

# WEDRUJĄCE WIEŻE



gra dla 2 do 6 graczy\*, od 8 lat wzwyż



# ELEMENTY

Przed pierwszą rozgrywką należy ostrożnie wypchnąć wszystkie części z arkuszy, a następnie złożyć z nich wieże i zamek kruków, jak pokazano na ilustracjach poniżej. Złożone elementy gry można przechowywać w pudełku bez rozkładania.

## 4 części toru ruchu (do złożenia)



## zamek kruków



## 9 wież (5 z tarczą z krukami i 4 bez niej)



**UWAGA!**  
Należy ostrożnie  
wsunąć płytkę  
na blanki.



## 8 płytek czarów



## 90 kart ruchu (z wartościami ruchu od „1” do „5” lub z symbolem kości)



## 30 pionków czarodziejów po 5 w każdym z 6 kolorów



## znacznik pierwszego gracza w postaci tarczy z krukami



## 36 żetonów kolb po 6 w każdym z 6 kolorów



## kość (z wartościami ruchu od „1” do „6”)



\* Podczas prac nad instrukcją staraliśmy się używać bezosobowego zwrotu do czytelnika, aby odpowiadał jak największej grupie czytających osób. W miejscach, w których nie było to możliwe, zdecydowaliśmy się użyć form męskich.



## CEL GRY

Podczas rozgrywki gracze starają się umieścić wszystkich swoich czarodziejów w zamku kruków, po drodze napelniając kolby magicznym eliksirem. Czarodzieje mogą się poruszać pieszo albo za pomocą wędrujących wież. Gdy gracz uwięzi innego czarodzieja w wieży, jego kolba w magiczny sposób napelnia się eliksirem. Gracz, który sprytnie wykorzysta swoje eliksiry i jako pierwszy umieści wszystkich swoich czarodziejów w zamku kruków, wygrywa rozgrywkę.

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Należy złożyć **4 części toru ruchu** zgodnie z ilustracją na str. 2 i położyć na środku stołu.
- Zamek kruków** należy umieścić na polu startowym.
- Na pierwszych 9 polach po prawej stronie zamku kruków należy postawić **9 wież**. Wieże stawia się na przemian, zaczynając od wieży z tarczą z krukiem. Następnie należy postawić wieżę bez tarczy i tak dalej.
- Spośród **8 płytek czarów** należy wybrać czary „Przesuń czarodzieja” i „Przesuń wieżę” i położyć odkryte obok toru ruchu. Pozostałe płytki czarów należy odłożyć do pudełka – używa się ich tylko w wariantcie dla mistrzów magii.
- Wszystkie **90 kart ruchu** należy potasować i rozdać po 3 zakryte karty każdemu z graczy. Pozostałe karty umieszcza się w zakrytej talii wewnątrz toru w zasięgu wszystkich graczy. Obok talii należy zostawić miejsce na stos kart odrzuconych.
- Kość** należy położyć w zasięgu wszystkich graczy.
- Należy wybrać pierwszego gracza. Kładzie on przed sobą **znacznik pierwszego gracza**.
- Każdy z graczy wybiera kolor i bierze tyle **pienków czarodziejów** i **żetonów kolb**, ile wynika z poniższej tabelki. Żetony należy położyć przed sobą pustą stroną do góry. Pionki czarodziejów umieszcza się w swoim obszarze gry. Nieużywane pionki i żetony należy odłożyć do pudełka.



Liczba graczy	2 graczy	3 graczy	4 graczy*	5 graczy	6 graczy*
Pionki czarodziejów	5	4	4	3	3
Żetony kolb	6	5	5	4	4

- Następnie należy przygotować **czarodziejów**, umieszczając pionki na wieżach. Pierwszy gracz stawia 1 ze swoich czarodziejów na 1. wieży po prawej stronie zamku kruków. Następnie gracz po lewej stawia swojego czarodzieja na tej wieży. Gracze umieszczają pionki na tej samej wieży do momentu, aż znajduje się na niej maksymalna liczba czarodziejów (zob. poniżej). Po osiągnięciu tego limitu czarodziejów umieszcza się na kolejnej wieży zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Ten krok powtarza się tak długo, aż wszyscy gracze umieszczą swoje pionki czarodziejów na wieżach.

Maksymalna liczba czarodziejów:

wieże 1-3 → 3 czarodziejów

wieże 4-6 → 2 czarodziejów

wieże 7-9 → 1 czarodziej

O tym, ilu czarodziejów można umieścić na wieży podczas przygotowania do gry, przypomina również liczba małych niebieskich symboli na polach toru ruchu.

Przykładowe przygotowanie do gry w rozgrywce 3-osobowej.



\* Dobrze sprawdza się również w wariantcie drużynowym (zob. „Wariant drużynowy” str. 6).



## PRZEBIEG GRY

Gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od pierwszego gracza. Osoba rozgrywająca swoją turę jest nazywana aktywnym graczem. W swojej turze gracz wykonuje **2 akcje**.

**Pierwsza akcja.** Aktywny gracz zagrywa kartę ruchu z ręki, umieszczając ją odkrytą na stosie kart odrzuconych. Następnie rozpatruje jej efekt.

**Druuga akcja.** Aktywny gracz zagrywa drugą kartę ruchu z ręki i rozpatruje jej efekt (jak podczas pierwszej akcji).

**Uwaga!** Jeśli w swojej turze aktywny gracz nie może poruszyć żadnym czarodziejem ani żadną wieżą, odkłada kartę ruchu na stos kart odrzuconych bez wykonywania ruchu.

Na koniec swojej tury aktywny gracz dobiera tyle kart ruchu z talii, aby mieć 3 karty na ręce.

Jeśli talia się wyczerpie, należy potasować stos kart odrzuconych i utworzyć nową talię.

**Przypadek specjalny.** Jeśli aktywny gracz nie może albo nie chce zagrać karty ruchu, umieszcza wszystkie 3 karty ruchu z ręki na stosie kart odrzuconych i dobiera 3 nowe karty z talii. Dodatkowo może przesunąć dowolną wieżę o 1 pole do przodu zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara (zob. „Karty ruchu wieży” str. 5), po czym jego tura dobiega końca.

Następnie swoją turę rozgrywa gracz po lewej.

### KARTY RUCHU

Dzięki kartom ruchu gracze mogą poruszać czarodziejami albo wieżami.

W grze występują 3 rodzaje kart ruchu:

a) karty ruchu czarodzieja,

b) karty ruchu wieży,

c) karty ruchu czarodzieja albo wieży.

#### a) Karty ruchu czarodzieja

Gracze używają kart ruchu czarodzieja według następujących zasad:

- Karta ruchu czarodzieja pozwala graczowi przesunąć jego **widoczny** pionek czarodzieja.
- Jeśli na karcie ruchu znajduje się liczba, gracz przesuwa swój pionek czarodzieja zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara o tyle pól, ile wskazuje ta liczba.
- Jeśli na karcie ruchu znajduje się symbol kości, gracz rzuca kością i przesuwa swój pionek czarodzieja o tyle pól, ile wskazuje wynik rzutu. Jeśli na karcie ruchu znajdują się 2 symbole kości, gracz może rzucić kością ponownie, ale musi zaakceptować wynik drugiego rzutu. Jeśli na karcie ruchu znajdują się 3 symbole kości, gracz może przerzucić wynik 2 razy, ale musi zaakceptować wynik ostatniego rzutu.
- Ruch czarodzieja może zakończyć się na polu albo na wieży. Na tym samym polu albo na tej samej wieży może się znajdować maksymalnie 6 pionków czarodziejów. Jeśli ruch czarodzieja miałby się zakończyć na polu, na którym jest już 6 pionków, gracz nie może wykonać tego ruchu.
- Jeśli ruch czarodzieja zakończy się dokładnie na zamku kruków, pionek umieszcza się w zamku, gdzie zostaje do końca rozgrywki. Ruch czarodzieja musi się zakończyć dokładnie na polu z zamkiem kruków. Gracz nie może wykonać ani mniej, ani więcej ruchów, aby jego pionek się na nim zatrzymał. Pionek czarodzieja może przechodzić przez pole z zamkiem kruków.

**Uwaga!** Jeśli aktywny gracz zakończy ruch swojego czarodzieja na zamku kruków, jego tura natychmiast dobiega końca, nawet jeśli nie wykonał jeszcze 2. akcji (czyli nie zagrał 2. karty ruchu). Oznacza to, że w tej samej turze aktywny gracz nie może wprowadzić więcej niż 1 czarodzieja do zamku kruków.

#### Ruch zamku kruków

Za każdym razem, gdy gracz umieści swój pionek czarodzieja w zamku kruków, przesuwa go zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara na kolejne wolne pole albo na wieżę z tarczą z krukiem. Wolne pole to takie, na którym nie ma pionka czarodzieja ani wieży. Jeśli na torze ruchu nie ma wolnego pola albo wieży z tarczą z krukiem, zamek kruków pozostaje na swoim miejscu.





## b) Karty ruchu wieży

Gracze używają kart ruchu wieży według następujących zasad:



- Karta ruchu wieży pozwala graczowi przesunąć **dowolną** wieżę. Gracz nie może przesunąć zamku kruków, ponieważ nie jest uważany za wieżę.
- Jeśli na karcie ruchu znajduje się liczba, gracz przesuwa wybraną wieżę zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara o tyle pól, ile wskazuje ta liczba.
- Jeśli na karcie ruchu znajduje się symbol kości, gracz rzuca kością i przesuwa wybraną wieżę o tyle pól, ile wskazuje wynik rzutu. Jeśli na karcie ruchu znajdują się 2 symbole kości, gracz może rzucić kością ponownie, ale musi zaakceptować wynik drugiego rzutu. Jeśli na karcie ruchu znajdują się 3 symbole kości, gracz może przerzucić wynik 2 razy, ale musi zaakceptować wynik ostatniego rzutu.
- Jeśli ruch wieży zakończy się na polu z inną wieżą, gracz umieszcza wieżę, którą wykonywał ruch, na wierzchu tej wieży. Oznacza to, że podczas rozgrywki można zbudować stos składający się z maksymalnie 9 wież.
- Słowo „wieża” odnosi się zarówno do pojedynczej wieży, jak i do stosu składającego się z kilku wież.
- Przesuwając wieżę, gracz wybiera, czy przesunie tylko wierzchnią wieżę, czy którąś z wież znajdujących się pod nią. W drugim przypadku przesuwa także wszystkie wieże znajdujące się na przesuwanej wieży.
- Jeśli ruch wieży zakończy się na polu albo na wieży z pionkami czarodziejów, zostają oni uwięzieni (zob. „Więzienie czarodziejów i napełnianie kolb magicznym eliksirem” poniżej).
- Jeśli na wierzchu przesuwanej wieży albo wewnątrz przesuwanego stosu wież znajdują się pionki czarodziejów, należy przenieść także wszystkie pionki.
- Nie można umieszczać wież na zamku kruków. Jeśli ruch wieży miałby się zakończyć na polu z zamkiem kruków, nie można wykonać tego ruchu. Wieże mogą przechodzić przez pole z zamkiem kruków.
- Jeśli zamek kruków znajduje się na wieży, którą gracz wykonuje ruch do przodu, zamek kruków przesuwa się razem z nią!



## c) Karty ruchu czarodzieja albo wieży



Na niektórych kartach ruchu znajdują się wartości ruchu dla wieży i czarodzieja. Zagrywając taką kartę, gracz wybiera 1 z opcji: przesuwa dowolną wieżę albo 1 ze swoich czarodziejów. Musi oznajmić na głos, co chce zrobić. Gdy podejmie decyzję, nie może zmienić zdania.

W grze występują również karty ruchu, na których widnieje wieża i czarodziej z symbolem kości. Zagrywając taką kartę, gracz rzuca kością, a następnie decyduje, czy wykona ruch o wyrzuconej wartości wybraną wieżą, czy 1 ze swoich pionków czarodziejów.

### WIĘZIENIE CZARODZIEJÓW I NAPEŁNIANIE KOLB MAGICZNYM ELIKSIREM

Jeśli ruch wieży zakończy się na polu albo na wieży z pionkami czarodziejów, zostają oni uwięzieni. Gracz, który uwięził w ten sposób 1 albo więcej czarodziejów, napełnia 1 ze swoich pustych kolb magicznym eliksirem. Aby to zrobić, odwraca żeton pustej kolby napełnioną stroną do góry. Jeśli gracz napełni wszystkie swoje kolby magicznym eliksirem, nie napełnia już kolejnych.

**Uwaga!** Gracz może napełnić tylko 1 kolbę bez względu na liczbę uwięzionych czarodziejów.

Każdy z graczy powinien pamiętać, gdzie uwięziono jego czarodziejów, ponieważ uwięzionego czarodzieja można uwolnić. W tym celu należy przesunąć wieżę, w której czarodziej został uwięziony, tak aby jego pionek stał się ponownie widoczny. Po podniesieniu wieży nie można rezygnować z jej przesunięcia.

**Uwaga!** Napełnienie wszystkich kolb magicznym eliksirem jest 1 z 2 warunków zwycięstwa.

Gracze powinni zrobić to jak najszybciej – na początku rozgrywki łatwiej jest uwięzić czarodziejów, ponieważ jest ich więcej na torze ruchu.



### UŻYWANIE NAPEŁNIONYCH KOLB I CZARÓW

W grze podstawowej gracze mają do dyspozycji tylko płytki czarów „Przesuń czarodzieja” i „Przesuń wieżę”. Szczegółowy opis czarów znajduje się w sekcji „Efekty czarów” na str. 7. Jeśli **aktywny gracz** chce skorzystać z efektu płytki czarów, robi to według następujących zasad.



### Ogólne zasady używania czarów

- Aktywny gracz odrzuca do pudełka tyle żetonów napełnionych kolb, ile symboli widnieje na wybranej płytce czaru, i rozpatruje jej efekt.
- Aktywny gracz może raz skorzystać **tylko z 1 czaru w dowolnym momencie** swojej tury.
- Jeśli efekt czaru pozwala aktywnemu graczowi umieścić 1 z jego czarodziejów w zamku kruków, jego tura natychmiast się kończy, nawet jeśli nie wykonał żadnej akcji.
- Płytki czarów pozostają odkryte przez całą rozgrywkę i są dostępne dla wszystkich graczy.



## KONIEC GRY

Gdy 1 z graczy napełni wszystkie kolby magicznym eliksirem i umieści swojego ostatniego czarodzieja w zamku kruków, aktywuje koniec gry. Należy dokończyć bieżącą rundę, tak aby wszyscy gracze rozegrali taką samą liczbę tur. Na tym etapie żetony kolb, które gracze odrzucili, aby użyć czarów, traktuje się jak napełnione. Jeśli podczas ostatniej rundy kilkoro graczy umieści swojego ostatniego czarodzieja w zamku kruków, wygrywa gracz, któremu zostało więcej żetonów napełnionych kolb. W razie remisu wygrywają wszyscy remisujący gracze.

**Uwaga!** W dowolnym momencie rozgrywki gracze mogą zaglądać do zamku kruków, aby sprawdzić, liczbę i kolor pionków czarodziejów, które się w nim znajdują.

## WARIANT DRUŻYNOWY

Wariant drużynowy może być rozgrywany przez 4 albo 6 graczy według zasad gry podstawowej albo wariantu dla mistrzów magii. Gracze dzielą się na 2-osobowe drużyny i siadają przy stole w taki sposób, aby partnerzy z tej samej drużyny siedzieli naprzeciwko siebie. W rozgrywce 4-osobowej biorą udział 2 drużyny, a w rozgrywce 6-osobowej – 3 drużyny. Gracze z tej samej drużyny pomagają sobie nawzajem. Oznacza to, że raz w swojej turze aktywny gracz może poprosić partnera o kartę ruchu. Gdy to zrobi, partner przekazuje mu zakrytą kartę, ale aktywny gracz musi mu oddać zakrytą 1 ze swoich kart. Aktywny gracz może oddać kartę, którą właśnie otrzymał. Dopuszczalna jest również sytuacja, w której partner zaoferuje kartę aktywnemu graczowi. Gracze z tej samej drużyny nie mogą się wymieniać żadnymi informacjami. Mogą jednak przekazywać sobie żetony napełnionych kolb.

Na początku rozgrywki każdy z graczy porusza się pionkami czarodziejów w wybranym przez siebie kolorze. Gdy gracz umieści wszystkie swoje pionki czarodziejów w zamku kruków, kontynuuje rozgrywkę, ale od tej pory w swojej turze przesuwa pionki partnera.

Gdy gracz uwięzi czarodzieja, a wszystkie jego kolby są napełnione, może odwrócić 1 z pustych kolb swojego partnera napełnioną stroną do góry.

Gra dobiega końca, gdy 1 z drużyn napełni wszystkie swoje kolby magicznym eliksirem i umieści wszystkich swoich czarodziejów w zamku kruków.

## WARIANT DLA MISTRZÓW MAGII

W tym wariacie obowiązują standardowe zasady dotyczące czarów z gry podstawowej z następującymi zmianami:

- Podczas przygotowania do gry należy potasować zakryte **wszystkie płytki czarów**. Następnie należy odkryć dowolną liczbę płytek i zostawić je obok toru ruchu. Pozostałe płytki czarów odkłada się do pudełka. Im więcej czarów jest w grze, tym bardziej taktyczna staje się rozgrywka.
- W przeciwieństwie do gry podstawowej gracze mogą użyć **1 czaru na każdą akcję**, czyli maksymalnie 2 czarów na turę.
- Aktywny gracz jako pierwszy może użyć czaru. Jeśli nie chce, mogą to zrobić pozostali gracze w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.
- Gracz używający czaru określa, czy aktywny gracz wykona swój ruch przed, czy po rozpatrzeniu efektu czaru.
- Jeśli w wyniku czaru gracz nie może wykonać ruchu, zagrana karta ruchu zostaje na stosie kart odrzuconych, a akcja dobiega końca.
- Czar nie może cofnąć akcji, która została już w pełni wykonana.
- Gracz może użyć **tego samego czaru kilka razy z rzędu**, jeśli odrzuci odpowiednią liczbę żetonów napełnionych kolb. Na przykład, jeśli gracz odrzuci 4 żetony napełnionych kolb, może użyć czaru „Przesuń czarodzieja”, aby przesunąć czarodzieja o 2 pola do przodu zamiast o 1 pole.



## EFEKTY CZARÓW



### PRZESUŃ CZARODZIEJA

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



### PRZESUŃ WIEŻĘ

Przesuń dowolną wieżę o 2 pola do przodu.

Obowiązują standardowe zasady dotyczące ruchu wież.



### ZAMIEŃ WIEŻĘ

Zamień miejscami wierzchnie wieże

z 2 stosów wież. Mogą to być również pojedyncze wieże. Jeśli na tych wieżach znajdują się pionki czarodziejów, przenieś je razem z wieżami.



### ZDMUCHNIJ CZARODZIEJA

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



### ZDMUCHNIJ WIEŻĘ

Przesuń dowolną wieżę o 2 pola do tyłu.

Obowiązują standardowe zasady dotyczące ruchu wież.



### PRZESUŃ ZAMEK KRUKÓW

Przesuń zamek kruków do przodu albo do tyłu

na najbliższe wolne pole. Może to być wolne pole na torze ruchu albo wieża, na której nie ma pionków czarodziejów.

**Uwaga!** Na wybranym polu albo na wybranej wieży nie musi się znajdować tarcza z krukiem.



### WSKOCZ NA BARANA

Aby użyć tego czaru, Twój pionek czarodzieja i pionek czarodzieja aktywnego gracza muszą się znajdować na tym samym polu albo na tej samej wieży. Gdy aktywny gracz przesuwa swój pionek, Twój pionek przesuwa się razem z nim. Dotyczy to również sytuacji, w której aktywny gracz umieści swojego czarodzieja w zamku kruków. Aktywny gracz może użyć tego czaru na swoją korzyść, ale aby tak się stało, jego 2 pionki czarodziejów muszą się znajdować na tym samym polu albo na tej samej wieży.

*Niebieski czarodziej niesie czerwonego czarodzieja na barana.*



### UWOLNIJ CZARODZIEJA

Podnieś dowolną wieżę, aby uwolnić 1 ze swoich czarodziejów. Umieść pionek uwolnionego czarodzieja na wierzchu wieży, w której był uwięziony. Jeśli na tym polu znajduje się zamek kruków, umieść pionek w zamku kruków. Za pomocą tego czaru możesz uwolnić tylko 1 ze swoich czarodziejów. Jeśli pod podniesioną wieżę nie ma Twojego pionka czarodzieja, nic się nie dzieje, ale wciąż musisz odrzucić żeton napełnionej kolby.

Jeśli czarodziej zostanie uwolniony zaraz po tym, jak go uwięziono, aktywny gracz wciąż otrzymuje nagrodę i może odwrócić 1 ze swoich żetonów kolb napełnioną stroną do góry.

**Uwaga!** W wariantcie drużynowym gracz może również uwolnić czarodziejów swojego partnera z drużyny.





Zasady wariantu 1-osobowego i często zadawane pytania  
można znaleźć na stronie  
[www.wydawnictworebel.pl](http://www.wydawnictworebel.pl)

Już po rozgrywce? Podziel się wrażeniami z innymi graczami w grupie  
PLANSZOWA REBELIA  
[FB/groups/planszowarebelia](https://www.facebook.com/groups/planszowarebelia)



**Autorzy:** Wolfgang Kramer i Michael Kiesling

**Ilustracje:** Michael Menzel

**Tłumaczenie na język angielski:** Sybille i Bruce Whitehill z Word for Wort

**Tłumaczenie na język polski:** Kacper Podliński

**Redakcja:** zespół Rebel

**Producent:** ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121, 63303 Dreieich, Niemcy

**Importer/Dystrybucja w Polsce:** Rebel Sp. z o.o., ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk  
[wydawnictwo@rebel.pl](mailto:wydawnictwo@rebel.pl), [www.wydawnictworebel.pl](http://www.wydawnictworebel.pl)

© 2023 **ABACUSSPIELE**

Wyprodukowano w Niemczech. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Odwiedź nas na [www.abacusspiele.de](http://www.abacusspiele.de) albo na



**rebel**

