Die Wandelnden Türme

Solospiel-Variante

Spielziel

Dein Ziel ist es, mit möglichst wenig Karten, 12 Magier in die Rabenburg zu bringen.

Spielvorbereitung

Bereite das Spiel wie im Grundspiel unter „Spielvorbereitung“ beschrieben mit den folgenden Änderungen vor:
Wähle 12 Magier beliebiger Farbe. Die Farbe der Magier spielen in dieser Variante keine Rolle. Verteile die 12 Magier wie im Grundspiel unter „Spielvorbereitung“ beschrieben auf die Türme.

Spielablauf

Es gelten die allgemeinen Regeln aus dem Grundspiel mit den folgenden Änderungen:
Anstelle von 2 Bewegungskarten spielst du 1 Karte aus deiner Hand aus und führst die entsprechende Bewegung aus. Anschließend ziehst du sofort 1 Karte nach, sodass du wieder 3 Karten auf der Hand hast.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn alle 12 Magier in der Rabenburg sind. Zähle nun deine ausgespielten Bewegungskarten auf dem Ablagestapel. Je weniger Bewegungskarten ausgespielt wurden, desto besser ist dein Ergebnis. Dein Ziel sollte es sein, weniger als 30 Karten zu benötigen. In dem seltenen Fall, dass alle Bewegungskarten ausgespielt wurden und die Magier noch nicht in der Rabenburg sind, endet das Spiel sofort und du hast das Spiel leider verloren. Versuche es gleich noch einmal.

	Wie viele Karten hast du benötigt?
unter 20 Karten	Außergewöhnlich, kann es sein, dass du getrickst hast? Wenn nicht, wo findet deine Zaubershow statt?
20 – 23 Karten	Hurra, das ist einsame Spitze!
24 – 27 Karten	Sehr gut, die Magiergilde nimmt dich auf.
28 – 30 Karten	Wow, da geht einem der Hut hoch.
31 – 35 Karten	Geht doch, darauf kann man aufbauen.
36 – 40 Karten	Wetten, dass du dies noch besser kannst.
41 – 45 Karten	Auweia, das schreit nach Wiederholung.
mehr als 45 Karten	Besuche lieber eine Zaubershow.

SOLOSPIEL MIT ZAUBERSPRÜCHEN

Wenn du es etwas schwieriger haben möchtest, kannst du dem Solospiel Zaubersprüche hinzufügen. Dein Ziel ist es dann, mit möglichst wenig Karten 12 Magier in die Rabenburg zu bringen **und** 6 Zaubertrankflaschen zu füllen.

Wähle für diese Variante 3 Zaubersprüche und lege sie offen neben den Laufparcours.

Nimm dir außerdem 6 Zaubertrankflaschen beliebger Farbe und lege sie mit der leeren Flasche nach oben vor dir ab.

Wenn du eine Bewegungskarte ausgespielt hast, kannst du zusätzlich einen Zauberspruch nutzen. Gebe hierfür die passende Anzahl an vollen Zaubertrankflaschen ab und führe den Zauberspruch durch. Ziehe erst dann wieder 1 neue Karte nach.

Wähle 3 der 8 Zaubersprüche

6 Zaubertrankflaschen

Das Spiel endet sofort, wenn alle 12 Magier in der Rabenburg und die 6 Zaubertrankflaschen gefüllt sind.

DAS SOLOSPIEL ALS SEMI-KOOPERATIVE VARIANTE

Bei dieser Variante versucht ihr gemeinsam das Spielziel zu erreichen. Auch hier könnt ihr wählen, ob ihr das Spiel lieber mit oder ohne Zaubersprüche und Zaubertrankflaschen spielen wollt.
In beiden Fällen gelten die Regeln der Solospiel-Variante mit den folgenden Änderungen:
Die 3 Bewegungskarten werden offen in den Laufparcours gelegt, sodass alle die Karten gut sehen können. Ihr bestimmt, wer das Spiel beginnen darf, danach wird reihum im Uhrzeigersinn weitergespielt. Ist man am Zug, darf man 1 der offenen Karten nutzen und die Bewegung durchführen. Die Karte wird anschließend auf den Ablagestapel gelegt. Spielt ihr mit den Zaubersprüchen, darf man zusätzlich noch einen Zauberspruch nutzen, wenn man die entsprechende Anzahl an vollen Zaubertrankflaschen abgibt. Sowohl die Magier wie auch die Zaubertrankflaschen gehören allen und dürfen daher auch von allen gezogen bzw. genutzt werden.
Ist der Zug beendet, werden die offenen Karten wieder auf 3 aufgefüllt und die nächste Person ist an der Reihe.
Auch wenn ihr ein gemeinsames Ziel habt, so dürft ihr euch weder absprechen noch gegenseitig Tipps geben.

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