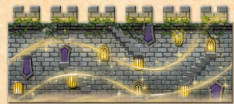


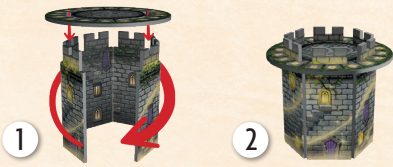
MAGICZNA WIEŻA

ELEMENTY

magiczna wieża



UWAGA!
Należy ostrożnie wsunąć płytkę na blanki.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Podczas **przygotowywania do gry** magiczną wieżę należy umieścić na polu za ostatnią wieżą jako 10. wieżę. Jeśli dodatkowo używane są moduły wiedźmy lub kruka, należy umieścić ich pionki na pierwszym wolnym polu za magiczną wieżą. W rozgrywce z magiczną wieżą używa się 5 płytek czarów. Płytki czarów należy potasować, wylosować 5 i położyć je obok toru ruchu. Pozostałe płytki czarów należy odłożyć z powrotem do pudełka. Alternatywnie gracze mogą wspólnie wybrać 5 płytek czarów, których chcą użyć w rozgrywce. Podczas pierwszej gry zalecamy wybór następujących czarów:



Przesuń czarodzieja o 1-3 pola

Uwolnij czarodzieja

Przesuń wieżę o 6 pól

Zdmuchnij wieżę

Przesuń czarodzieja na magiczną wieżę

RUCH MAGICZNEJ WIEŻY

- Magiczną wieżę można przesunąć za pomocą ruchu i czarów. Obowiązują ogólne zasady przesuwania wież.
- Jeśli gracz uwięzi co najmniej 1 czarodzieja lub wiedźmę za pomocą magicznej wieży, może zgodnie z zasadami napętnić 1 ze swoich pustych korb.
- Nie można umieszczać innych wież na magicznej wieży. Jeśli ruch wieży miałby się zakończyć na polu z magiczną wieżą, nie można wykonać tego ruchu.

EFEKT MAGICZNEJ WIEŻY

Jeśli ruch czarodzieja zakończy się na magicznej wieży, gracz może natychmiast użyć 1 z czarów bez zużywania napętnionych korb. Takie użycie czaru **nie liczy się** do limitu 1 czaru na turę.

NOWE CZARY

Nowe czary można dodać do pozostałych czarów. Czary związane z konkretnym modułem są opcjonalne i nie muszą się znajdować w puli używanych czarów podczas rozgrywki z danym modulem.



PRZESUŃ CZARODZIEJA O 1-3 POLA

Przesuń dowolny pionek czarodzieja o 1-3 pól do przodu. Może to być 1 z Twoich pionków czarodziejów albo pionek czarodzieja innego gracza. Obowiązują standardowe zasady dotyczące ruchu czarodziejów.



PRZESUŃ CZARODZIEJA O 6 PÓL

Przesuń dowolny pionek czarodzieja o 6 pól do przodu. Może to być 1 z Twoich pionków czarodziejów albo pionek czarodzieja innego gracza. Obowiązują standardowe zasady dotyczące ruchu czarodziejów.



PRZESUŃ WIEŻĘ O 6 PÓL

Przesuń dowolną wieżę o 6 pól do przodu. Obowiązują standardowe zasady dotyczące ruchu wież.



DOSTATEK ELIKSIRÓW

Tego czaru można użyć wyłącznie z modulem fontanny eliksiru. Jeśli ruch Twojego czarodzieja zakończy się na fontannie eliksiru, **napętnij 2 ze swoich pustych korb zamiast 1.**



PRECYZYJNE LĄDOWANIE

Tego czaru można użyć wyłącznie z modulem pajęczyny. Jeśli ruch kończy się na pajęczynie, możesz zdecydować, aby **przedłużyć ruch o 1, 2 albo 3 pola**, zamiast podwajać cały ruch. Obowiązują standardowe zasady dotyczące ruchu czarodziejów, wież, wiedźmy i kruka.



PRZESUŃ WIEDŹMĘ

Tego czaru można użyć wyłącznie z modulem wiedźmy. **Przesuń wiedźmę na dowolne inne pole.** Następnie rozpatrz jej efekt. Obowiązują standardowe zasady dotyczące ruchu wiedźmy.



WEZWIJ KRUKA

Tego czaru można użyć wyłącznie z modulem kruka. **Przesuń kruka na dowolne inne pole, na którym jest co najmniej 1 z Twoich czarodziejów.** Wszyscy gracze, których czarodzieje zajmują to pole, otrzymują po 1 kruczym piórze.



PRZESUŃ CZARODZIEJA NA MAGICZNĄ WIEŻĘ

Tego czaru można użyć wyłącznie z modulem magicznej wieży. **Przesuń dowolnego ze swoich czarodziejów na magiczną wieżę** i rozpatrz jej efekt. Obowiązują standardowe zasady dotyczące ruchu czarodziejów. Tego czaru można użyć **tylko raz na turę.**

PODSUMOWANIE

AKCJE KRUCZYCH PIÓR



KOLEJNOŚĆ EFEKTÓW

W rozgrywkach z kilkoma modułami naraz może dojść do sytuacji, że w tym samym czasie trzeba rozpatrzyć kilka efektów. W takim przypadku obowiązuje następująca kolejność:

- 1) wiedźma
- 2) fontanna eliksiru
- 3) kruka
- 4) magiczna wieża

UKŁAD TORU Z WSZYSTKIMI MODUŁAMI

- 1 fontanna eliksiru,
- 2 pajęczyna,
- 3 wiedźma,
- 4 kruka,
- 5 magiczna wieża



Więcej informacji na temat gry „Wędrujące wieże” znajdziesz tutaj:



Autorzy: Wolfgang Kramer i Michael Kiesling

Ilustracje: Fiore GmbH i Alexander Jung

Tłumaczenie na język polski: Agnieszka Walczak

Redakcja: zespół Rebel

Importer/Dystrybucja w Polsce: Rebel Sp. z o.o., ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk, Polska

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

Wyprodukowano w Niemczech. Wszystkie prawa zastrzeżone.



rebel

WĘDRUJĄCE WIEŻE

MAGICZNA WIEŻA

DODATEK DO GRY DLA 2-6 GRACZY
OD 8 LAT WZNYŻ

DO ROZGRYWKI WYMAGANA JEST GRA PODSTAWOWA
„WĘDRUJĄCE WIEŻE”.

PIĘĆ MODUŁÓW

Ten dodatek zawiera 5 modułów, które można łączyć z grą podstawową pojedynczo albo w dowolnej kombinacji. Na początek sugerujemy zagrać z poszczególnymi modułami osobno, by dobrze się z nimi zapoznać. Zalecamy wprowadzanie kolejnych modułów w kolejności, w jakiej zostały przedstawione w niniejszej instrukcji. Obowiązują podstawowe zasady gry z uwzględnieniem dodatkowych reguł i zmian opisanych w dalszej części instrukcji.

WAŻNE

W tej instrukcji słowo „pole” odnosi się zarówno do pola na torze ruchu, jak i do platformy wieży. Zamek kruków nie może zakończyć ruchu na polach, na których są jakiegokolwiek elementy z tego dodatku.

FONTANNA ELIKSIRU

ELEMENTY

2 fontanny eliksiru



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Należy zamocować ścianki fontann na płytkach. Te płytki wydłużają tor ruchu – należy je umieścić między częściami 1 i 2 (A) oraz między częściami 3 i 4 (B) toru ruchu. W rozgrywkach z tym modułem zawsze używa się obu fontann eliksiru. W trakcie **przygotowania do gry** nie należy umieszczać żadnych wież ani czarodziejów na fontannach. Podczas rozkładania elementów można jak zwykle kierować się małymi niebieskimi symbolami na polach toru ruchu.

EFEKT FONTANNY ELIKSIRU

- Jeśli ruch czarodzieja zakończy się na fontannie eliksiru, gracz, do którego należy czarodziej, może napęcić 1 ze swoich pustych kolb. Jeśli nie ma już żadnych pustych kolb, może wziąć z pudełka 1 napęconą kolbę eliksiru w swoim kolorze. Gracz nie może mieć więcej kolb z eliksirem niż na początku gry.
- Wszystkie rodzaje pionków mogą kończyć ruch na fontannie eliksiru.
- Wieże nie mogą zostać umieszczone na fontannie eliksiru. Jeśli ruch wieży miałby się zakończyć na polu fontanny eliksiru, nie można wykonać tego ruchu.

1

PAJĘCZYNA

ELEMENTY

2 pajęczyny



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Należy zamocować pajęczyny na obu fontannach eliksiru i przyłączyć płytki fontann do toru ruchu. Alternatywnie można grać z pajęczyną tylko na 1 z 2 fontann eliksiru. W takim przypadku zalecamy umieszczenie fontanny **z pajęczyną** na pozycji A, a fontanny **bez pajęczyny** na pozycji B.

EFEKT PAJĘCZYNY

- Gdy ruch pionka albo wieży kończy się na pajęczynie, należy przedłużyć ten ruch o taką samą liczbę kroków, jaka była potrzebna do wejścia na pajęczynę. Dotyczy to również ruchów do tyłu (np. wskutek użycia czaru).
- Efekt pajęczyny zastępuje efekt fontanny eliksiru.
- Jeśli ruch wieży przedłużony przez pajęczynę miałby się zakończyć na zamku kruków, fontannie eliksiru albo magicznej wieży, nie można wykonać tego ruchu.
- Pole z pajęczyną nigdy nie może zostać zajęte.



WIEDZMA

ELEMENTY

pionek wiedźmy



6 żetonów kolb wiedźmy



PRZYGOTOWANIE DO GRY

W trakcie **przygotowania do gry** należy umieścić pionek wiedźmy, na polu za ostatnią wieżą. Żetony kolb wiedźmy należy położyć obok toru ruchu. W tej instrukcji słowo „kolba” odnosi się zarówno do kolby wiedźmy, jak i do kolby gracza.

RUCH WIEDZMY

- Gdy gracz zagra kartę ruchu z obrazkiem zapisków, przesuwa wiedźmę o 1 pole zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.
- Zawsze najpierw należy przesunąć wiedźmę i rozpatrzyć jej efekt, a dopiero potem efekt karty ruchu.
- Wiedźmy nie można przesunąć na zamek kruków. Jeśli miałyby zostać przesunięte na zamek kruków, przesuwa się o 1 dodatkowe pole zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.



2

EFEKT WIEDZMY

- Gdy wiedźma zostanie przesunięta na pole z czarodziejami, gracze, do których należą ci czarodzieje, muszą obrócić po 1 ze swoich napęconych kolb na pustą stronę.
 - Gdy czarodziej gracza przesunie się na pole z wiedźmą, ten gracz musi obrócić 1 ze swoich napęconych kolb na pustą stronę.
- Wiedźma może obrócić każdemu graczowi na pustą stronę tylko **1 kolbę na turę**.



Jeśli gracz ma tylko puste kolby, nic się nie dzieje.

Jeśli jednak gracz nie ma żadnych kolb, otrzymuje 1 pustą kolbę wiedźmy. Taką kolbę można napęcić wyłącznie poprzez uwięzienie wiedźmy. Jeśli gracz ma pustą kolbę wiedźmy, nie może zakończyć gry. Napęconą kolbę wiedźmy działa tak samo jak napęconą kolbę gracza i można jej użyć do rzucania czarów.

UWIEZIENIE WIEDZMY

Gdy ruch wieży zakończy się na polu z wiedźmą, zostaje ona „uwięziona”. W nagrodę gracz, który uwięził wiedźmę, może obrócić 1 ze swoich pustych kolb na napęconą stronę. Gracz może napęcić tylko 1 kolbę bez względu na liczbę uwięzionych pionków.

UWALNIANIE WIEDZMY

- Gdy gracz zagra kartę ruchu z obrazkiem zapisków, a wiedźma jest uwięziona, gracz musi wtedy podnieść dowolną wieżę.
- Jeśli pod tą wieżą jest wiedźma, gracz przesuwa wiedźmę o 1 pole zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, uwzględniając zasady ruchu wiedźmy. Następnie odkłada wieżę z powrotem na miejsce. Jeśli wiedźma przesunęła się na pole z czarodziejami, najpierw należy rozpatrzyć efekt wiedźmy, a dopiero potem efekt zagranej karty ruchu.
- Jeśli pod tą wieżą nie ma wiedźmy, tura gracza natychmiast się kończy. Gracz nie rozpatruje efektu zagranej karty ruchu i uzupełnia rękę do 3 kart. Następnie swoją turę rozgrywa gracz po lewej.

ELEMENTY

pionek kruka



18 kruczych piór



PRZYGOTOWANIE DO GRY

W trakcie **przygotowania do gry** należy umieścić pionek kruka na polu za ostatnią wieżą (nawet jeśli stoi tam już wiedźma). Krucze pióra należy położyć obok toru ruchu.

RUCH KRUKA

- Gdy gracz zagra kartę ruchu z symbolem kości, oprócz rozpatrzenia efektu ruchu musi przesunąć pionek kruka o taką samą liczbę pól zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Kruka nie można przesunąć na zamek kruków. Jeśli miałby zostać przesunięty na zamek kruków, przesuwa się o 1 dodatkowe pole zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.
- Gracz może wybrać, czy przesunie kruka przed rozpatrzeniem efektu ruchu, czy po nim.



3

EFEKT KRUKA

- Gdy kruk zostanie przesunięty na pole z czarodziejami, gracze, do których należą ci czarodzieje, otrzymują po 1 kruczym piórze.
 - Gdy czarodziej gracza przesunie się na pole z krukami, ten gracz otrzymuje 1 krucze pióro.
- Gracz może mieć maksymalnie 3 krucze pióra naraz.

Akcje kruczych piór:

W swojej turze gracz może odrzucić krucze pióra, aby wykonać 1 z 3 poniższych akcji:

- Zagraj **trzecią** kartę ruchu. Na koniec swojej tury uzupełnij rękę do 3 kart.
- Rzuć 1 czar bez zużywania napęconych kolb.
- Przesuń 1 dowolnego czarodzieja o 1–6 pól zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Gracz może wykonać **tylko 1 akcję kruczych piór na turę**. Wykorzystane pióra odkłada się z powrotem do puli obok toru ruchu.

Dodatkowa akcja kruczych piór, gdy wiedźma jest w grze:

- W dowolnym momencie gracz może odrzucić 1 krucze pióro, aby ochronić się przed efektem wiedźmy. Nie wpływa to na ruch wiedźmy. Ta dodatkowa akcja **nie liczy się** do limitu 1 akcji kruczych piór na turę.

UWIEZIENIE KRUKA?

Wieże, w tym magiczna wieża, nie mogą uwięzić kruka. Jeśli ruch wieży kończy się na polu z krukami, kruk wlatuje i ląduje na szczycie wieży. Jeśli na szczycie wieży znajdują się czarodzieje, gracze, do których należą ci czarodzieje, otrzymują po 1 kruczym piórze.

WIEDZMA I KRUK: PRZYPADKI SPECJALNE

Przypadek specjalny: Pajęczyna

Jeśli ruch wiedźmy lub kruka miałby się zakończyć na zamku kruków, zgodnie z zasadami te pionki przesuwa się o 1 dodatkowe pole. Jeśli w ten sposób przesuną się na pajęczynę, kontynuują ruch o tyle pól, ile wymagało dotarcie do pola z pajęczyną.



Przypadek specjalny: Przesuwanie innych czarodziejów

Jeśli gracz przesunie czarodzieja innego gracza (np. za pomocą czaru „Przesuń czarodzieja”) na pole z wiedźmą, gracz, do którego należy ten czarodziej, musi rozpatrzyć efekt wiedźmy.

4