreien. Der befreite Magier wird immer ganz oben auf den Turm gestellt, aus dem er gerade befreit wurde. Steht dort die Rabenburg, springt der Magier direkt in die Rabenburg. Der Spieler darf mit diesem Zauberspruch nur einen eigenen Magier befreien. Deckt er keine oder nur fremde Magier auf, geschieht nichts. Die volle Zauberspruchflasche muss trotzdem abgegeben werden.

Befreit sich der Magier direkt, nachdem er eingesperrt wurde, bekommt der aktive Spieler trotzdem seine Belohnung und darf eine seiner leeren Zauberspruchflaschen umdrehen.

Beachte: Bei der Team-Variante dürfen auch die Magier des Partners befreit werden.



Eine Solospiel-Variante für „Die wandelnden Türme“,
viele spannende Rätsel und häufige Fragen zum Spiel findet ihr auf
www.abacusspiele.de



Autoren: Wolfgang Kramer und Michael Kiesling

Illustrationen: Michael Menzel

Distribution in der Schweiz: Carletto AG, Moosacherstr. 14, CH-8820 Wädenswil

© 2022 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121, 63303 Dreieich, Germany

Made in Germany. Alle Rechte vorbehalten.

Besucht uns auf www.abacusspiele.de oder auf

