

МАТЕРИАЛЫ

1 волшебная башня



1

ОСТОРОЖНОСТИ

Вставляйте зубцы аккуратно!



2



НАСТРАИВАТЬ

Для начала разместите магическую башню на клетке за последней башней, сделав её десятой по счёту. Если в игре есть ведьма и/или ворон, разместите их на свободной клетке за магической башней.

Кроме того, в этом модуле вам предстоит играть с 5 магическими заклинаниями. Для этого перемешайте подходящие магические заклинания, вытяните 5 и поместите их на беговую дорожку. Оставшиеся заклинания верните в коробку. В качестве альтернативы вы можете выбрать 5 магических заклинаний одновременно. Для первой игры мы рекомендуем следующий набор:



Переместите волшебника на 1-3 клетки.



Бесплатно Волшебник



Переместите башню на 6 клеток.



Встречный ветер для башен



Переместить волшебника на Волшебная Башня

ДВИЖЕНИЕ ВОЛШЕБНОЙ БАШНИ

- Вы можете перемещать волшебную башню с помощью карт перемещения и магических заклинаний. Действуют общие правила перемещения башен. • Если вы заперли хотя бы одного волшебника и/или ведьму с помощью магической башни, вы можете, как обычно, перевернуть одну из ваших соответствующих пустых колб с зельями на полную сторону.
- Вы не можете размещать башни на магической башне. Башни, которые завершают свой ход на магической башне, нельзя перемещать.

ЭФФЕКТ ВОЛШЕБНОЙ БАШНИ

Если ваш волшебник перемещается по магической башне, вы можете использовать одно магическое заклинание немедленно и без потери полных флаконов с зельями. Использование такого магического заклинания не засчитывается в лимит одного магического заклинания за ход.

НОВЫЕ МАГИЧЕСКИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Вы можете добавлять эти новые магические заклинания в игру как обычно. Магические заклинания, применяемые к модулям этого дополнения, являются необязательными и не требуют активации при игре с этим модулем.



Переместите волшебника на 1-3 клетки.

Если вы используете это магическое заклинание, вы можете переместить любого волшебника на 1-3 клетки вперед. Это может быть один из ваших волшебников или волшебник другого игрока. Для этого применяются общие правила перемещения волшебников.



ПЕРЕМЕСТИТЕ ВОЛШЕБНИКА НА 6 ПРОБЕЖЕК

Если вы используете это магическое заклинание, вы можете переместить любого волшебника на 6 клеток вперед. Это может быть один из ваших волшебников или волшебник другого игрока. В этом случае действуют общие правила передвижения волшебников.



Переместите башню на 6 ячеек.

Если вы используете это магическое заклинание, вы можете переместить любую башню на 6 клеток вперед. При этом действуют общие правила перемещения башен.



ИЗОБИЛИЕ ЭЛИКСИРА

Это магическое заклинание можно использовать только с модулем «Фонтан эликсиров».

Если вы используете это магическое заклинание, то, если движение вашего волшебника заканчивается в фонтане эликсира, вы можете перевернуть 2 пустых флакона с магическими зельями на полную сторону вместо 1.



ТОЧНАЯ ПОСАДКА

Это магическое заклинание можно использовать только с модулем «Паутина».

Если вы используете это магическое заклинание, вы можете — если перемещение заканчивается на паутине — решить, будет ли перемещение продолжено на 1, 2 или 3 клетки вместо удвоения всего перемещения. Для этого применяются общие правила перемещения волшебников, башен, ведьмы и ворона.



Сдвинь эту ведьму

Это магическое заклинание можно использовать только с модулем «Ведьма».

Если вы используете это магическое заклинание, вы можете переместить ведьму в любое другое место. Затем выполните её действие. Для этого применяются общие правила перемещения ведьмы.



ПРИЗЫВ К ВОРОНУ

Это магическое заклинание можно использовать только с модулем «Ворон».

Если вы используете это магическое заклинание, вы можете переместить ворона на любое другое место, где находится хотя бы один из ваших волшебников. Все игроки, у которых на этом месте находятся волшебники, получают по одному вороньему перу.



Переместите волшебника на ВОЛШЕБНУЮ БАШНЮ

Это магическое заклинание можно использовать только с модулем «Магическая башня».

Если вы используете это магическое заклинание, вы можете переместить любого из ваших волшебников на магическую башню и выполнить его действие. Для этого применяются общие правила перемещения волшебников. Это магическое заклинание можно использовать только один раз за ход.

ОБЗОР

Действия Вороньего Пера



ПОРЯДОК ДЕЙСТВИЙ

При объединении модулей иногда необходимо выполнять несколько

эффектов последовательно. Для этого применяется

следующая последовательность:

- 1) Ведьма
- 2) Фонтан эликсиров
- 3) Ворон
- 4) Волшебная башня

НАСТРОЙКА СО ВСЕМИ МОДУЛЯМИ

1. Фонтан эликсира, 2. Паутина,
3. Ведьма, 4. Ворон, 5. Магическая башня



Для получения дополнительной информации о

«Блуждающие башни», смотрите здесь:



Авторы: Вольфганг Крамер и Михаэль Кислинг

Иллюстрации: Fiore GmbH и Александр Юнг

Распространение в Швейцарии: Carletto AG, Industriestraße 10, CH-6440 Brunnen.

© 2025 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121, 63303 Драйях, Германия

Сделано в Германии. Все права защищены.



Блуждающие башни



Расширение для 2-6 игроков от 8 лет и старше.

Игра доступна только с дополнением «Блуждающие башни».

ПЯТЬ МОДУЛЕЙ

«Блуждающие башни – Волшебная башня» содержит 5 дополнительных модулей, которые можно интегрировать в базовую игру «Блуждающие башни» как по отдельности, так и в любой комбинации по вашему желанию. Мы рекомендуем сначала пройти каждый модуль отдельно, чтобы ознакомиться с ним. Мы рекомендуем интегрировать их в игру в порядке, в котором они представлены в этом руководстве. Действуют правила базовой игры, дополненные любыми изменениями, описанными ниже.

ВНИМАНИЕ!

Всякий раз, когда далее упоминается слово «пространство», оно может относиться к пространству на земле ландшафтного участка и к платформе башни. Вороний замок не может приземляться на элементы из этого дополнения.

Фонтан «Эликсир»

МАТЕРИАЛЫ

2 плитки для ландшафтного дизайна фонтана с эликсиром



ПОДГОТОВКА При подготовке к игре соедините стены фонтанов с

соответствующими ландшафтными плитками и встройте два фонтана с

эликсиром в беговую дорожку.

Разместите их между ландшафтными плитками 1 и 2 (А) и между

ландшафтными плитками 3 и 4 (В). Необходимо добавить оба фонтана с эликсиром одновременно.

На начальном этапе не размещайте башни или волшебников у фонтана с эликсиром. Вместо этого расположите их как обычно, ориентируясь на маленькие синие огоньки-призраки.

ВЛИЯНИЕ ЭЛИКСИРНОГО ФОНТАНА

• Если ход вашего волшебника заканчивается на фонтане эликсира, вы можете перевернуть одну из ваших пустых колб с волшебными зельями на полную сторону. Если у вас не осталось пустых колб, вы можете взять одну полную колбу с волшебными зельями своего цвета из коробки. Однако у вас никогда не может быть больше колб с волшебными зельями, чем в начале игры.

• Любые ходы фигур могут заканчиваться на фонтане эликсира. • Нельзя

размещать башни на фонтане эликсира. Башни, которые могли бы закончиться на фонтане эликсира, не должны этого делать.

Их ход у фонтана с эликсиром может остаться без изменений.

ПАУК

МАТЕРИАЛЫ

2 паутины



НАСТРАИВАТЬ

При подготовке к игре разместите две паутины на фонтанах с эликсиром и интегрируйте их элементы в беговую дорожку. Позже вы можете играть с одним фонтаном с эликсиром и одним фонтаном с паутиной сверху. В этом случае мы рекомендуем разместить фонтан с паутиной в позиции А, а фонтан без паутины — в позиции В.

ЭФФЕКТ ПАУТИНЫ • Если

перемещение фигуры или башни заканчивается на

паутине, продлите это

перемещение на то же

количество шагов,

которое было

использовано для

доступа к паутине. Это также относится к перемещениям назад, например, вызванным магическими

заклинаниями.

• Эффект паутины заменяет эффект фонтана эликсира. • Башни, которые должны

были бы завершить свое перемещение (расширенное паутиной) на замке ворона, фонтане эликсира или

магической башне, не могут быть перемещены.

• Паутина никогда не бывает заселена.

ВАГ

МАТЕРИАЛЫ

1 ведьма

6 флаконов с зельем ведьмы

ПОДГОТОВКА. Для начала разместите ведьму на площадке за последней башней.

Разместите флаконы с зельями ведьмы в пределах досягаемости на беговой дорожке.

В дальнейшем, всякий раз, когда будет упоминаться термин «флакон для зелий», под ним будут подразумеваться флаконы для зелий ведьм и флаконы для волшебных зелий.

ДВИЖЕНИЕ ВЕДЬМ

• Если вы разыгрываете карту перемещения со страницей текста, продвиньте ведьму на 1 клетку по часовой стрелке.

• Всегда сначала перемещайте ведьму и выполняйте её эффект, а затем переходите к эффекту вашей карты перемещения.

• Ведьма может приземлиться где угодно, кроме замка Ворона. Если ведьма приземлится в замке Ворона, переместите её на одну дополнительную клетку вперёд по часовой стрелке.

ЭФФЕКТ ВЕДЬМЫ

Если ведьма попадает на клетку, занятую волшебниками, все игроки этих волшебников должны перевернуть одну из своих полных колб с зельями на пустую сторону клетки.

Если ваш волшебник перемещается на клетку, занятую ведьмой, вы должны перевернуть одну из своих полных колб с зельями на пустую сторону клетки.

За один ход вам достаточно перевернуть максимум одну из ваших полных колб с зельями на пустую сторону.

В обоих случаях, если у вас есть только пустые флаконы с волшебными зельями, ничего не произойдет.

Однако, если у вас вообще нет флаконов с зельями, вы получаете 1 пустой флакон с зельем от ведьмы. Наполнить этот флакон можно только запретив ведьму. Если у вас есть пустой флакон с зельем от ведьмы, вы не сможете закончить игру.

Флакон ведьмы с зельем соответствует обычному флакону с магическим зельем и может использоваться для заклинаний.

ЗАПЕРТЬ ВЕДЬМУ В ТЮРЬМУ

Если движение башни заканчивается на участке с ведьмой, то её «запирают».

В качестве награды игрок, заключивший ведьму в темницу, может перевернуть одну из своих пустых колб с зельями на полную сторону. Игрок может перевернуть только одну колбу, независимо от количества заключенных фигур.

ОСВОБОЖДЕНИЕ ВЕДЬМЫ

Если вы разыгрываете карту перемещения со страницей текста, но ведьма заперта, вы должны освободить её. Для этого вы можете поднять любую башню, под которой, как вы предполагаете, находится ведьма.

Если вы угадали и нашли ведьму, переместите её на 1 клетку по часовой стрелке, в соответствии с правилами перемещения ведьмы. Затем верните башню на место. Если при этом ведьма переместится на клетку с волшебниками, сначала выполните её эффект, а затем продолжите действие вашей карты перемещения.

Если вы ошиблись и не раскрыли ведьму, ваш ход немедленно заканчивается. Пополните свою руку до 3 карт, и ход переходит к следующему игроку.

ВОРОН

МАТЕРИАЛЫ

1 ворон

18 вороньих перьев

ПОДГОТОВКА. Для начала расположите ворона на площадке за последней башней, даже если там уже стоит ведьма. Разместите перья ворона в пределах досягаемости на беговой дорожке.

ДВИЖЕНИЕ ВОРОНОВ

• Если вы разыгрываете карту перемещения с кубиками, помимо мага или башни, вам необходимо продвинуть ворона по часовой стрелке на такое же количество клеток. Ворон может

приземлиться где угодно, кроме замка ворона. Если ворон приземлится на замок ворона, переместите его на 1

дополнительную клетку по часовой стрелке. • Вы можете решить, перемещать ли ворона до или

после башни или мага.

движение.

ЭФФЕКТ ВОРОНА

Если ворон садится на место, занятое волшебниками, все эти волшебники...

Каждый игрок получает по одному вороньему перу.

Если ваш волшебник перемещается на клетку, занятую вороном, вы получаете 1 воронье перо.

Вы можете обладать не более чем тремя вороньими перьями.

Действия с перьями ворона: В

свой ход вы можете сбросить перья ворона, чтобы выполнить одно из следующих 3 действий с перьями ворона: Вы

- Вы можете разыграть свою 3-ю карту передвижения. В конце своего хода пополните свою руку до 3 карт.
- Вы можете использовать 1 магическое заклинание, не отдавая флаконы с зельями.
- Вы можете продвинуть любого 1 волшебника на 1-6 клеток по часовой стрелке.

За ход можно выполнить только одно действие с вороньими перьями. Верните сброшенные перья на место остальных на беговой дистанции.

Дополнительные эффекты вороньих перьев, когда в игру вступает ведьма:

В любой момент вы можете сбросить 1 воронье перо, чтобы защитить себя от эффекта ведьмы. Это не влияет на передвижение ведьмы. Это дополнительное действие с вороньим пером не засчитывается в лимит одного действия с вороньим пером за ход.

ЗАПЕРТЫЙ ВОРОН?

Башни, включая волшебную башню, не могут заблокировать ворона. Если ход башни заканчивается на клетке ворона, ворон взлетает и приземляется на вершине башни. Если эта клетка занята волшебниками, все игроки этих волшебников получают по одному вороньему перу.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЧЕХЛЫ ДЛЯ ВЕДЬМЫ И ВОРОНА

Особый случай: Паутина

Согласно правилам, если ход ведьмы или ворона заканчивается на замке ворона, они продвигаются на 1 дополнительную клетку. Если при этом они попадают на паутину, они продвигаются вперед на столько клеток, сколько прошли до попадания на паутину.



Особый случай: перемещение других волшебников.

Если игрок перемещает волшебника другого игрока, например, с помощью магического заклинания

«Переместить волшебника», на клетку ведьмы, игрок, управляющий волшебником, должен выполнить эффект ведьмы