

MATERIAL

1 Zauberturm



ACHTUNG!
Die Zinnen vorsichtig durchstecken!



VORBEREITUNG

Steckt für die erste Partie den Zauberturm zusammen. Für die **Startaufstellung** wird er hinter den 9. Turm gestellt, sodass ihr bei diesem Modul mit insgesamt 10 Türmen spielt. Sollten die Hexe und/oder der Rabe im Spiel sein, dann stellt ihre Figuren auf das freie Feld hinter dem Zauberturm.

Außerdem spielt ihr in diesem Modul mit 5 Zaubersprüchen.

Mischt dazu verdeckt alle Zaubersprüche, mit denen ihr spielen könnt, zieht von ihnen 5 und legt sie offen neben den Laufparcours. Die restlichen Zaubersprüche kommen zurück in die Schachtel.

Alternativ könnt ihr euch auch gemeinsam auf 5 Zaubersprüche einigen.

Für die erste Partie empfehlen wir folgende 5 Zaubersprüche:



Magier 1-3



Befreien



Turm +6



Gegenwind für Türme



Magier zum Zauberturm

ZAUBERTURMBEWEGUNG

- Der Zauberturm kann mit Bewegungskarten und Zaubersprüchen für Türme bewegt werden. Dabei gelten die allgemeinen Regeln der Turmbewegung.
- Sperrst du mindestens einen Magier und/oder die Hexe mit dem Zauberturm ein, darfst du wie gewohnt 1 eigene entsprechende leere Trankflasche auf die volle Seite drehen.
- Auf den Zauberturm dürfen keine Türme gestellt werden. Türme, die auf dem Zauberturm landen würden, dürfen nicht bewegt werden.

ZAUBERTURM-EFFEKT

Landet dein Magier auf dem Zauberturm, darfst du sofort einen Zauberspruch deiner Wahl ohne Abgabe von Trankflaschen nutzen. Das Nutzen dieses Zauberspruchs fällt nicht unter die Einschränkung, nur einen Zauberspruch pro Zug nutzen zu dürfen.

NEUE ZAUBERSPRÜCHE

Die neuen Zaubersprüche könnt ihr wie gewohnt zum Spiel hinzufügen. Die modulbezogenen Zaubersprüche sind optional und müssen nicht automatisch mit ins Spiel genommen werden, wenn mit dem Modul gespielt wird.



MAGIER 1-3 FELDER BEWEGEN

Wenn du diesen Zauberspruch nutzt, darfst du 1 beliebigen Magier **1 bis 3 Felder vorwärts bewegen**. Dies kann dein eigener oder ein fremder Magier sein. Dabei gelten die allgemeinen Regeln der Magierbewegung.



MAGIER 6 FELDER BEWEGEN

Wenn du diesen Zauberspruch nutzt, darfst du 1 beliebigen Magier **6 Felder vorwärts bewegen**. Dies kann dein eigener oder ein fremder Magier sein. Dabei gelten die allgemeinen Regeln der Magierbewegung.



TURM 6 FELDER BEWEGEN

Wenn du diesen Zauberspruch nutzt, darfst du 1 beliebigen Turm **6 Felder vorwärts bewegen**. Dabei gelten die allgemeinen Regeln der Turmbewegung.



ELIXIER-ÜBERFLUSS

Dieser Zauberspruch ist nur mit dem Modul „Elixierbrunnen“ spielbar. Wenn du diesen Zauberspruch nutzt, darfst du, wenn die Bewegung deines Magiers im Elixierbrunnen endet, **2 leere Zaubertankflaschen auf die volle Seite drehen** statt 1 Flasche.



PUNKTLANDUNG

Dieser Zauberspruch ist nur mit dem Modul „Spinnennetz“ spielbar. Wenn du diesen Zauberspruch nutzt, darfst du, wenn eine Bewegung auf einem Spinnennetz endet, entscheiden, ob die **Bewegung um 1, 2 oder 3 Felder fortgeführt wird** anstatt sie wie gewohnt zu verdoppeln. Dabei gelten die allgemeinen Regeln der Magier-, Turm-, Hexen- und Rabenbewegung.



HEXE BEWEGEN

Dieser Zauberspruch ist nur mit dem Modul „Hexe“ spielbar. Wenn du diesen Zauberspruch nutzt, darfst du die **Hexe auf ein beliebiges anderes Feld bewegen**. Danach führt sie ihren Effekt durch. Dabei gelten die allgemeinen Regeln der Hexenbewegung.



DEN RABEN RUFEN

Dieser Zauberspruch ist nur mit dem Modul „Rabe“ spielbar. Wenn du diesen Zauberspruch nutzt, darfst du den **Raben auf ein beliebiges anderes Feld mit mindestens einem deiner Magier bewegen**. Alle, die dort Magier stehen haben, erhalten jeweils 1 Rabenfeder.



MAGIER ZUM ZAUBERTURM BEWEGEN

Dieser Zauberspruch ist nur mit dem Modul „Zauberturm“ spielbar. Wenn du diesen Zauberspruch nutzt, darfst du **einen eigenen Magier auf den Zauberturm bewegen und dessen Effekt nutzen**. Dabei gelten die allgemeinen Regeln der Magierbewegung. Dieser Zauberspruch darf nur einmal pro Zug genutzt werden.

MERKBLÄTTER

RABENFEDER-AKTIONEN



EFFEKT-REIHENFOLGE

Bei der Kombination mehrerer Module kann es vorkommen, dass mehrere Effekte hintereinander durchgeführt werden müssen. Dabei gilt folgende Reihenfolge:

- 1) Hexe
- 2) Elixierbrunnen
- 3) Rabe
- 4) Zauberturm

AUFSTELLUNG MIT ALLEN MODULEN

- 1 Elixierbrunnen, 2 Spinnennetz, 3 Hexe, 4 Rabe, 5 Zauberturm



Weitere Informationen zu „Der Zauberturm“ findet ihr hier:



You can find the English rules here:



Autoren: Wolfgang Kramer und Michael Kiesling

Illustrationen: Fiore GmbH und Alexander Jung

Distribution in der Schweiz: Carletto AG,
Industriestrasse 10, CH-6440 Brunnen

© 2025 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG,
Frankfurter Str. 121, 63303 Dreieich, Germany

Made in Germany. Alle Rechte vorbehalten.



DIE WANDEINDEN TÜRME

DER ZAUBERTURM

EINE ERWEITERUNG FÜR 2-6 PERSONEN
AB 8 JAHREN

NUR SPIELBAR MIT DEM GRUNDSPIEL

„DIE WANDEINDEN TÜRME“

DIE FÜNF MODULE

„Die wandelnden Türme – Der Zauberturm“ enthält 5 Erweiterungsmodule, die ihr einzeln oder in beliebiger Kombination in das Grundspiel „Die wandelnden Türme“ integrieren könnt. Spielt am besten für die ersten Partien jedes Modul einzeln, um mit ihnen vertraut zu werden. Wir empfehlen die Reihenfolge, in der die Module erklärt werden. Es gelten die Regeln des Grundspiels mit den im Folgenden beschriebenen Änderungen.

WICHTIGE HINWEISE

Ist in der Regel die Rede von einem „Feld“, dann ist damit nicht nur ein Feld auf dem Laufparcours gemeint, sondern auch die Plattform eines Turms. Die Rabenburg kann nicht auf Elementen dieser Erweiterung landen.

ELIXIERBRUNNEN

MATERIAL

2 Landschaftsteile „Elixierbrunnen“



VORBEREITUNG

Die beiden Elixierbrunnen werden vor Spielbeginn zusammengesteckt und zwischen den Landschaftsteilen 1 und 2 (A) sowie zwischen 3 und 4 (B) eingefügt. Ihr müsst immer beide Landschaftsteile einbauen.

Für die **Startaufstellung** der Türme und Magier lasst ihr das Landschaftsteil (A) aus und platziert die Türme und Magier wie gewohnt entsprechend der abgebildeten blauen Irrlichter.

ELIXIERBRUNNEN-EFFEKT

- Endet die Bewegung eines Magiers exakt im Elixierbrunnen, darfst du sofort 1 leere eigene Zaubertrankflasche auf die volle Seite drehen. Hast du keine leere Flasche mehr vor dir liegen, darfst du 1 volle Flasche deiner Farbe aus dem allgemeinen Vorrat nehmen und vor dir ablegen. Du darfst jedoch zu keinem Zeitpunkt mehr Zaubertankflaschen vor dir liegen haben als zu Spielbeginn.
- Die Bewegungen jeglicher Spielfiguren dürfen im Elixierbrunnen enden.
- In den Elixierbrunnen dürfen keine Türme gestellt werden. Türme, die im Elixierbrunnen landen würden, dürfen nicht bewegt werden.

SPINNENNETZ

MATERIAL

2 Spinnennetze



VORBEREITUNG

Für die erste Partie steckt ihr die beiden Spinnennetze auf die beiden Elixierbrunnen und setzt sie in den Laufparcours ein. Später könnt ihr auch mit 1 Elixierbrunnen und 1 Spinnennetz spielen. Wir empfehlen das Spinnennetz auf Platz (A) einzufügen und den Elixierbrunnen auf Platz (B).

SPINNENNETZ-EFFEKT

- Endet die Bewegung einer Spielfigur oder eines Turms exakt auf dem Spinnennetz, wird die Bewegung mit der gleichen Anzahl an Feldern fortgeführt, mit der soeben das Spinnennetz erreicht wurde. Das gilt auch für Rückwärtsbewegungen, die beispielsweise durch Zaubersprüche ausgelöst werden können.
- Der Spinnennetz-Effekt ersetzt den Elixierbrunnen-Effekt.
- Türme, die durch das Spinnennetz auf der Rabenburg, dem Elixierbrunnen oder dem Zauberturm landen würden, dürfen nicht bewegt werden.
- Das Spinnennetz ist zu keinem Zeitpunkt besetzt.



MATERIAL

1 Hexe



6 Hexentrankflaschen

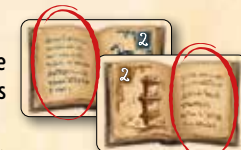


VORBEREITUNG

Für die **Startaufstellung** wird die Hexe auf das Feld hinter dem letzten Turm gestellt. Die Hexentrankflaschen werden für alle griffbereit als allgemeiner Vorrat bereitgelegt. Ist später in der Regel die Rede von „Trankflaschen“, sind sowohl Zaubertank- als auch Hexentrankflaschen gemeint.

HEXENBEWEGUNG

- Spielst du eine Bewegungskarte mit einer Textseite aus, wird die Hexe 1 Feld im Uhrzeigersinn vorwärts bewegt.
- Es wird immer erst die Hexe bewegt und ihr Effekt ausgeführt, danach führst du die Magier- oder Turmbewegung deiner Karte aus.
- Die Hexe kann überall landen, außer auf der Rabenburg. Sollte ihre Bewegung auf der Rabenburg enden, wird die Hexe 1 weiteres Feld vorwärts bewegt.



HEXEN-EFFEKT

- Landet die Hexe auf einem Feld, auf dem Magier stehen, drehen alle, die dort Magier stehen haben, je 1 ihrer vollen Trankflaschen auf die leere Seite.
- Ziehst du mit deinem Magier auf das Feld, auf dem die Hexe steht, musst du ebenfalls 1 deiner vollen Trankflaschen auf die leere Seite drehen. Pro Zug musst du maximal 1 Trankflasche auf die leere Seite drehen. Hast du in beiden Fällen nur leere Trankflaschen, passiert nichts.



Hast du allerdings keine Trankflaschen mehr, bekommst du 1 Hexentrankflasche, die du mit der leeren Seite nach oben vor dir ablegen musst. Die Hexentrankflasche kannst du nur füllen, indem du die Hexe einsperrest. Solange eine leere Hexentrankflasche vor dir liegt, darfst du das Spiel nicht beenden. Die Hexentrankflasche entspricht einer normalen Zaubertankflasche und kann für Zaubersprüche genutzt werden.

HEXE EINSPERREN

Endet die Bewegung eines Turms auf dem Feld mit der Hexe, wird die Hexe eingesperrt. Wer sie eingesperrt hat, darf 1 Trankflasche auf die volle Seite drehen. Es wird immer nur 1 Flasche umgedreht, unabhängig von der Anzahl eingesperrter Figuren.

HEXE BEFREIEN

Wenn du eine Bewegungskarte mit einer Textseite spielst, die Hexe aber eingesperrt ist, **musst** du sie befreien. Hebe dafür den Turm hoch, unter dem du die Hexe vermutest.

- Lagst du richtig und die Hexe befindet sich unter dem Turm, bewegst du sie entsprechend der Hexenbewegung 1 Feld im Uhrzeigersinn weiter und stellst den Turm wieder zurück. Stehen Magier auf dem Feld, auf das die Hexe zieht, führst du erst den Hexeneffekt durch und danach die Magier- oder Turmbewegung deiner ausgespielten Karte.

- Hast du dich geirrt und die Hexe befindet sich nicht unter dem hochgehobenen Turm, endet dein Zug sofort. Du füllst deine Handkarten wieder auf 3 Karten auf und die nächste Person im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

MATERIAL

1 Rabe



18 Rabenfedern



VORBEREITUNG

Für die **Startaufstellung** wird der Rabe auf das Feld hinter dem letzten Turm gestellt, auch wenn dort bereits die Hexe steht. Die Rabenfedern werden für alle griffbereit als allgemeiner Vorrat bereitgelegt.

RABENBEWEGUNG

- Spielst du eine Bewegungskarte mit Würfeln aus, musst du zusätzlich zum Magier oder Turm auch den Raben entsprechend des Würfelerggebnisses, für das du dich entschieden hast, vorwärts bewegen. Der Rabe kann überall landen, außer auf der Rabenburg. Sollte seine Bewegung auf der Rabenburg enden, wird der Rabe 1 weiteres Feld vorwärts bewegt.



- Du darfst frei entscheiden, ob du den Raben vor oder nach der Magier- bzw. Turmbewegung bewegen willst.

RABEN-EFFEKT

- Landet der Rabe auf einem Feld, auf dem Magier stehen, dürfen sich alle, die dort Magier stehen haben, 1 Rabenfeder aus dem allgemeinen Vorrat nehmen und vor sich ablegen.
 - Bewegst du deinen Magier auf das Feld, auf dem der Rabe steht, erhältst du ebenfalls 1 Rabenfeder.
- Du darfst maximal 3 Rabenfedern vor dir liegen haben.

Rabenfeder-Aktionen:

Wenn du an der Reihe bist, kannst du jederzeit in deinem Zug Rabenfedern abgeben, um eine dieser 3 Rabenfeder-Aktionen durchzuführen:

- Du darfst deine 3. Handkarte spielen und eine weitere Bewegung durchführen. Am Ende deines Zuges füllst du deine Handkarten wieder auf 3 Karten auf.
- Du darfst 1 Zauberspruch ohne Abgabe von Trankflaschen nutzen.
- Du darfst einen Magier 1-6 Felder vorwärts bewegen. Dies kann dein eigener oder ein fremder Magier sein.

Pro Zug darfst du nur 1 Rabenfeder-Aktion durchführen. Genutzte Rabenfedern kommen zurück in den allgemeinen Vorrat.

Rabenfeder-Zusatzaktion beim Spiel mit der Hexe:

- Du darfst jederzeit 1 Rabenfeder abgeben, um dich vor dem Effekt der Hexe zu schützen. Die Hexenbewegung wird aber trotzdem wie gewohnt durchgeführt. Diese Aktion zählt nicht zu den Rabenfeder-Aktionen.

RABE EINSPERREN?

Der Rabe kann von keinem Turm, auch nicht dem Zauberturm, eingesperrt werden. Endet die Bewegung eines Turms auf dem Feld mit dem Raben, fliegt er hoch und setzt sich oben auf den Turm. Stehen auf diesem Turm Magier, erhalten alle, die dort Magier stehen haben, jeweils 1 Rabenfeder.

SONDERFÄLLE FÜR HEXE UND RABE

Sonderfall: Spinnennetz

Tritt der Fall ein, dass die Bewegung der Hexe oder des Raben eigentlich auf der Rabenburg enden würde, müssen sie laut Regel 1 Feld weitergezogen werden. Landen sie dadurch auf dem Spinnennetz, bewegt das Spinnennetz sie nun mit der gleichen Anzahl an Feldern vorwärts, mit der sie soeben das Spinnennetz erreicht haben.



Sonderfall: Fremde Magier bewegen

Zieht beispielsweise jemand mit Hilfe des Zauberspruchs „Magier bewegen“ einen fremden Magier auf das Feld mit der Hexe, muss die Person, der der Magier gehört, den Effekt der Hexe ausführen.