

WANDERING TOWERS

Все волшебники должны собраться в Рэйвенскипе... но каждого из них одолело прокрастинарование, отвлекают изучение новых заклинаний. Они также использовали все свои зелья — они не могут явиться неподготовленными с пустыми бутылочками зелий!

Помогите вашим волшебникам добраться до Рэйвенскипа как можно быстрее. С помощью своей магии они могут даже перемещать сами башни, на которых они стоят, чтобы добраться туда легче! Но как они будут пополнять бутылочки зелий по пути? Вот маленькая секрет: Ловля волшебников позволяет запечатать часть их магической сущности в бутылке...

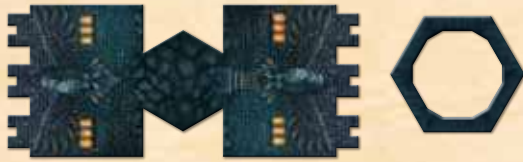


для 1-6 игроков, от 10 лет и старше

СОДЕРЖАНИЕ

Перед вашей первой игрой внимательно снимите все элементы с оттисков-наклеек. Затем соберите Ravenskeep и 9 башен, как показано ниже. Не волнуйтесь: их можно будет хранить в коробке, не разбирая.

1 Ravenskeep



9 башни: 5 вороных башен, 4 обычные башни.



ОСТОРОЖНО!
Аккуратно
вставляйте
зубцы форта!



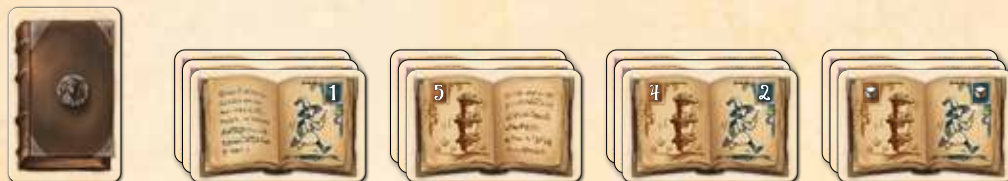
4 плитки ландшафта, которые нужно собрать в круговой путь. На некоторых клетках изображены крошечные синие светлячки: по часовой стрелке разместите клетки с 3 огнями, затем 2 огнями, затем 1 огнем и, наконец, остальные.



8 магические заклинания



90 карт передвижения (с символами кубиков или значениями передвижения 1-5)



24 фишки-магические фигурки в 6 цветах игроков:

5 шт. синий, 5 шт. желтый, 4 шт. красный, 4 шт. зеленый, 3 шт. оранжевый, 3 шт. фиолетовый.



36 флаконов с эликсирами в 6 цветах игроков

лицо: пустой флакон; оборот: заполненный флакон.



1 ферзь-первый игрок в форме щита ворона.



1 кости с значениями передвижения 1-6).



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Заполните все свои бутылочки с зельем и приведите всех своих волшебников в Рэйвенскип (неважно, что сделать первым). Перемещайте своих волшебников в Рэйвенскип в нужный момент. Заполняйте бутылочки с зельем, перемещая башни на волшебников, чтобы заключить их в тюрьму. Но если ваши собственные волшебники окажутся в башне, вы должны освободить их, чтобы они могли попасть в Рэйвенскип!

ПОДГОТОВКА

- 1 Разместите 4 плитки ландшафта в виде круговой дорожки в центре стола, как показано на предыдущей странице.
- 2 Поставьте Рэйвенскип по центру его стартовой клетки, где изображены разрушенные черные стены.
- 3 Двигаясь по дорожке по часовой стрелке от Рэйвенскипа, разместите башню по центру каждой из следующих 9 клеток следующим образом: начните с башни-ворона, затем чередуйте обычные и башни-вороны (то есть: Рэйвенскип, затем башни: ворон, обычная, ворон, обычная, ворон, обычная, ворон).
- 4 **Подготовьте магические заклинания:**
 - Для вашей первой игры: положите 2 магических заклинания — Продвинуть Волшебника и Продвинуть Башню (см. Магические заклинания, стр. 8) — лицом вверх рядом с круговой дорожкой. Остальные 6 заклинаний уберите обратно в коробку.
 - Для большего интереса: случайным образом выберите желаемое количество магических заклинаний (чем больше заклинаний, тем более тактической становится игра). Положите их лицом вверх рядом с круговой дорожкой. Остальные уберите в коробку.
- 5 Перемешайте 90 карт передвижения. Раздайте каждому игроку по 3 карты в руку. Остальную колоду положите внутрь круговой дорожки, оставив рядом место для сброса.
- 6 Положите кубик внутрь круговой дорожки.
- 7 Выберите первого игрока, который кладет жетон первого игрока перед собой. Порядок хода — по часовой стрелке, начиная с этого игрока.
- 8 Каждый игрок выбирает цвет (разные цвета доступны при разном количестве игроков; см. таблицу ниже), затем берет столько волшебников и бутылочек с зельем, сколько указано для вашего количества игроков.



Количество игроков	2 игрока	3 игрока	4 игрока	5 игроков	6 игроков
Доступные цвета игроков					
Волшебники	5	4	4	3	3
Волшебные зелья	6	5	5	4	4

Ваши зелья кладутся перед вами, отверстия пустые вверх. Ваши волшебники уходят в руку. Возвращайте неиспользованных волшебников и бутылочки с зельями в коробку.

- 9 Каждое место башни изображает число маленьких синих призрачных огней: первые три клетки по часовой стрелке содержат по 3, следующие три — по 2, и последние три — по 1. Эти огни указывают количество волшебников, начинающих на вершине каждой башни. Заполните каждую башню до её числа следующим образом:

Начиная с первой башни по часовой стрелке вдоль пути от Ravenskeeper, выполните следующее:

По порядку ходов разместите 1 вашего волшебника на этой башне. Если число волшебников на этой башне совпадает с количеством синих призрачных огней в клетке башни, переходите к следующей башне по часовой стрелке.

Продолжайте так, пока у всех не окажутся все их волшебники на башнях.

Пример

набор для 4 игроков



ИГРАЕМ В ИГРУ

Игра идёт по часовой стрелке, начиная с стартового игрока. Ваш ход: нужно разложить 2 карты из руки лицом вверх на сброс одну за другой. Для каждой разыгранной карты выполните её перемещение, если это вообще возможно.

В качестве альтернативы можно отказаться от обеих действий: сбросить всю руку и передвинуть любую 1 башню на 1 пространство по часовой стрелке (см. Раздел «Карты, которые двигают башню», ниже).

В любом случае, в любой момент вашего хода вы можете потратить полные пузырьки зелья, чтобы накладывать одно заклинание (см. «Применение заклинания», стр. 5).

В конце доберите карты, чтобы ваша рука снова состояла из 3 карт.

Каждый раз когда колода заканчивается, перемешивайте сброс, чтобы образовать новую колоду.

ДВИЖУЩИЕСЯ КАРТЫ

Существует 3 типа карт передвижения:

1. Карты, которые двигают колдуна; на правой странице книги изображён колдун.
2. Карты, которые двигают башню; на левой странице книги изображена башня.
3. Карты, которые могут двигать как колдуна, так и башню; на них слева башня, справа колдун.

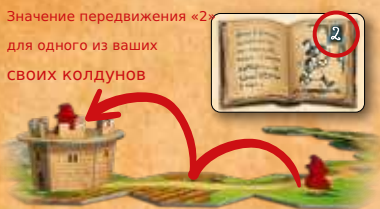
Карты, Двигающие Колдуна



- Передвиньте одного из своих видимых колдунов.

- Если на карте изображено число, передвиньте колдуна по часовой стрелке точно на это число клеток.

Значение передвижения «2»
для одного из ваших
своих колдунов



- Если на карте изображен кость, бросьте кость, чтобы определить, на какое расстояние продвинется колдун. За каждый дополнительный кость на карте можно перебросить кость один раз; однако если вы перебросите, вы отдаёте предыдущий результат. Только после вашего финального броска выберите колдуна для перемещения.

- Когда ход колдуна заканчивается в клетке с башней, колдун оказывается на вершине башни, а не в самой клетке.

Карты, Двигающие Башню



- Передвиньте любую башню (Ravenskeep не является башней), вместе со всем, что лежит на ней. Да, если Ravenskeep находится вершиной стопки, он тоже перемещается!

• Как только вы подняли башню, вы не можете передумать.*

- Если на карте изображено число, передвиньте башню по часовой стрелке точно на это число клеток.



Значение передвижения «2»
для любой одной башни

- Если на карте изображена кость, бросьте кость, чтобы определить, на какое расстояние продвинется башня. За каждый дополнительный кость на карте можно перебросить кость один раз; однако, если вы перебросите, вы отказываетесь от предыдущего броска. Только после вашего финального броска выберите башню для передвижения.

- Когда ход башни заканчивается в клетке, где уже есть башни, новая башня оказывается сверху существующих башен, запирая всех колдунов, которых она закрывает (см. Раздел «Моёт колдунов» ниже). Примечание: Все 9 башен и Ravenskeep могут оказаться в одной клетке!

Карты, которые перемещают волшебника (продолжение)

- Каждая башня и каждое пустое место могут содержать до 6 волшебников. Если ход превышает этот лимит, вы не можете сделать этот ход.

- Каждый раз, когда волшебник заканчивает движение на клетке с Ravenskeep, выполните следующие действия:

а. Поместите волшебника в Ravenskeep, где он останется до конца игры.

б. Передвиньте Ravenskeep по часовой стрелке на следующую клетку или вершину башни с изображением щита с вороном, на которой нет волшебников. Если таких клеток нет, Ravenskeep остается на месте.

С. Ваш ход немедленно заканчивается (доберите карты до 3, как обычно).

Примечание: Вы всегда должны использовать полное движение; если число движения приведет к тому, что волшебник пройдет мимо Ravenskeep, вы не можете остановиться раньше, чтобы войти в Ravenskeep.



Карты, которые могут перемещать как волшебника, так и башню

- Переместите одного из своих видимых волшебников или любую башню.

- Если на карте изображено число, объявите, перемещаете ли вы волшебника или башню, затем передвиньте его ровно на это количество клеток.

- Если на карте изображён кубик, бросьте кубик, чтобы определить, на сколько клеток переместится волшебник или башня. За каждый дополнительный кубик на карте вы можете перебросить кубик один раз; однако при этом предыдущий результат аннулируется. Только после последнего броска объявите, кого вы перемещаете — волшебника или башню.

ПРИМЕНЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

В любой момент своего хода вы можете применить одно заклинание для своей выгоды. Доступные заклинания — это магические заклинания, выложенные лицом вверх при подготовке. Чтобы применить заклинание, вы должны потратить количество полных бутылок с зельем, указанное на заклинании, затем применить его эффект (см. «Магические заклинания», стр. 8). Если ваше заклинание приводит к тому, что волшебник попадает в Ravenskeep, ваш ход немедленно заканчивается (и вы добываете карты до 3, как обычно). Потраченные бутылочки возвращаются в коробку.



Карты, которые перемещают башню (продолжение)

- Каждый раз, когда башня заканчивает движение на клетке с волшебниками, башня накрывает волшебников, заключая их в тюрьму (см. раздел «Заключение волшебников» ниже).

- Если ход приводит к тому, что башни оказываются на Ravenskeep, вы не можете сделать этот ход.*

* Примечание: Если вы [случайно] поднимаете башню, чей ход приведет к тому, что она окажется на Ravenskeep, ваш ход немедленно заканчивается без перемещения поднятой башни (доберите карты до 3, как обычно).

Заключение волшебников

Если вы перемещаете башню так, что она накрывает волшебников, вы заключаете их в тюрьму до тех пор, пока они не будут освобождены и снова не станут видимыми. Когда вы заключаете в тюрьму одного или нескольких волшебников (даже если только своих), вы



можете заполнить одну из своих пустых бутылок с зельем (независимо от количества заключённых волшебников), перевернув её. Если у вас нет пустых бутылок, вы всё равно можете заключать волшебников, но это не даст вам заполнить бутылочку.

Поскольку ваши заключённые волшебники накрыты и скрыты, вы должны запоминать, где они находятся, чтобы освободить их позже. Подглядывать под башни запрещено!

Совет: Заполнять бутылочки с зельем проще в начале игры, когда меньше волшебников заключено.

КОНЕЦ ИГРЫ

Если у вас не осталось пустых бутылок с зельем и все ваши волшебники находятся в Ravenskeep, вы запускаете конец игры: доиграйте раунд, чтобы у всех было одинаковое количество ходов.

Если только у одного игрока все волшебники в Ravenskeep и нет пустых бутылок, он выигрывает игру!

Если несколько игроков достигли обеих целей, побеждает тот из них, у кого осталось больше всего полных (неиспользованных) бутылок с зельем.

Если снова ничья, победу делят несколько игроков.

Примечание: Вы всегда можете заглянуть в Ravenskeep, чтобы узнать, сколько волшебников у каждого игрока там находится.

Примечание: Неважно, какую цель вы выполните первой: продолжайте играть, пока кто-то не выполнит обе!

ТЕХНИЧЕСКИ РЕЖИМ

Применяются все обычные правила, за исключением следующих:

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Добирайте всех 12 волшебников в Ravenskeep, используя как можно меньше карт. Ваша цель — 30 или менее! (У вас нет флаконов для зелий.)

НАСТРОЙКА

- 4 Не включайте никаких магических заклинаний.
- 8 Используйте любых 12 волшебников. Их цвета не имеют значения: они все ваши. Не берите флаконы с зельями.
- 9 Неважно, какие цвета идут на башни: нужно, чтобы на башне находилось столько волшебников, сколько голубых призрачных огней на клетке.

ИГРА В ИГРУ

Каждый ход вы должны разыграть 1 карту из руки лицевой стороной вверх на сброс и выполнить ее движение, если это возможно. Затем возьмите карты так, чтобы руки было 3.

Если колода истощена, игра заканчивается немедленно: вы проиграли. Попробуйте снова; я знаю, что у вас получится!

КОНЕЦ ИГРЫ

Как только все 12 волшебников окажутся в Ravenskeep, посчитайте карты движения в сбросе. Сверьте результат с таблицей ниже:

СОЛО С ЗАКЛИНАНИЯМИ

Применяются все правила Solo Mode, за исключением следующих:

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Заполните все 6 флаконов с зельями и доведите всех 12 волшебников до Ravenskeep, используя как можно меньше карт. Цель по-прежнему — 30 или менее!

НАСТРОЙКА

- 4 Разложите на круговой дорожке лицевой стороной вверх 3 выбранных вами магических заклинания.
- 8 Используйте любых 12 волшебников и любые 6 флаконов с зельями. Их цвета не имеют значения: они все ваши.

ИГРА В ИГРУ

Каждый ход после того, как вы разыграли 1 карту из руки на сброс и выполнили ее движение (если возможно), вы также можете разыграть магическое заклинание.

КОНЕЦ ИГРЫ

Как только у вас не останется пустых флаконов и все 12 волшебников окажутся в Ravenskeep, посчитайте карты движения в сбросе. Сверьте результат с таблицей в Solo Mode.

Карты в сбросе — Как вы справились

менее 20 Исключительно! Использовали ли вы обман или фокусы с картами? Если нет, увидимся в Verace!

20-23 Блестяще! Ваше будущее сияет аурой.

24-27 Очень хорошо, гильдия магов приняла вашу заявку.

28-30 Вау, отличная работа

31-35 Так близко; в следующий раз получится.

36-40 У вас есть идея; продолжайте в том же духе.

41-45 Ох, ну ладно; тренировка рождает совершенство.

> 45 Возможно, стоит посетить магическое шоу, чтобы подглядеть пару подсказок.

КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ

Применяются все правила одиночного режима, за исключением следующих:

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Заполните все 6 флаконов с эликсиром и приведите всех 12 волшебников в Ravenskeep, используя как можно меньше карт. Ваша цель — 30 или менее очков!

НАСТРОЙКА

0 **Согласуйте, будете ли играть с заклинаниями и зельями.**

4 Если вы играете с заклинаниями и зельями, разместите 3 магических заклинания по выбору лицевой стороной вверх рядом с круговой дорожкой.

Разложите 3 карты передвижения лицевой стороной вверх во внутреннем поле круговой дорожки. Это единая «рука» карт, которыми делитесь все.

8 Используйте любых 12 волшебников и любые 6 бутылочек с зельями. Их цвета не имеют значения: они все ваши.

ИГРА ТЕПЕРЬ

Обсуждать игровой процесс во время игры нельзя!

Если вы играете с заклинаниями и зельями: на каждом ходе, после того как вы разыграли 1 карту из руки лицевой стороной вверх в сброс, и выполнили её действие (если возможно), вы также можете произнести магическое заклинание.

В конце вашего хода возьмите карты, чтобы довести общую открытую руку до 3 карт.

КОНЕЦ ИГРЫ

Как только у вас не останется пустых бутылочек зелья, и все 12 волшебников окажутся в Ravenskeep, посчитайте количество карт передвижения в колоде сброса. Оцените свою работу по таблице в режиме одиночной игры.

ПЛОХОЙ ВАРИАНТ

Применяются все обычные правила, за исключением следующих:

- Можно использовать магическое заклинание в любой момент — даже во время хода другого игрока! — но только одно за действие (а не за ход). Однако вы можете использовать одно магическое заклинание несколько раз за раз, если вы потратите достаточно фишек с зельем.

Пример: если вы потратите 4 полные бутылочки зелья, вы можете произнести заклинание «Переместить волшебника» дважды.

- Можно использовать магические заклинания против любого игрока по вашему выбору.

- Если несколько игроков хотят произнести заклинания одновременно, действуйте по порядку ходов, начиная с текущего игрока.

- Можно произнести заклинание до, во время или после действия (на ваш выбор); однако оно не может отменить выполненное действие. Если заклинание мешает завершению карты передвижения, карта остается в колоде сброса, а действие заканчивается незавершенным.

КОМАНДНЫЙ ВАРИАНТ

В игре на 4 или 6 игроков можно играть в двойные команды. Применяются все обычные правила, за исключением следующих:

- Во время своего хода вы можете спросить у товарища по команде, есть ли у него полезная карта, или товарищ может предложить вам карту. Вы не можете обмениваться другой информацией, и это может произойти только один раз за ваш ход. Если принято, товарищ передаст вам одну карту лицом вниз. Затем вы возвращаете ему одну карту лицом вниз — возможно, ту же карту, которую он дал вам.

- Вы можете обмениваться полными бутылочками зелья.

- Если у вас нет пустых бутылочек зелья и вы заключаете в тюрьму волшебников, вы можете заполнить одну бутылочку зелья вашего товарища.

- Если все ваши волшебники окажутся в Ravenskeep, отныне вы перемещаете волшебников вашего товарища вместо своих.

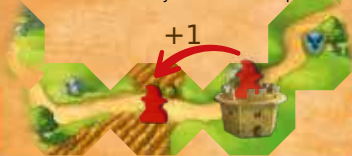
- Цель и триггер окончания игры — у одной команды больше нет пустых бутылочек зелья, и все их волшебники в Ravenskeep. Если несколько команд достигли обеих целей, победит команда с наибольшим количеством полных бутылочек зелья. При равенстве победа делится между спорившими командами.

ВОЛШЕБНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ



ПЕРЕДВИНЬТЕ ВОЛШЕБНИКА

Передвиньте любого одного видимого волшебника на 1 клетку по часовой стрелке.



ПЕРЕДВИНЬТЕ БАШНЮ

Передвиньте любую одну башню (и всё, что на ней) на 2 клетки

по часовой стрелке.

Примечание: Вы не можете использовать это, чтобы переместить башню на Воронье Гнездо.



ПОМЕНЯЙТЕ БАШНИ МЕСТАМИ

Поменяйте местами верхнюю башню (и волшебников на ней)

с башней на расстоянии 2 клеток.



ВСТРЕЧНЫЙ ВЕТЕР ДЛЯ ВОЛШЕБНИКА

Передвиньте любого одного видимого волшебника на 1 клетку против часовой стрелки.



ВСТРЕЧНЫЙ ВЕТЕР ДЛЯ БАШНИ

Передвиньте любую одну башню (и всё, что на ней) на 2 клетки против часовой стрелки.



СДВИНЬТЕ ВОРОНЫЕ ГНЕЗДО

Передвиньте Воронье Гнездо по часовой или против часовой стрелки на следующую пустую клетку или пустую вершину башни — что встретится первым в этом направлении.

Примечание: Не обязательно перемещать на клетку/вершину башни с изображением щита ворона!



НА СПИНКЕ

Вы можете применить это заклинание только когда текущий игрок перемещает волшебника с клетки или вершины башни, где у вас тоже есть волшебник. Он должен переместить вашего волшебника вместе со своим!

Примечание: Вы можете применить это заклинание на себя, если перемещаете волшебника с клетки или вершины башни, где у вас как минимум 2 волшебника.

Красного волшебника несёт на спине Синий.



ОСВОБОДИТЕ ВОЛШЕБНИКА

Поднимите любую одну башню, чтобы освободить одного из своих волшебников из-под неё, поместив волшебника наверх стопки. Если наверху стопки находится Воронье Гнездо, волшебник входит в Воронье Гнездо — хитро!

Если под поднятой башней не оказалось ваших волшебников, ваше заклинание и использованные зелья пропадают впустую!

В командном варианте: вы можете использовать это заклинание, чтобы освободить волшебника напарника или своего.



Авторы: Вольфганг Крамер и Михаэль Кислинг

Художник: Михаэль Менцель

Английские правила: Натан Морс

© 2022 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG,
Frankfurter Str. 121, 63303 Dreieich, Германия.
Сделано в Германии. Все права защищены.

Capstone Games 2
Techview Dr.
Cincinnati, OH 45215
capstone-games.com

