

WĘDRUJĄCE WIEŻE

WYPĘDŹ CZARODZIEJA Z ZAMKU KRUKÓW

Obowiązują wszystkie zasady gry podstawowej *Wędrujące wieże*.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Podczas przygotowania i użycia czaru obowiązują wszystkie zasady gry podstawowej.

EFEKT

Wyciągnij pionek czarodzieja z zamku kruków i umieść go 1 pole przed zamkiem kruków. Nie możesz wyciągnąć z zamku kruków ostatniego czarodzieja danego gracza.



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

WĘDRUJĄCE WIEŻE

PODWOJNA PRĘDKOŚĆ

Obowiązują wszystkie zasady gry podstawowej *Wędrujące wieże*.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Podczas przygotowania i użycia czaru obowiązują wszystkie zasady gry podstawowej.

EFEKT

Podwój wartość ruchu czarodzieja.



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

WĘDRUJĄCE WIEŻE

RUCH CZARODZIEJEM I WIEŻĄ

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 czarodzieja albo wieży, możesz wybrać obie opcje, czyli przesunąć dowolną wieżę i 1 ze swoich czarodziejów. Ty decydujesz, w jakiej kolejności wykonasz te ruchy.



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

WĘDRUJĄCE WIEŻE

DRZEMKA

Obowiązują wszystkie zasady gry podstawowej *Wędrujące wieże*.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Podczas przygotowania i użycia czaru obowiązują wszystkie zasady gry podstawowej.

EFEKT

Wybierz gracza, który nie wykona akcji w swojej turze, i umieść przed nim tę płytkę czaru. Gdy nadejdzie tura tego gracza, odkłada on płytkę do puli. Następnie jego tura dobiega końca.



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

WĘDRUJĄCE WIEŻE

UKRADNIJ KOLBĘ

Obowiązują wszystkie zasady gry podstawowej *Wędrujące wieże*.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Podczas przygotowania i użycia czaru obowiązują wszystkie zasady gry podstawowej.

EFEKT

Zabierz żeton napelnionej kolby innemu graczowi i usuń go z gry, umieszczając w pudełku. W przypadku okradzonego gracza usunięta kolba wciąż liczy się do napelnionych kolb.



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

WĘDRUJĄCE WIEŻE

ZAMIANA KART

Obowiązują wszystkie zasady gry podstawowej *Wędrujące wieże*.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Podczas przygotowania i użycia czaru obowiązują wszystkie zasady gry podstawowej.

EFEKT

Zamień się kartami na ręce z innym graczem.



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