

WANDERING TOWERS

Alle tovenaars moeten zich verzamelen in Ravenskeep... maar ze hebben allemaal gearzeld, afgeleid door het leren van nieuwe spreuken. Ze hebben ook al hun drankjes gebruikt — ze kunnen niet onvoorbereid verschijnen, met lege drankjesflessen!

Help je tovenaars zo snel mogelijk naar Ravenskeep te komen. Met hun magie kunnen ze zelfs de torens waarop ze staan verplaatsen om er makkelijker te komen! Maar hoe kunnen ze onderweg hun toverdrankflessen bijvullen? Nou, hier is een klein geheim: door tovenaars te vangen kun je een deel van hun magische essentie in een fles vangen...



voor 1 – 6 spelers, 10 jaar en ouder

INHOUD

Verwijder voor je eerste spel voorzichtig alle componenten van de punchboards. Monteer vervolgens Ravenskeep en de 9 torens zoals hieronder afgebeeld. Maak je geen zorgen: je kunt ze in de doos opbergen zonder ze te demonteren.

1 Ravenskeep



9 torens: 5 raventorens, 4 normale torens.

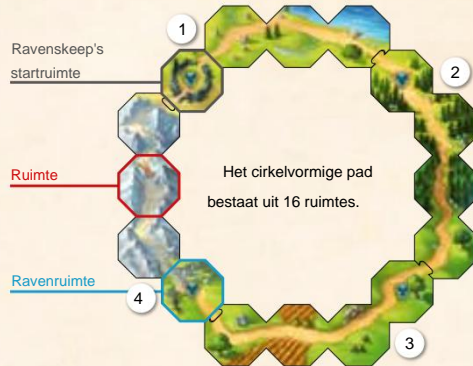


VOORZICHTIG!
Plaats de kantelen voorzichtig!



4 landschapstegels, die in een cirkelvormig pad moeten worden gerangschikt.

Op sommige plekken zijn kleine blauwe lichtsnoeren afgebeeld. Plaats met de klok mee de vakjes met 3 lichtjes, dan de vakjes met 2 lichtjes, dan de vakjes met 1 lichtje en tot slot de overige vakjes.



8 magische spreuken



90 bewegingskaarten (met dobbelsteensymbolen of bewegingswaarden 1 – 5)



24 tovenaarsmeeples in 6 spelerskleuren: 5x

blauw, 5x geel, 4x rood, 4x groen, 3x oranje, 3x paars.



36 drankflessen in 6 spelerkleuren

voorkant: lege fles; achterkant: volle fles.



1 startspelerfiche in de vorm van een ravenschild.



1 dobbelsteen (met bewegingswaarden 1-6).



DOEL VAN HET SPEL

Vul al je potion flessen **en** breng al je wizards naar Ravenskeep (het maakt niet uit wat je eerst doet). Verplaats je wizards naar Ravenskeep met een goede timing. Vul je potion flessen door torens op wizards te verplaatsen om ze gevangen te zetten. Maar als je eigen wizards gevangen zitten, moet je ze bevrijden zodat ze naar Ravenskeep kunnen!

INSTELLINGEN

- 1 Leg de **4 landschapstegels** in een cirkelvormig pad in het midden van de tafel, zoals afgebeeld op de vorige pagina.
- 2 Plaats **Ravenskeep** in het midden van het startvak, waar afbrokkelende zwarte muren zijn afgebeeld.
- 3 Ga met de klok mee over het spoor vanaf Ravenskeep en plaats een toren in het midden van elk van de volgende 9 vakjes, als volgt: Begin met een raventoren en wissel dan af tussen normale en raventorens (*bijv. Ravenskeep en dan de torens: raven, normaal, raven, normaal, raven, normaal, raven, normaal, raven*).
- 4 Stel de **magische spreuken** in:
 - **Voor je eerste spel:** Leg de 2 magische spreuken, **Advance a Wizard** en **Advance a Tower** (zie **Magic Spells**, p. 8), open naast het cirkelvormige pad. Leg de andere 6 magische spreuken terug in de doos.
 - **Voor meer spanning:** Selecteer willekeurig een gewenst aantal magische spreuken (hoe meer spreuken, hoe tactischer het spel wordt). Leg ze open naast het cirkelvormige pad. Doe de rest terug in de doos.
- 5 Schud de **90 bewegingskaarten**. Geef elke speler 3 kaarten voor hun hand. Leg de rest van het deck in het binnenveld van het cirkelvormige pad, met ruimte ernaast voor een aflegstapel.
- 6 Plaats de **dobbelsteen** in het binnenveld van het cirkelvormige pad.
- 7 Kies een startspeler, die het **startspelerfiche** voor zich neerlegt. De **beurtvolgorde** is met de klok mee, beginnend met deze speler.
- 8 Elke speler kiest een spelerskleur (verschillende kleuren zijn beschikbaar bij verschillende spelersaantallen; zie onderstaande tabel) en pakt vervolgens het aantal **tovenaars** en **toverdrankflessen** dat bij het aantal spelers hoort.



Aantal spelers	2 spelers	3 spelers	4 spelers	5 spelers	6 spelers
Beschikbare spelerskleuren					
Tovenaars	5	4	4	3	3
Magische drankjes	6	5	5	4	4

Je drankjes gaan voor je, met de lege kant naar boven. Je tovenaars gaan in je hand.
Doe de ongebruikte tovenaars- en toverdrankflessen terug in de doos.

- 9 In elke torenruimte zijn een aantal kleine blauwe spooklichten afgebeeld: de eerste drie ruimtes in kloksgewijze volgorde hebben er elk 3, de volgende drie hebben er 2 en de laatste drie hebben er 1. Deze lichten geven het aantal tovenaars aan dat op elke toren begint. Vul elke toren tot het nummer als volgt:

Begin bij de eerste toren met de klok mee langs het pad vanaf Ravenskeep en doe het volgende:

Plaats om de beurt 1 van je tovenaars op deze toren. Als het aantal tovenaars in die toren overeenkomt met het aantal blauwe spooklichten in het vakje van de toren, ga dan met de klok mee naar de volgende toren.

Ga zo door totdat iedereen zijn tovenaars op de torens heeft staan.



HET SPEL SPELEN

Het spel gaat met de klok mee, beginnend met de startspeler. Als je aan de beurt bent, moet je 2 kaarten uit je hand open op de aflegstapel leggen, één voor één. Voor elke kaart die je speelt, voer je de bijbehorende zet uit als dat mogelijk is.

U kunt er ook voor kiezen om **beide** acties over te slaan en uw hele hand af te leggen en één willekeurige toren één vakje met de klok mee te verplaatsen (zie **Kaarten die een toren verplaatsen**, hieronder).

In beide gevallen mag je op elk moment tijdens je beurt volle toverdrankflessen uitgeven om één **magische spreuk** uit te spreken. (zie **Een spreuk uitspreken**, p. 5).

Trek ten slotte een kaart om je hand aan te vullen tot 3 kaarten.

Elke keer dat de stapel kaarten leeg is, schud je de aflegkaarten om een nieuwe stapel te vormen.

DE BEWEGINGSKAARTEN

Er zijn 3 soorten bewegingskaarten:

1. **Kaarten die een tovenaars verplaatsen.** Deze kaarten tonen een tovenaars op de rechterpagina van het boek.
2. **Kaarten die een toren verplaatsen.** Deze kaarten tonen een toren op de linkerpagina van het boek.
3. **Kaarten die zowel een tovenaars als een toren kunnen verplaatsen.** Links staat een toren en rechts een tovenaars.

Kaarten die een tovenaars verplaatsen



- Verplaats een van je **eigen** zichtbare wizards.
- Als er een getal op de kaart staat, laat de tovenaars dan **precies** dat aantal vakjes met de klok mee vooruitgaan.

Bewegingswaarde "2" voor

een van je eigen wizards



- Als de kaart een dobbelsteen afbeeldt, gooi dan de dobbelsteen om **precies** te bepalen hoe ver een tovenaars zal komen. Voor elke extra dobbelsteen die op de kaart staat afgebeeld, mag je de dobbelsteen één keer opnieuw gooien; als je dat echter doet, verlies je de vorige worp. Pas na je laatste worp mag je een tovenaars kiezen om te verplaatsen.
- Wanneer de zet van een tovenaars eindigt in een ruimte met een toren. Als de tovenaars erin staat, gaat hij bovenop de toren staan, in plaats van in de ruimte.

Kaarten die een toren verplaatsen



- Verplaats **een willekeurige** toren (Ravenskeep is geen toren), samen met alles wat er bovenop staat. Ja, als Ravenskeep bovenop de stapel staat, gaat hij ook mee!
- **Zodra je een toren hebt opgetild, kun je niet meer van gedachten veranderen.***
- Als er een getal op de kaart staat, moet je de toren **precies** dat aantal vakjes met de klok mee verplaatsen.

Bewegingswaarde "2" voor

elke toren



- Als de kaart een dobbelsteen afbeeldt, gooi dan de dobbelsteen om **precies** te bepalen hoe ver een toren zal opschuiven. Voor elke extra dobbelsteen die op de kaart staat afgebeeld, mag je de dobbelsteen één keer opnieuw gooien; als je dat echter doet, verlies je de vorige worp. Pas na je laatste worp mag je een toren kiezen om te bewegen.
- Wanneer de verplaatsing van een toren eindigt in een ruimte met torens die er al in staan, de nieuwe toren komt bovenop de bestaande torens en **sluit** alle tovenaars die eronder vallen op (zie **Tovenaars opsluiten** hieronder). Let op: Alle 9 torens en Ravenskeep kunnen in dezelfde ruimte terechtkomen!

Kaarten die een tovenaars verplaatsen vervolg

- Elke toren en elke lege ruimte kan maximaal 6 wizards bevatten.
Als een zet die limiet zou overschrijden, kun je die zet niet doen.
- Wanneer de zet van een tovenaars eindigt in de ruimte met Ravenskeep, voer de volgende stappen uit:
 - a. Laat de tovenaars in Ravenskeep vallen, waar hij tot het einde van het spel zal blijven.
 - b. Beweeg Ravenskeep met de klok mee naar de volgende ruimte of **torentop** met een ravenschild, **zonder tovenaars** erop.
Als er geen dergelijke ruimtes zijn, blijft Ravenskeep waar het is.
 - c. **Je beurt eindigt onmiddellijk** (vul je hand aan tot 3 kaarten zoals gewoonlijk).

Let op: Je moet altijd de volledige beweging gebruiken. Als het bewegingsnummer de tovenaars voorbij Ravenskeep zou brengen, kun je er niet voor kiezen om te stoppen en Ravenskeep binnen te gaan.



Kaarten die zowel een tovenaars als een toren kunnen verplaatsen

- Verplaats een van je zichtbare tovenaars of verplaats een willekeurige toren.
- Als er een getal op de kaart staat, **geef dan aan** of je een tovenaars of een toren verplaatst en zet de toren vervolgens **precies** dat aantal vakjes vooruit.
- Als de kaart een dobbelsteen afbeeldt, gooi dan de dobbelsteen om **precies** te bepalen hoe ver een tovenaars of toren zal vorderen. Voor elke extra dobbelsteen afgebeeld op de kaart, mag je de dobbelsteen één keer opnieuw gooien; als je dat doet, verlies je de vorige worp. Pas na je laatste worp mag je **aankondigen** of je een tovenaars of een toren verplaatst.

EEN BETOVERING UITSPREIDEN

Op elk moment tijdens je beurt mag je **één** spreuk uitspreken, voor **je eigen voordeel**. De spreuken die je kunt uitspreken zijn de magische spreuken die openliggen tijdens de opstelling. Om een spreuk uit te spreken, moet je het aantal volle potionflessen uitgeven dat op de spreuk staat afgebeeld, en vervolgens de effecten van de spreuk toepassen (zie **Magische spreuken**, p. 8). Als je spreuk ervoor zorgt dat een tovenaars Ravenskeep binnenkomt, eindigt je beurt onmiddellijk (en trek je om je hand te vullen tot 3 kaarten, zoals gebruikelijk). Uitgegeven potionflessen worden teruggelegd in de speldoos.



EINDE VAN HET SPEL

Als je **geen lege** toverdrankflessen meer hebt en **al** je tovenaars in Ravenskeep zijn, dan luidt dit het einde van het spel in: voltooi de ronde, zodat iedereen evenveel beurten heeft gehad.

Als er maar één speler is die al zijn tovenaars in Ravenskeep heeft en geen lege toverdrankflessen meer heeft, dan wint hij het spel!

Als meerdere spelers beide doelen hebben bereikt, wint de speler met de meeste volle (ongebruikte) toverdrankflessen.

Als er dan nog steeds een gelijkspel is, delen de gelijkspelende spelers de overwinning.

Let op: Je mag altijd een kijkje nemen in Ravenskeep om te zien hoeveel tovenaars elke speler heeft.

Let op: Het maakt niet uit welk doel je als eerste bereikt: blij spelen totdat iemand beide doelen bereikt heeft!

Kaarten die een toren verplaatsen vervolg

- Wanneer de verplaatsing van een toren eindigt in een ruimte met tovenaars die er al in zitten, worden door de toren bedekt en **gevangen gezet** (zie **Tovenaars gevangen zetten** hieronder).
- Als een zet torens op Ravenskeep zou plaatsen, kun je die zet niet uitvoeren.*

* **Let op:** Als je [per ongeluk] een toren optilt die anders bovenop Ravenskeep zou komen te staan, **eindigt je beurt onmiddellijk** zonder dat je de toren die je hebt opgetild, verplaatst (vul je hand zoals gewoonlijk aan tot 3 kaarten).

Tovenaars gevangen zetten

Als je een toren zo verplaatst dat er opnieuw tovenaars worden bedekt, dan zet je ze gevangen totdat ze weer worden onthuld en dus zichtbaar zijn.

Wanneer je een of meerdere tovenaars gevangen neemt (zelfs als het alleen je eigen tovenaars is), mag je **één** van je lege toverdrankflessen vullen (ongeacht hoeveel tovenaars je gevangen hebt genomen) door deze om te draaien. Als je geen lege toverdrankflessen meer hebt, kun je nog steeds tovenaars opsluiten, maar hiermee vul je geen toverdrankfles.



Omdat je gevangen tovenaars bedekt zijn, en dus verborgen, moet je proberen te onthouden waar ze zijn, zodat je ze later kunt bevrijden. Je mag niet onder de torens kijken!

Tip: Het is veel gemakkelijker om vroeg in het spel toverdrankflessen te vullen, omdat er dan minder tovenaars gevangen zitten.

ALLEEN MODI

Alle gebruikelijke regels zijn van toepassing, met de volgende uitzonderingen:

DOEL VAN HET SPEL

Breng alle 12 tovenaars naar Ravenskeep en gebruik daarbij zo min mogelijk kaarten. 30 of minder is je doel! (Je hebt geen toverdrankflessen om te vullen.)

INSTELLINGEN

4 Gebruik geen magische spreuken.

8 Gebruik 12 willekeurige tovenaars. Hun kleuren doen er niet toe: ze zijn allemaal van jou. Neem geen enkele potionfles.

9 Het maakt niet uit welke kleuren je op de torens zet: je hoeft alleen maar zoveel tovenaars op de torens te hebben als er blauwe spooklichten op het vakje staan.

HET SPEL SPELEN

Elke beurt moet je **1 kaart** uit je hand open op de aflegstapel leggen en de bijbehorende zet uitvoeren als dat mogelijk is.

Trek dan kaarten totdat je 3 kaarten in je hand hebt.

Als het deck leeg is, **eindigt het spel direct**: Je verliest. Probeer het opnieuw; ik weet dat je het kunt!

EINDE VAN HET SPEL

Zodra alle **12 wizards** in Ravenskeep zijn, tel je de bewegingskaarten in de aflegstapel. Controleer je prestaties aan de hand van de onderstaande tabel:

SOLO MET SPREUKEN

Alle regels van de **Solo-modus** zijn van toepassing, met de volgende uitzonderingen:

DOEL VAN HET SPEL

Vul alle 6 de toverdrankflessen **en** breng alle 12 tovenaars naar Ravenskeep met zo min mogelijk kaarten. Je doel is nog steeds 30 of minder!

INSTELLINGEN

4 Leg **3 magische spreuken** naar keuze open naast het cirkelvormige pad.

8 Gebruik 12 willekeurige tovenaars **en 6 willekeurige toverdrankflessen**. Hun kleuren doen er helemaal niet toe: Ze zijn allemaal van jou.

HET SPEL SPELEN

Elke beurt **mag je , nadat** je 1 kaart uit je hand open op de aflegstapel hebt gelegd en de bijbehorende zet hebt uitgevoerd (indien mogelijk), ook een magische spreuk uitspreken.

EINDE VAN HET SPEL

Zodra je **geen** lege potion flessen meer hebt, en **alle 12 wizards** in Ravenskeep zijn, tel je de bewegingskaarten in de aflegstapel. Controleer je prestaties aan de hand van de tabel in **Solo Mode**.

Kaarten in de aflegstapel Hoe je het deed

< 20 Uitzonderlijk! Heb je goocheltrucs gebruikt, of wat kaarttrucs? Zo niet, dan zie ik je in Vegas!

20 – 23 Briljant! Jouw toekomst heeft een stralende uitstraling.

24 – 27 Heel goed, het magiërgilde accepteert je aanvraag.

28 – 30 Wauw, mooi werk

31 – 35 Zo dichtbij, de volgende keer lukt het je wel.

36 – 40 Je hebt het idee, ga ermee door.

41 – 45 Oei, oefening baart kunst.

> 45 Misschien moet je eens naar een goochelshow gaan om wat tips op te doen.

COÖPERATIEVE MODUS

Alle regels van de **Solo-modus** zijn van toepassing, met de volgende uitzonderingen:

DOEL VAN HET SPEL

Vul alle 6 de toverdrankflessen **en** breng alle 12 tovenaars naar Ravenskeep met zo min mogelijk kaarten. Je doel is nog steeds 30 of minder!

INSTELLINGEN

0 **Overeenkomen of er met spreuken en drankjes gespeeld moet worden.**



4 **Als je met spreuken en drankjes speelt**, leg dan 3 magische spreuken naar keuze open naast het cirkelvormige pad.

5 **Leg 3 bewegingskaarten** open neer in het infield van het cirkelvormige pad. Dit is een enkele "**hand**" kaarten voor iedereen delen.



8 **Gebruik 12 willekeurige tovenaars en 6 willekeurige toverdrankflessen.** Hun kleuren doen er helemaal niet toe: Ze zijn allemaal van jou.

HET SPEL SPELEN

Tijdens het spel mag er niet over de gameplay worden gesproken!

Als je met spreuken en drankjes speelt: Elke beurt mag je, **nadat** je 1 kaart uit je hand open op de aflegstapel hebt gelegd en de bijbehorende zet hebt uitgevoerd (indien mogelijk), **ook een magische spreuk uitspreken.**

Aan het einde van je beurt trek je een kaart om de openliggende gedeelde hand aan te vullen tot 3 kaarten.

EINDE VAN HET SPEL

Zodra je **geen** lege potion flessen meer hebt, en **alle 12 wizards** in Ravenskeep zijn, tel je de bewegingskaarten in de aflegstapel. Controleer je prestaties aan de hand van de tabel in **Solo Mode**.

VIEZE VARIANT

Alle gebruikelijke regels zijn van toepassing, met de volgende uitzonderingen:

- Je kunt **op elk moment** een magische spreuk gebruiken, zelfs als een andere speler aan de beurt is! Maar slechts één per **actie** (in plaats van één per beurt).
Je kunt die ene magische spreuk echter meerdere keren tegelijk gebruiken als je genoeg toverdrankflessen uitgeeft.
Bijvoorbeeld: Als je 4 volle flessen met drankjes uitgeeft, kun je twee keer de opdracht "Verplaats een tovenaars" uitspreken.
- Je kunt magische spreuken gebruiken voor of tegen wie je maar wilt.
- Als meerdere spelers tegelijkertijd spreuken willen uitspreken, doe dat dan in beurtvolgorde, beginnend met de huidige speler.
- Je kunt de spreuk voor, tijdens of na de actie uitspreken (naar keuze). Een voltooide actie kan er echter niet mee ongedaan worden gemaakt.
Als je spreuk de voltooiing van een bewegingskaart verhindert, blijft de kaart op de aflegstapel liggen en eindigt de actie onvoltooid.

TEAMVARIANT

In een spel met 4 of 6 spelers kun je afspreken om in teams van 2 spelers te spelen. Alle gebruikelijke regels zijn van toepassing, met de volgende uitzonderingen:

- Als jij aan de beurt bent, kun je aan je teamgenoot vragen of hij of zij een nuttige kaart voor je heeft, of je teamgenoot kan jou een kaart aanbieden.
Je kunt geen andere informatie uitwisselen, en dit kan maar één keer per beurt gebeuren. Als je teamgenoot geaccepteerd wordt, geeft hij of zij je één kaart, met de afbeelding naar beneden. Dan geef je er één terug, met de afbeelding naar beneden — wat dezelfde kaart kan zijn die hij of zij je gaf.
- Jullie kunnen elkaar volle flessen toverdrank geven.
- Als je geen lege toverdrankflessen meer hebt en je zet tovenaars gevangen, mag je een toverdrankflessen van je teamgenoot vullen.
- Als je al je tovenaars in Ravenskeep krijgt, verplaats je voortaan de tovenaars van je teamgenoten in plaats van je eigen tovenaars.
- Het doel en de eindspeltrigger is dat één **team** geen lege toverdrankflessen meer heeft en al hun tovenaars in Ravenskeep zijn.
Als meerdere teams beide doelen hebben bereikt, wint het team met de meeste volle toverdrankflessen.
Als er dan nog steeds een gelijkspel is, delen de gelijkspelende teams de overwinning.

MAGISCHE SPREUKEN



EEN WIZARD VOORTGAAN

Verplaats 1 zichtbare wizard 1 vakje met de klok mee.



EEN TOREN VOORUIT

Verplaats 1 willekeurige toren (en alles erop) 2 vakjes met de klok mee.

Let op: Je kunt dit niet gebruiken om een toren naar Ravenskeep te verplaatsen.



Ruil een toren

Verwissel de bovenste toren (en tovenaars erbovenop) in 2 ruimtes.



TEGENWIND VOOR EEN TOVENAAR

Verplaats 1 zichtbare wizard 1 vakje tegen de klok in.



TEGENWIND VOOR EEN TOREN

Verplaats 1 willekeurige toren (en alles erop) 2 vakjes tegen de klok in.



Geef RAVENSKEEP een duwtje

Verplaats Ravenskeep met de klok mee of tegen de klok in naar de volgende lege ruimte of lege torentop, afhankelijk van wat het als eerste in die richting tegenkomt.

Let op: Het is **niet** nodig dat het naar een vakje/ torentop gaat waar een ravenschild op staat afgebeeld!



PIGGYBACK

Je kunt deze spreuk alleen casten als de huidige speler een wizard verplaatst van een ruimte of torentop waar je ook een wizard hebt. Ze moeten jouw wizard samen met de hunne verplaatsen!

Let op: Je kunt deze spreuk op jezelf toepassen als je een tovenaars verplaatst vanaf een plek of toren waar zich minimaal twee tovenaars bevinden.

Rood wordt op de rug van Blauw gedragen.

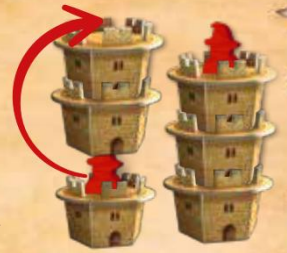


GRATIS EEN WIZARD

Til 1 willekeurige toren op om 1 van je wizards eronder vandaan te halen, en plaats de wizard bovenop de stapel. Als de bovenkant van de stapel Ravenskeep is, gaat de wizard Ravenskeep binnen — slim van je!

Als er geen van je tovenaars onder de toren staat die je hebt opgetild, zijn je spreuk en de drankjes die je hebt gebruikt om hem uit te spreken verdwenen. verspillen!

Teamvariant: Je kunt deze spreuk gebruiken om de tovenaars van je teamgenoot of je eigen tovenaars te bevrijden.



Ontwerpers: Wolfgang Kramer en Michael Kiesling

Illustrator: Michael Menzel

Engelse regels: Nathan Morse

© 2022 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter

Str. 121, 63303 Dreieich, Duitsland Gemaakt in Duitsland.

Alle rechten voorbehouden.

Capstone-spellen

2 Techview Dr.

Cincinnati, OH 45215

capstone-games.com

