

# WĘDRUJĄCE WIEŻE



## WARIANT 1-OSOBOWY

### CEL GRY

Umieść 12 czarodziejów w zamku kruków, używając jak najmniejszej liczby kart ruchu.

### PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotuj grę w taki sam sposób, jak opisano w instrukcji do gry podstawowej (zob. „Przygotowanie do gry” str. 3), z następującymi zmianami.

Wybierz 12 pionków czarodziejów dowolnego koloru (w tym wariantcie kolory pionków nie mają znaczenia) i ustaw je kolejno na wieżach według zasad gry podstawowej.



### PRZEBIEG GRY

Obowiązują zasady gry podstawowej z następującymi zmianami.

W swojej turze wykonujesz 1 akcję zamiast 2. Oznacza to, że zagrywasz 1 kartę ruchu z ręki i rozpatrujesz jej efekt. Następnie natychmiast dobierasz 1 kartę z talii, aby mieć na ręce 3 karty.

### KONIEC GRY

Rozgrywka dobiega końca, gdy umieścisz 12 pionków czarodziejów w zamku kruków. Następnie policz karty ruchu w stosie kart odrzuconych. Im mniej kart ruchu zagrasz, tym lepszy wynik zdobędziesz. Spróbuj skończyć rozgrywkę, używając mniej niż 30 kart. Może się zdarzyć, że zagrasz wszystkie karty ruchu z talii, a niektóre pionki czarodziejów wciąż będą na torze ruchu zamiast w zamku kruków. W takiej sytuacji gra kończy się natychmiast Twoją przegraną. Nie martw się tym i po prostu spróbuj ponownie!

#### Ile kart jest w stosie kart odrzuconych?

mniej niż 20 kart	Niewiarygodne! Na pewno nie zastosowałeś żadnych sztuczek? Jeśli nie, to gdzie odbywają się Twoje pokazy magii?
20–23 karty	Hura, wspaniale!
24–27 kart	Bardzo dobrze, gildia magów na pewno przyjmie Cię w swoje szeregi.
28–30 kart	Dobra robota!
31–35 kart	No proszę! Będzie z Ciebie czarodziej.
36–40 kart	Na pewno stać Cię na więcej.
41–45 kart	O rany, może spróbujesz jeszcze raz?
więcej niż 45 kart	Ktoś tu będzie powtarzał klasę...

## WARIANT 1-OSOBOWY Z CZARAMI

Aby nieco zwiększyć poziom trudności, włącz do rozgrywki płytki czarów. Twoim celem jest umieścić 12 pionków czarodziejów w zamku kruków, używając jak najmniejszej liczby kart ruchu, **oraz** napełnić 6 kolb magicznym eliksirem.

Podczas przygotowania do gry wybierz 3 płytki czarów i umieść je odkryte obok toru ruchu.

Następnie weź 6 żetonów kolb dowolnego koloru i połóż przed sobą pustą stroną do góry.

W tym wariantcie, gdy zagrasz kartę ruchu, możesz także skorzystać z efektu płytki czaru, odrzucając odpowiednią liczbę żetonów napełnionych kolb. Jeśli się na to zdecydujesz, dobierz kartę ruchu dopiero po zastosowaniu efektu płytki czaru.

Gra dobiega końca, gdy umieścisz 12 pionków czarodziejów w zamku kruków i napełnisz 6 kolb magicznym eliksirem.



Wybierz 3 z 8 płytek czarów.



Napełnij 6 kolb magicznym eliksirem.

## WARIANT PÓŁKOOPERACYJNY

W tym wariantcie gracze współpracują ze sobą, aby osiągnąć cel gry. Przed rozpoczęciem rozgrywki mogą zdecydować, czy chcą grać z płytkami czarów i żetonami kolb, czy bez nich.

W obu przypadkach obowiązują zasady gry wariantu 1-osobowego z następującymi zmianami.

Należy położyć 3 odkryte karty ruchu wewnątrz toru ruchu, tak aby wszyscy gracze je widzieli, i ustalić, kto rozpocznie grę. Gracze rozgrywają swoje tury po kolei zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze aktywny gracz może skorzystać z 1 z odkrytych kart ruchu i wykonać ruch. Następnie odkłada tę kartę na stos kart odrzuconych. Podczas rozgrywki z płytkami czarów gracz może w swojej turze skorzystać z efektu dowolnej płytki, pod warunkiem że odrzuci odpowiednią liczbę żetonów napełnionych kolb. Zarówno pionki czarodziejów, jak i żetony kolb należą do wszystkich graczy. Gdy gracz zakończy swoją turę, należy uzupełnić odkryte karty ruchu, tak aby w puli były 3 karty. Choć gracze mają wspólny cel, nie mogą się ze sobą konsultować ani dawać sobie rad.



**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, www.wydawnictworebel.pl

© 2023 ABACUSSPIELE

Wyprodukowano w Niemczech.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

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

**rebel**

