

WĘDRUJĄCE WIEŻE

ZMIANA RUCHU

Obowiązują wszystkie zasady gry podstawowej *Wędrujące wieże*.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Podczas przygotowania i użycia czaru obowiązują wszystkie zasady gry podstawowej.

EFEKT

Przesuń dowolną wieżę, zagrywając kartę ruchu czarodzieja, albo przesuń pionek czarodzieja, zagrywając kartę ruchu wieży. Jeśli zagrasz kartę ruchu czarodzieja albo wieży, zamień ze sobą podane na karcie wartości ruchu.



Do rozgrywki wymagana jest podstawowa wersja gry *Wędrujące wieże*.

WĘDRUJĄCE WIEŻE

ZAMKNIJ ZAMEK KRUKÓW

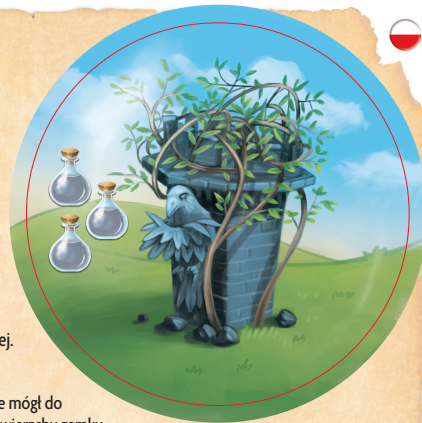
Obowiązują wszystkie zasady gry podstawowej *Wędrujące wieże*.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Podczas przygotowania i użycia czaru obowiązują wszystkie zasady gry podstawowej.

EFEKT

Zamknij zamek kruków, aby żaden czarodziej nie mógł do niego wejść. Umieść tę płytkę czaru odkrytą na wierzchu zamku kruków. Od tego momentu nie można wykonywać żadnego ruchu, który sprawiłby, że wieża albo pionek czarodzieja znalazłby się na zamku kruków. Gdy znów nadejdzie Twoja tura, umieść tę płytkę czaru odkrytą z powrotem na środku stołu – zamek kruków znów jest dostępny.



Do rozgrywki wymagana jest podstawowa wersja gry *Wędrujące wieże*.

WĘDRUJĄCE WIEŻE

DOBIERZ 2 KARTY

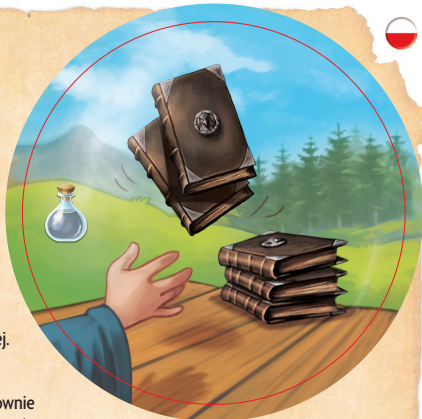
Obowiązują wszystkie zasady gry podstawowej *Wędrujące wieże*.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Podczas przygotowania i użycia czaru obowiązują wszystkie zasady gry podstawowej.

EFEKT

Dobierz 2 karty ruchu z talii. Nie możesz ponownie skorzystać z tego czaru, dopóki nie będziesz mieć na ręce mniej niż 3 karty na koniec swojej tury.



Do rozgrywki wymagana jest podstawowa wersja gry *Wędrujące wieże*.

WĘDRUJĄCE WIEŻE

DODATKOWY RZUT KOŚCIĄ

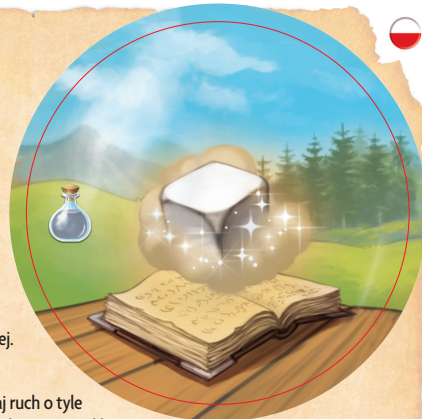
Obowiązują wszystkie zasady gry podstawowej *Wędrujące wieże*.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Podczas przygotowania i użycia czaru obowiązują wszystkie zasady gry podstawowej.

EFEKT

Gdy zagrasz kartę ruchu, rzuć kością i wykonaj ruch o tyle pól, ile wskazuje wynik rzutu, zamiast poruszać się o wartość ruchu na tej karcie. Jeśli na karcie ruchu znajduje się symbol kości, możesz rzucić kością ponownie. W obu przypadkach musisz wykonać ruch według wyrzuconego wyniku.



Do rozgrywki wymagana jest podstawowa wersja gry *Wędrujące wieże*.

WĘDRUJĄCE WIEŻE

NAPEŁNIJ KOLBĘ MAGICZNYM ELIKSIREM

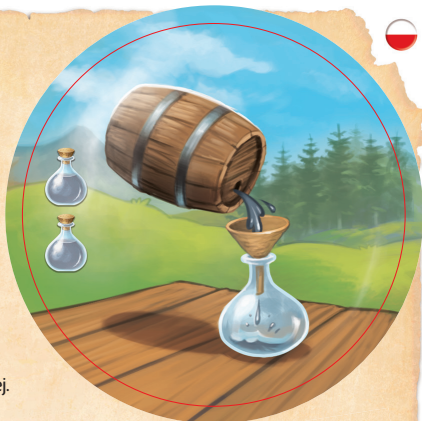
Obowiązują wszystkie zasady gry podstawowej *Wędrujące wieże*.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Podczas przygotowania i użycia czaru obowiązują wszystkie zasady gry podstawowej.

EFEKT

Odwróć 1 ze swoich żetonów pustej kolby napełnioną stroną do góry.



Do rozgrywki wymagana jest podstawowa wersja gry *Wędrujące wieże*.

WĘDRUJĄCE WIEŻE

PONOWNIE UŻYJ KARTY

Obowiązują wszystkie zasady gry podstawowej *Wędrujące wieże*.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Podczas przygotowania i użycia czaru obowiązują wszystkie zasady gry podstawowej.

EFEKT

Dobierz wierzchnią kartę ze stosu kart odrzuconych. Może to być karta, którą właśnie zagrałeś. Nie możesz ponownie skorzystać z tego czaru, dopóki nie będziesz mieć na ręce mniej niż 3 karty na koniec swojej tury.



Do rozgrywki wymagana jest podstawowa wersja gry *Wędrujące wieże*.