

You'll find a solitaire variant for „Die wandelnden Türme“, many thrilling puzzles and frequently asked questions to accompany the game at

[www.abacusspiele.de](http://www.abacusspiele.de)



# DIE WANDELNDEN TÜRME

**Authors:** Wolfgang Kramer and Michael Kiesling

**Illustration:** Michael Menzel

**English translation:** Sybille & Bruce Whitehill, „Word for Wort“

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

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

Made in Germany. All rights reserved.

Visit us on [www.abacusspiele.de](http://www.abacusspiele.de) or on

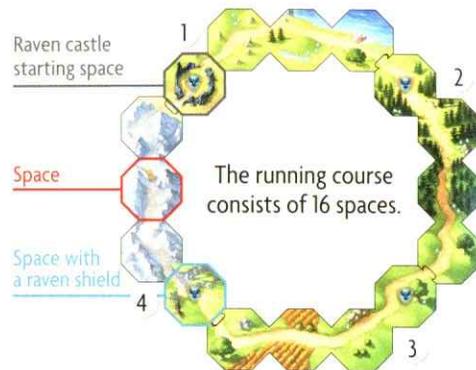


for 2 – 6 players\*, 8 years and up

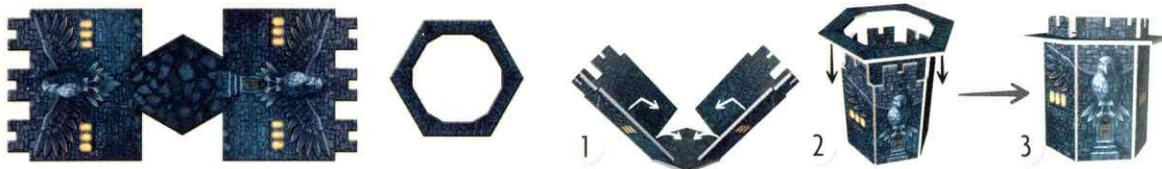
## GAME MATERIALS

Before the first game, you need to carefully remove all parts from the punch-out sheets. After that, put the towers and the raven castle together, as shown in the illustrations. In the end, they will fit into the game box without being taken apart.

- 4 **landscape tiles**, to be put together to form the running course.



- 1 **raven castle**



- 9 **towers**: 5 with a raven shield, 4 without a raven shield



- 8 **magic spells**



- 90 **movement cards** (with movement values 1-5 or dice symbols)



- 24 **wizard figures** in 6 player colours:  
5x blue, 5x yellow, 4x red, 4x green, 3x orange and 3x purple



- 1 **starting player token** in the form of a raven shield



- 36 **magic potion flasks** in 6 player colours  
front: empty flask; back: full flask



- 1 **dice** (with movement values 1-6)



## OBJECT OF THE GAME

Try to be the first to get all your own wizards to the raven castle and fill your magic potion flasks on the way there. The wizards can move either on foot or on wandering towers. If you lock up other wizards with flying towers, the magic potion flasks fill up magically. The player who uses his potions cleverly and manages to be the first to get all his own wizards into the raven castle wins the game.

## SET-UP OF THE GAME

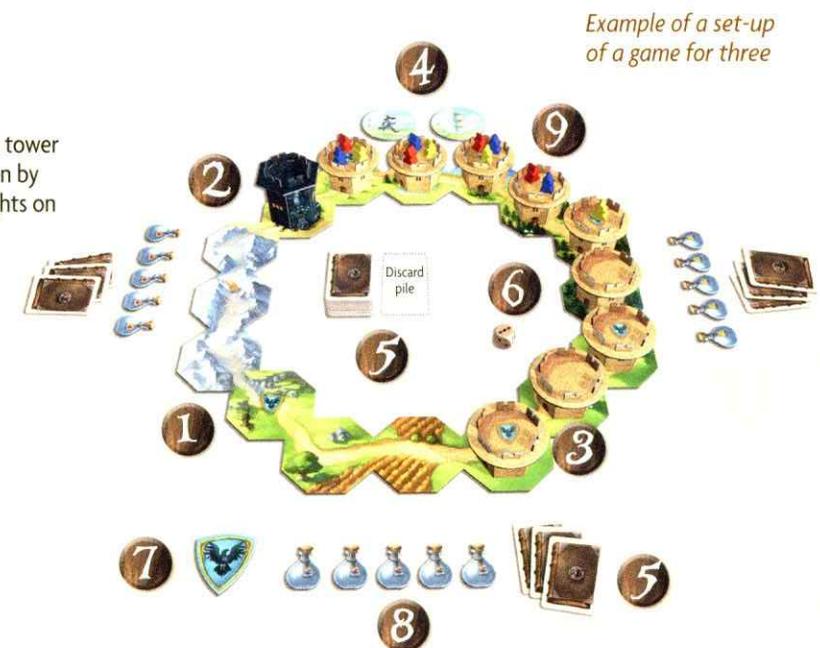
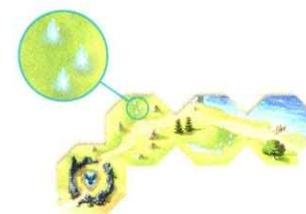
- Put together the 4 **landscape tiles** as shown on page 2 and lay them out as a running course in the middle of the table.
- Place the **raven castle** on the corresponding starting space.
- Position the 9 **towers** on the first 9 spaces to the right of the raven castle, in clockwise order. Alternate towers with a raven shield and towers without a raven shield, making the first tower one with a raven shield.
- Out of the 8 **magic spells**, pick the spells "Move a wizard" and "Move a tower" and lay them face up next to the running course. Put the other spells back into the box; they come into play with the "Master Wizard Variant" only.
- Shuffle the 90 **movement cards** and deal out 3 hand cards, face down, to each player. Put the remaining cards as a face-down draw pile in the running course, so that they are easily accessible to all players. Next to the draw pile, leave some space for the discard pile.
- Put the **dice** within reach in the running course.
- Choose a starting player. This player puts the **starting player token** in front of him.
- Each player chooses one colour and takes his **wizards and magic potion flasks**, according to the number of participants. Put the magic potion flasks in front of you, with the empty flask facing up. Take your wizards into your hand. Wizards and magic potion flasks that are not used are put back into the box.

Number of players	2 players	3 players	4 players*	5 players	6 players*
Wizards	5	4	4	3	3
Magic potion flasks	6	5	5	4	4

- For the **starting set-up**, players now place their wizards on top of the towers. The starting player puts one of his wizards on the first tower standing to the right of the raven castle. Then the next player, in clockwise order, follows; he also places one of his wizards on this tower. Players keep placing wizards on the same tower until the maximum number per tower has been reached (see below). Once this limit has been reached, begin placing wizards on the next tower in a clockwise direction. This procedure is repeated until all players have placed their wizards on the towers.

The maximum number of wizards:  
towers 1-3 → 3 wizards  
towers 4-6 → 2 wizards  
towers 7-9 → 1 wizard

How many wizards can be placed on a tower during the starting set-up is also shown by the number of the little blue ghost lights on the respective spaces.



Example of a set-up of a game for three

\*Of course, throughout these instructions we always strive to equate female and male players as well as those of a third gender. But in order not to unnecessarily complicate the reading, we generally don't emphasize this by a special notation or highlighting.

\*Plays also well in the team variant (see p. 6).

## COURSE OF THE GAME

Beginning with the starting player, players take turns, one after another and in clockwise order. When somebody has his turn, he is the active player. On his turn, the player carries out **2 actions**.

1st action: You put one of your movement cards from your hand face up on the discard pile. Then you carry out the move according to the card played.

2nd action: You play your second movement card and carry out this move as well, according to the card played as well.

**Note:** If you can't move any wizard or tower with your hand card, you put the card on the discard pile without making any move.

Only when you have finished your turn, do you refill your hand to 3 cards.

If the draw pile is depleted, shuffle the cards of the discard pile and use them as the new draw pile.

**Special case:** If you are not able or willing to play any movement cards, you put your 3 hand cards on the discard pile and draw 3 new cards from the draw pile. In addition, you may move a tower of your choice forward (movement value "1"), in a clockwise direction. (The movement of a tower is described in more detail under "Movement cards for towers".) This ends your action.

After that, the next player, in clockwise order, has his turn.

### THE MOVEMENT CARDS

Using movement cards, you can move wizards or towers.

There are three different kinds of movement cards:

#### a) Movement cards for wizards

#### b) Movement cards for towers

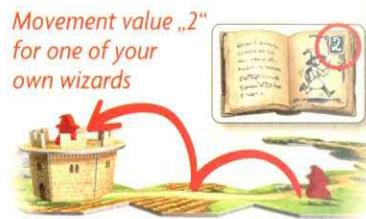
#### c) Movement cards for wizards or towers

#### a) Movement cards for wizards



The following rules apply to the movement of wizards:

- A movement card for wizards allows you only to move one of your **own** visible wizards.
- With a movement card showing a number, you advance the wizard clockwise, according to the movement value on the card played.
- With a movement card showing dice, a dice roll determines the wizard's moving range. If it shows 2 dice, you may reroll the dice if you don't like the first result, but then you have to accept the second result. If it shows 3 dice, you have up to 3 rolls to accept the result.
- A wizard's move can end on a space or on a tower. The spaces as well as the towers may hold a maximum of 6 wizards. If a wizard's move ends on a space that is already occupied by 6 wizards, you may not carry out this move.
- If a wizard's move ends exactly at the raven castle, the wizard enters the raven castle and stays there until the end of the game. The wizard needs to reach the Raven castle by exact count; you may not allow any movement points to go to waste. If there are any movement points left, the wizard has to go past the raven castle.



**Attention:** If you move one of your wizards into the raven castle, your action ends immediately, even if you haven't yet played your second movement card. This means that the active player can get no more than one wizard into the raven castle.

#### Move the raven castle:

The raven castle moves every time a player has moved one of his wizards into the raven castle. In such a case, the raven castle is advanced in a clockwise direction to the next unoccupied space or tower **with the image of a raven shield**. "Unoccupied" means that no wizard may stand on the space or tower. If there is no unoccupied space or tower with a raven shield left, the raven castle remains in place.



#### b) Movement cards for towers



The following rules apply to the movement of towers:

- With a movement card for towers, you can move **any** tower – but not the raven castle, since it is not considered a tower.
- With a movement card showing a number, you advance the tower clockwise, according to the movement value of the card played.
- With a movement card showing dice, a dice roll determines the moving range of the tower. If it shows 2 dice, you may reroll the dice if you don't like the first result, but then you have to accept the second result. If it shows 3 dice, you have up to 3 rolls to accept the result.
- If the move of the tower ends on a space that is already occupied by a tower, you put the just-moved tower on top of that tower. This way, a stack of up to 9 towers can be built over the course of the game.
- Whenever the word "tower" is mentioned from here on, this can mean single towers or stacks of multiple towers.
- When moving a tower, you can choose whether you move only the topmost tower alone, or any tower beneath it. In the latter case, you have to also move all the towers placed on top of this one with it.
- If the move of a tower ends on a space or tower with wizards, these wizards are "locked up". More about this under "Locking up wizards and filling a magic potion flask".
- If there are wizards on top of or inside a tower that is going to be moved, all figures travel with the tower.
- You may not place any towers on top of the raven castle. Towers that would land on the raven castle may not be moved. Towers may be moved past the raven castle, though.
- If the raven castle is standing on top of a tower and this tower is moved forward, the raven castle wanders along with it!



#### c) Movement cards for wizards or towers



Some movement cards show movement values

for towers and for wizards. If you play such a movement card, you may choose whether to move any one tower or one of your own wizards. You have to announce this aloud. Once you have made your choice, you may no longer change your decision.

There are also some movement cards that show a tower and a wizard with one dice each. If you play such a card, you roll the dice once and then decide whether you want to carry out the movement value you have rolled with a tower of your choice or with one of your wizards.

### LOCKING UP WIZARDS AND FILLING A MAGIC POTION FLASK

If the movement of a tower ends on a space or on a tower with wizards, these wizards are "locked up". As a reward for this, the player who has imprisoned one or more figures this way may fill one of his empty magic potion flasks. This means that he may turn an empty magic potion flask onto its full side. If a player has already filled all his magic potion flasks, he no longer has this opportunity.



**Note:** A player may turn over only one flask at a time, irrespective of the numbers of wizards he has locked up.

Of course, you should memorize where your own wizards have been locked up, because a locked-up wizard can be freed again. To do this, the tower where he is trapped must be moved, so that the wizard is visible again. Once you have lifted a tower, you may not take back this move.

**Attention:** You should make sure to fill the magic potion flasks early enough, since – besides reaching the raven castle – it is a winning condition. At the beginning of the game, it is easier to lock up wizards, since there are more wizards on the running course.



### USING FULL MAGIC POTION FLASKS AND MAGIC SPELLS

In the basic game, the spells "Move a wizard" and "Move a tower" are available to the players. You can find a detailed description of the magic spells in the "Overview of the Magic Spells" on page 7.

If the **active** player wants to use one of the magic spells, the following general rules apply to the use of magic spells.

### General rules for magic spells:

- The active player gives up the required number of full magic potion flasks and carries out the respective spell. Once a magic potion flask has been used, it is returned to the box.
- You can use the magic spells for your own benefit only.
- The active player can use **exactly one** magic spell **once at any time** during his turn.
- If a magic spell enables the active player to move one of his wizards into the raven castle, his action ends immediately, even if he has played no movement card yet or only one.
- The magic spells remain in place, face up, during the entire game; they can be used by every player.



## END OF THE GAME

As soon as one player has filled all of his magic potion flasks and has got his last wizard into the raven castle, he triggers the end of the game. However, the current round is still completed, so that each player has had the same number of turns. At this stage, magic potion flasks that have been given up for magic spells are considered "filled". If, during the last round, several players manage to move their last wizards into the raven castle, the player who has the most full magic potion flasks left is the winner. If there is still a tie, the players involved share the victory.

**Note:** Players may look into the raven castle at any time in order to check who already has wizards in the raven castle and how many.

## VARIANT FOR TEAM PLAYERS

The team player variant can be played with 4 or 6 players in the basic game as well as in the "Master Wizard Variant".

The participants form two-player teams, with team players sitting opposite one another; that means, there are 2 teams in the 4-player game and 3 teams in the 6-player game. The team partners help each other. Once during his turn, the active player can ask his partner whether he has a suitable card for him. When the partner offers a card, he can hand it to his teammate, face down, and the active player has to give him one card back, also face down. This can even be the card he just got. Vice versa, the partner can also offer a card to the active player. However, the partners may not exchange any other information. In addition, full magic potion flasks can be passed on to the partner.

To begin with, each player plays with his own wizards. Once a partner has got all of his own wizards into the raven castle, he still keeps playing. From now on, on his turn, he moves his partner's wizards.

Once a partner has turned all his magic potion flasks onto the full side and he then locks up wizards, he may turn one of his partner's empty magic potion flasks onto its full side, if the teammate has any.

The game ends as soon as one team has filled all their magic potion flasks and all wizards of that team have been moved into the raven castle.

## VARIANT FOR MASTER WIZARDS

The general rules for the magic spells of the basic game apply, with the following modifications:

- At the set-up, all magic spells are mixed, face down. The desired number of magic spells is drawn and laid out face up next to the running course. The more magic spells are in play, the more tactical the game becomes.
- Unlike in the basic game, the magic spells **can also be used if it is not your turn**, that means also when another player has his turn.
- You can use the magic spells either for your own benefit or against one of the other players.
- Unlike in the basic game, a magic spell can be used for **each movement action**. The active player is the first one who has the right to use a magic spell. If he doesn't want to do this, the right is passed on to the other players, in clockwise order.
- **One** magic spell can be used **several times in a row** if the player gives up the required number of full magic potion flasks. For example, if the player gives 4 full magic potion flasks, he can use the spell "Move a wizard" to move 1 wizard 2 spaces forward instead of 1.
- A magic spell can be used **after** the active player has played his movement card, but **before** the active player has completed his move.
- The player who uses a magic spell determines whether the active player's move is carried out before or after the spell.
- If a magic spell prevents a player from making a move, the movement card played remains on the discard pile, and this action is over.

## OVERVIEW OF THE MAGIC SPELLS



### MOVE A WIZARD

If you use this magic spell, you may **move** any 1 wizard **1 space forward**. This can be one of your own wizards or another player's. For this, the general rules for the movement of wizards apply.



### MOVE A TOWER

If you use this magic spell, you may **move** any 1 tower **2 spaces forward**. For this, the general rules for the movement of towers apply.



### SWAP A TOWER

If you use this magic spell, you may **swap** the **top tower** of two tower stacks **with each other**. This can also be single towers. If there are wizards on the towers, they are moved along with the towers.



### HEADWIND FOR WIZARDS

If you use this magic spell, you may **move** any 1 wizard **1 space backward**. This can be one of your own wizards or another player's. For this, the general rules for the movement of wizards apply.



### HEADWIND FOR TOWERS

If you use this magic spell, you may **move** any 1 tower **2 spaces backward**. For this, the general rules for the movement of towers apply.



### MOVE THE RAVEN CASTLE

If you use this magic spell, you may **move** the raven castle **forward or backward onto the next unoccupied space**. This can be a free space on the running course or on an unoccupied tower.

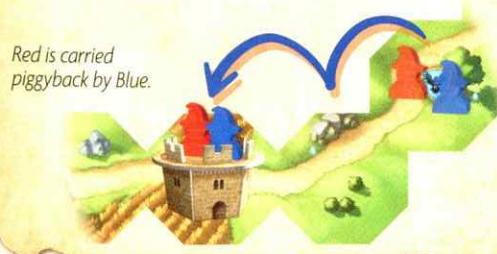
**Note:** It doesn't have to be a space or a tower with the image of a raven shield.



### PIGGYBACK

If you use this magic spell, your wizard and the active player's wizard have to be on the same space or tower. When the active player moves his wizard, he has to carry your wizard piggyback. This also applies if the active player moves his wizard into the raven castle. The active player can use this magic spell also for his own benefit; but to do so, two of his wizards need to be on the same space or tower.

Red is carried piggyback by Blue.

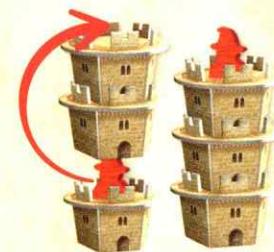


### FREE A WIZARD

*Unlike the other magic spells, this spell may be used at any time.*

If you use this magic spell, you may lift any one tower in order to free one of your own wizards. The freed wizard is always placed on top of the tower where he was locked up. If the raven castle is standing there, the wizard jumps directly into the raven castle. With this magic spell, you may free one of your own wizards only. If you reveal no wizards or only other players' wizards, nothing happens. Nevertheless, you have to give up the full magic potion flask. If the wizard is freed right after he has been locked up, the active player nevertheless gets his reward and may turn over one of his empty magic potion flasks.

**Attention:** In the team variant, a team member can free his partner's wizards also.



Eine Solospiel-Variante für „Die wandelnden Türme“,  
viele spannende Rätsel und häufige Fragen zum Spiel findet ihr auf  
[www.abacusspiele.de](http://www.abacusspiele.de)



# DIE WANDELNDEN TÜRME

**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](http://www.abacusspiele.de) oder auf

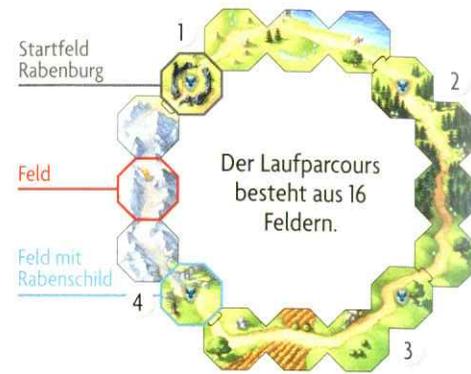


 Für 2-6 Spieler\* ab 8 Jahren

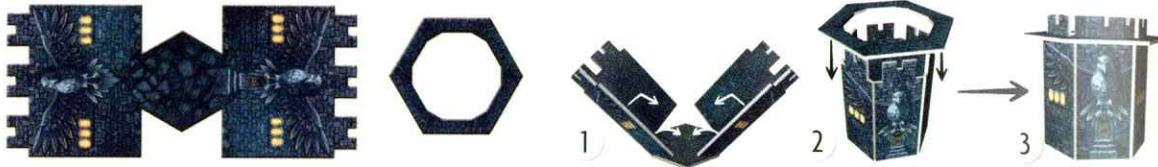
## SPIELMATERIAL

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, zusammengebaut. 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

- Die 4 **Landschaftsteile** werden so zusammengepuzzelt, wie es auf Seite 2 gezeigt wird, und dann als Laufparcours in die Tischmitte gelegt.
- Die **Rabenburg** wird auf ihr Startfeld gestellt.
- 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.
- 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.
- 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.
- Der **Würfel** wird griffbereit in den Laufparcours gelegt.
- Die Spieler einigen sich darauf, wer Startspieler wird. Dieser legt den **Startspielermarker** vor sich ab.
- 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

- 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.

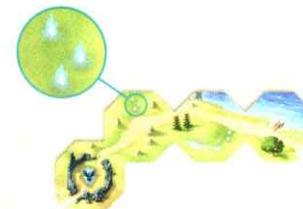
Die maximale Anzahl an Magiern:

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.



\* 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.

**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 wird 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 Zaubersprüche auf die volle Seite. Sind bereits alle Zaubersprüche 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 Zaubersprüche sollte man sich rechtzeitig kümmern, da es neben dem Erreichen der Rabenburg eine Siegbedingung ist. Zu Spielbeginn ist es einfacher, Magier einzusperren, 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 Zaubersprüche ab und führt den entsprechenden Zauberspruch aus. Die eingesetzten Zaubersprüche 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.



## SPIELLENDE

Sobald ein Spieler sämtliche seiner Zaubersprüche gefüllt und seinen letzten Magier in die Rabenburg gebracht hat, wird noch die laufende Runde zu Ende gespielt. Zaubersprüche, 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 Zaubersprüche 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 Zaubersprüche 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 Zaubersprüche auf die volle Seite gedreht, darf er, wenn er wieder Magier einsperrt, bei seinem Partner eine leere Zauberspruchflasche auf die volle Seite drehen, falls dieser noch leere Flaschen hat.

Das Spiel endet, sobald ein Team alle seine Zaubersprüche 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 Bewegungsaktion** ein Zauberspruch eingesetzt werden. Der aktive Spieler hat zuerst das Recht, einen Zauberspruch einzusetzen. Macht er davon nicht Gebrauch, dann geht das Recht der Reihe nach an die anderen Spieler im Uhrzeigersinn weiter.
- **Ein** Zauberspruch kann **mehrfach hintereinander** genutzt werden, wenn der Spieler entsprechend viele volle Zaubersprüche abgibt. Gibt der Spieler zum Beispiel 4 volle Zaubersprüche ab, kann er mit dem Zauberspruch „Magier bewegen“ einen Magier 2 Felder statt 1 Feld vorwärts bewegen.
- Ein Zauberspruch kann auch eingesetzt werden, **nachdem** der aktive Spieler seine Bewegungskarte ausgespielt hat, aber **bevor** der aktive Spieler seine Bewegung abgeschlossen hat.
- Der Spieler, der einen Zauberspruch nutzt, bestimmt, ob die Bewegung des aktiven Spielers vor oder nach dem Zauberspruch durchgeführt wird.
- 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



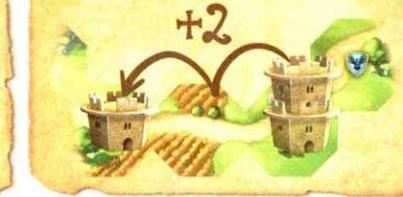
### MAGIER BEWEGEN

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.



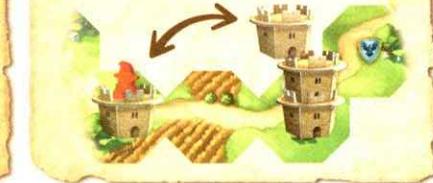
### TURM BEWEGEN

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 Feld oder den nächsten 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.

