Die wandelnden Türme

Frequently Asked Questions

WAS IST EIN ZUG?

Ein Zug umfasst alle Aktionen, die du durchführen kannst, wenn du an der Reihe bist.

WAS IST EINE AKTION?

In deinem Zug kannst du 2 identische Aktionen ausführen: 1 Bewegungskarte ausspielen und ausführen. Nach den beiden Aktionen füllst du deine Handkarten wieder auf 3 auf.

Du kannst auch nur 1 Aktion ausführen und die 2. Bewegungskarte abwerfen.

Wenn du keine Aktion ausführen kannst oder willst, wirfst du deine 3 Handkarten ab und nimmst dir 3 neue vom Nachziehstapel. Außerdem darfst du 1 beliebigen Turm 1 Feld vorwärtsziehen.

KANN ICH EINE KARTE AUSSPIELEN UND DIE ENTSPRECHENDE BEWEGUNG NICHT MACHEN?

Nein! Wenn du eine Karte ausspielst und die Bewegung ausführen kannst, dann musst du die Bewegung ausführen. Du kannst eine Karte nur ungenutzt abwerfen, wenn du die Bewegung nicht ausführen kannst.

DARF ICH EINE ANDERE KARTE AUSSPIELEN, WENN EIN MITSPIELER* MEINE BEWEGUNG MITHILFE EINES ZAUBERSPRUCHS „VERZAUBERN“ MÖCHTE?

Nein! Sobald du eine Karte ausspielst, musst du die Bewegung ausführen. Auch dann, wenn dir der ausgeführte Zauberspruch des Mitspielers nicht gefällt.

WANN DARF MAN EINEN ZAUBERSPRUCH NUTZEN?

Du kannst einen Zauberspruch nur nutzen, wenn du entsprechend viele volle Zaubertrankflaschen besitzt.
Im Basisspiel darf man pro Zug nur 1 Zaubertrank nutzen.
In der Meistermagier-Variante darf man pro Aktion 1 Zaubertrank nutzen, also 2x pro Zug.
Wenn du einen Zauberspruch genutzt hast, musst du die eingesetzten Zaubertrankflaschen abgeben.
Ein Zauberspruch kann vor, während oder nach einer Aktion genutzt werden.

DARF ICH ZAUBERSPRÜCHE NUTZEN, AUCH WENN ICH GAR NICHT AN DER REIHE BIN?

Im Basisspiel darfst du nur Zaubersprüche nutzen, wenn du an der Reihe bist. In der Meistermagier-Variante darfst du auch außerhalb deines Zuges einen Zauberspruch nutzen.
Pro Aktion darf aber nur einer „zaubern“. Vorrang hat der aktive Spieler, also derjenige, der an der Reihe ist. Kann oder will er nicht zaubern, kann ein Mitspieler zaubern. Wollen mehrere Mitspieler zaubern, kommt derjenige zum Zug, der im Uhrzeigersinn dem aktiven Spieler am nächsten sitzt. Es ist deshalb ratsam, immer achtsam zu sein, auch wenn man nicht an der Reihe ist.

Beispiel: Ein Mitspieler hat einen Magier, der 1 Feld vor der Rabenburg steht. Dieser Spieler gibt 2 volle Zaubertrankflaschen ab und zieht seinen Magier in die Rabenburg.

KANN MAN IM BASISSPIEL AUCH MIT MEHR ALS 2 ZAUBERSPRÜCHEN SPIELEN?

Ja! Wer bereits Erfahrung mit den wandelnden Türmen hat, darf selbst entscheiden, mit wie vielen Zaubersprüchen gespielt wird.

DARF ICH AUCH EINEN EIGENEN MAGIER EINSPERREN UND DAFÜR EINE ZAUBERTRANKFLASCHE UMDREHEN?

Ja! Auch wenn du dich selbst einsperrst, darfst du eine leere Zaubertrankflasche umdrehen.

DARF ICH AUCH MEHR VOLLE ZAUBERTRANKFLASCHEN ABGEBEN UM EINEN ZAUBERSPRUCH MEHRFACH ZU NUTZEN?

Ja! Beispiele:

- *Zauberspruch „Magier bewegen“: Du kannst 4 volle Zaubertrankflaschen abgeben, um mit deinem Magier 2 Felder vorwärtszuziehen.*
- *Zauberspruch „Turm bewegen“: Du kannst 2 volle Zaubertrankflaschen abgeben, um 1 beliebigen Turm 4 Felder vorwärtszuziehen.*
- *Zauberspruch „Befreien“: Du gibst 1 volle Zaubertrankflasche ab und hebst einen Turm hoch, doch leider ist dort keiner deiner Magier. Du gibst nochmals 1 volle Zaubertrankflasche ab, und hebst einen anderen Turm hoch usw.*

*Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird auf die gleichzeitige Verwendung der Sprachformen männlich, weiblich und divers verzichtet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter.

WANN KANN EIN MAGIER MIT DEM ZAUBERSPRUCH „BEFREIEN“ BEFREIT WERDEN?

Jederzeit! Dieser Zauberspruch kann vor, während oder nach einer Aktion eines Spielers genutzt werden.

- *Ein Spieler möchte einen Turm ziehen. Bevor der Turm gezogen wird, kann ein Spieler seinen eingesperrten Magier mit diesem Zauberspruch oben auf den Turm zaubern, sodass er bei der Turmbewegung mitgezogen wird!*
- *Ein Spieler hat einen Turm auf einen anderen Turm gezogen und dabei einen Magier eingesperrt. Der Mitspieler, dem der eingesperrte Magier gehört, kann seinen Magier mit diesem Zauberspruch wieder befreien und oben auf den Turm setzen.*
- *Die Rabenburg wird mit einem Zauberspruch auf einen Turm gezogen, in dem ein Magier eingesperrt ist. Der Spieler, dem der Magier gehört, kann ihn mit diesem Zauberspruch befreien und in die Rabenburg werfen.*

HABE ICH GEWONNEN, WENN ICH ALS ERSTER ALLE EIGENEN MAGIER IN DIE RABENBURG GEBRACHT HABE?

Nein! Du musst, um zu gewinnen, auch alle eigenen Zaubertrankflaschen auf die volle Seite gedreht haben oder für Zaubersprüche abgegeben haben.

DARF ICH MEINEN LETZTEN MAGIER IN DIE RABENBURG ZIEHEN, AUCH WENN ICH NOCH NICHT MEINE ZAUBERTRANKFLASCHEN GEFÜLLT HABE?

Ja! Du musst nicht erst alle Zaubertrankflaschen gefüllt haben, um deinen letzten Magier in die Rabenburg zu ziehen. Du hast aber erst gewonnen, wenn beide Siegbedingungen erfüllt sind.

KANN ICH DEN AKTIVEN SPIELER HINDERN, IN DIE RABENBURG ZU ZIEHEN?

Ja, aber nur in der Meistermagier-Variante! Als Mitspieler kannst du nur einen Zauberspruch nutzen, wenn der aktive Spieler nicht zaubert. Je nachdem welche Zaubersprüche mitspielen, kannst du den Magier des aktiven Spielers, einen Turm oder die Rabenburg ziehen oder einen Turmtausch durchführen, bevor der aktive Spieler seinen Zug macht.

MÜSSEN BEI DER TEAM-VARIANTE ERST ALLE MEINE FLASCHEN GEFÜLLT SEIN, BEVOR ICH DIE MAGIER VON MEINEM PARTNER ZIEHEN DARF?

Nein! Du darfst die Magier von deinem Partner ziehen, sobald du alle deine Magier in die Rabenburg gebracht hast. Dies ist unabhängig davon, wie viele Zaubertrankflaschen du bereits gefüllt hast.

WAS KANN ICH MACHEN, WENN ICH NICHT MEHR WEISS, WO MEINE MAGIER EIN GESPERRT SIND?

- Um einen eingesperrten Magier zu finden, musst du nach und nach mit Turmkarten einzelne Türme weiterbewegen, bis dein(e) Magier sichtbar sind.
- Wenn der Zauberspruch „Befreien“ mitspielt, kannst du mit diesem Zauberspruch unter Türme schauen und gegebenenfalls sogar gleich befreien. Dies kannst du in einer Aktion auch mehrfach durchführen, wenn du entsprechend viele volle Zaubertankflaschen abgibst.

WAS MACHE ICH, WENN ICH NICHT MEHR WEISS, WIE VIELE EIGENE MAGIER BEREITS IN DER RABENBURG SIND?

Du kannst jederzeit in die Rabenburg schauen und diese auch ausschütten, damit alle sehen können, wie viele Magier du bereits in der Rabenburg hast.

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

ABACUSSPIELE