



WANDERING  
TOWERS

## CONTENUTO DEL GIOCO

Prima di iniziare la prima partita è necessario preparare con attenzione tutti i diversi elementi del gioco. Successivamente assemblate il Castello del Corvo e le 9 torri volanti come mostrato nelle illustrazioni. Alla fine di ogni partita potrete rimettere sia il Castello del Corvo sia le 9 torri volanti nella scatola senza doverli smontare e rimontare ogni volta.

4 **tessere paesaggio**, che devono essere unite per formare il percorso di gioco.



1 **Castello del Corvo**



9 **torri volanti**: 5 con lo scudo del corvo e 4 senza lo scudo



**ATTENZIONE!**  
Dopo aver preparato le pareti prestate la massima cura quando mettete il tetto della torre inserendo i merli!



8 **gettoni incantesimo**



90 **carte movimento** (con spostamenti da 1 a 5 oppure con i simboli dei dadi)



30 **pedine mago** in legno di 6 colori diversi: blu, giallo, rosso, verde, arancione e viola



1 **gettone primo giocatore** a forma di scudo del corvo



36 **gettoni pozione magica** degli stessi 6 colori: sul fronte la pozione è vuota e sul retro la pozione è piena e colorata



1 **dado** a 6 facce standard



## SCOPO DEL GIOCO

Cercate di essere il primo giocatore a **portare tutti i vostri maghi nel Castello del Corvo** e a riempire le pozioni magiche lungo il percorso. I maghi possono spostarsi sia a piedi sia con le torri volanti. Se imprigionate dei maghi con una torre volante potrete riempire le pozioni magiche. Vince la partita il giocatore che usa al meglio le proprie pozioni e riesce a essere il primo a portare tutti i propri maghi nel Castello del Corvo.

## PREPARAZIONE E INIZIO DEL GIOCO

- 1 Unite le **4 tessere paesaggio** come mostrato a pagina 2 per formare il percorso di gioco.
- 2 Mettete il **Castello del Corvo** sulla corrispondente casella iniziale.
- 3 Posizionate le **9 torri volanti** sulle prime 9 caselle a destra del Castello del Corvo, in senso orario. Alternate le torri con lo scudo del corvo con quelle senza scudo, mettendo come prima torre una torre con lo scudo.
- 4 Degli **8 gettoni incantesimo** prendetene solamente due (“Muovi un mago” e “Muovi una torre”) e metteteli a faccia in su accanto al percorso. Rimettete tutti gli altri gettoni nella scatola: verranno utilizzati solo con la Variante per Maghi Esperti.
- 5 Mescolate le **90 carte movimento** e distribuitene 3, coperte, a ogni giocatore. Con le carte rimanenti formate un mazzo di pesca e posizionatele al centro del percorso, in posizione facilmente accessibile per tutti i giocatori. Accanto al mazzo lasciate uno spazio per il monte degli scarti.
- 6 Prendete il **dado** dalla scatola e mettetelo al centro del percorso.
- 7 Scegliete il giocatore che inizierà la partita, che metterà davanti a sé il **gettone primo giocatore**.
- 8 Ogni giocatore sceglie un colore e prende i propri **maghi** e le proprie **pozioni magiche** di quel colore, in base al numero dei giocatori, come specificato nella tabella qui sotto. Mettete le pozioni magiche davanti a voi, con il lato della pozione vuota (non colorata) rivolto verso l'alto. Tutte le pozioni magiche e i maghi non utilizzati vengono rimessi nella scatola.



Numero di giocatori	2 giocatori	3 o 4 giocatori	5 o 6 giocatori
Maghi da prendere	5	4	3
Pozioni magiche da usare	6	5	4

- 9 Come ultimo passo prima di iniziare dovete ora **disporre i vostri maghi in cima alle torri volanti**. Il primo giocatore mette uno dei propri maghi sulla prima torre a destra del Castello del Corvo. Poi anche il giocatore successivo, in senso orario, mette uno dei suoi maghi su questa torre, e così via. I giocatori continuano a posizionare i maghi sulla stessa torre finché non viene raggiunto il numero massimo per torre (si veda qui sotto). Una volta raggiunto tale limite, si passa alla torre successiva in senso orario. Questa procedura viene ripetuta finché tutti i giocatori non hanno posizionato tutti i propri maghi sulle torri.

Il numero massimo di maghi è questo:

- 3 maghi sulle prime 3 torri
- 2 maghi sulle successive 3 torri (dalla 4° alla 6° casella)
- 1 solo mago sulle ultime 3 torri

Il numero di maghi che possono essere messi su una torre è mostrato anche dal numero delle piccole luci azzurre fantasma sulle rispettive caselle.

*Esempio di preparazione di una partita con 3 giocatori*



## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco si svolge in senso orario, a partire dal primo giocatore. A ogni turno il Giocatore di Turno (GdT) esegue **2 azioni**.

1) come prima azione il GdT gioca una tra le proprie tre carte movimento, a sua scelta, mettendola a faccia in su sul monte degli scarti. Quindi esegue l'azione corrispondente alla carta appena giocata.

2) come seconda azione il GdT gioca una nuova carta della propria mano ed esegue anche questa azione.

**Nota:** se il GdT, con le due carte che ha in mano dopo la prima azione, non può spostare alcun mago né alcuna torre, allora mette una delle due carte movimento sul monte degli scarti senza effettuare la seconda azione.

Il GdT pesca 2 nuove carte, per tornare ad averne 3, solo alla fine del suo turno di gioco.

Quando il mazzo di pesca è esaurito, tutte le carte del monte degli scarti vengono mescolate per generare un nuovo mazzo di pesca.

**Caso speciale:** se il GdT non può o non vuole giocare alcuna carta movimento, allora mette le sue 3 carte sul monte degli scarti e pesca le prime 3 carte dal mazzo. Inoltre, può muovere in avanti una torre a sua scelta, esattamente e solo di una casella, come sempre in senso orario. (Il movimento di una torre è descritto in dettaglio nella sezione "Carte per far volare le torri" alla pagina seguente.) Questo termina il turno del GdT.

Dopodiché tocca al giocatore successivo, in senso orario.

### LE CARTE MOVIMENTO

Usando le carte movimento il GdT può spostare i maghi oppure può far volare le torri. Esistono tre diversi tipi di carte movimento:

a) **carte per far avanzare i maghi**

b) **carte per far volare le torri**

c) **carte per muovere i maghi oppure le torri**

#### a) Carte per far avanzare i maghi



Per il movimento dei maghi si applicano le seguenti regole:

- Una carta per far avanzare i maghi consente di muovere solo uno tra i **propri** maghi visibili.
- Con una carta che mostra un numero, il GdT fa avanzare il mago in senso orario di tante caselle quante il valore scritto sulla carta che è stata giocata.
- Con una carta che mostra dei dadi, il movimento del mago è determinato dal lancio del dado. Se sulla carta vi sono 2 dadi il GdT può rilanciare il dado una seconda volta se non è soddisfatto del risultato del primo lancio, ma poi dovrà accettare il secondo risultato. Se sulla carta vi sono 3 dadi, il GdT ha a disposizione fino a un massimo di 3 lanci per accettare il risultato.
- Il movimento di un mago può terminare su una casella libera oppure su una torre. Sia le caselle sia le torri possono contenere al massimo 6 maghi. Se il movimento di un mago termina su una casella o su una torre già occupate da 6 maghi, il GdT non può eseguire quel movimento.
- Se il movimento del mago termina esattamente nel Castello del Corvo, il mago entra e vi rimane fino alla fine della partita. Il mago può entrare nel Castello del Corvo solo con il numero esatto di passi. Se il valore del dado è più alto, il mago supera il Castello del Corvo.



**Attenzione:** quando uno dei maghi entra nel Castello del Corvo, il turno del GdT **termina immediatamente**, anche se non ha ancora giocato la sua seconda carta movimento. Ciò significa che il GdT non può mai portare nel Castello del Corvo più di un mago per ogni turno di gioco.

#### Spostare il Castello del Corvo:

Ogni volta che un mago entra nel Castello del Corvo, il Castello si sposta, avanzando in senso orario fino alla successiva casella o torre libera che presenta l'immagine di uno scudo del corvo. "Libera" significa che nessun mago deve essere in quella casella o sull'ultimo piano di quella torre. Se non c'è alcuna casella o torre libera con uno scudo del corvo, il Castello del Corvo rimane al suo posto.



## b) Carte per far volare le torri



Per il movimento delle torri si applicano le seguenti regole:

- Con una carta per far volare le torri il GdT può muovere una torre **a sua scelta**, ma non il Castello del Corvo, che non è una torre.
- Con una carta che mostra un numero, il GdT fa volare la torre in senso orario di tante caselle quanto il valore scritto sulla carta che è stata giocata.
- Con una carta che mostra dei dadi, il percorso di volo della torre è determinato dal lancio del dado. Se sulla carta vi sono 2 dadi il GdT può rilanciare il dado una seconda volta se non è contento del risultato del primo lancio. Se sulla carta vi sono 3 dadi, il GdT ha a disposizione fino a 3 lanci prima di muovere la torre volante.
- Se il volo della torre termina su una casella su cui si trova già un'altra torre, il GdT impila le due torri. In questo modo nel corso della partita è addirittura possibile costruire una pila composta da un massimo di 9 torri volanti.
- Da qui in avanti ogni volta che viene usata la parola "torre", ciò può significare sia torre singola sia un gruppo di torri impilate.
- Quando il GdT sposta una torre, può scegliere se spostare solo la torre più in alto o qualsiasi torre sottostante. In quest'ultimo caso, con essa dovrà spostare anche tutte le torri poste sopra quella che ha preso il volo.
- Se il volo di una torre termina su una casella o una torre con dei maghi, questi maghi vengono "imprigionati". Maggiori informazioni su questa azione si trovano nella sezione "Imprigionare i maghi e riempire una pozione magica".
- Se ci sono maghi sopra o all'interno di una torre che vola, questi maghi volano insieme alla torre.
- Il GdT non può mai mettere una torre sopra al Castello del Corvo. Tuttavia le torri, così come i maghi, volando possono superare il Castello del Corvo.
- Se il Castello del Corvo si trova sopra a una torre e questa torre vola in avanti, il Castello del Corvo volerà insieme ad essa!



*Valore di movimento pari a "2" per due torri impilate*

## c) Carte per muovere i maghi oppure le torri



Alcune carte movimento mostrano valori

di spostamento sia per le torri sia per i maghi. Quando il GdT gioca una carta di questo tipo può scegliere se far volare una torre oppure se far avanzare uno dei propri maghi. Dopo aver giocato la carta il GdT deve annunciare la propria scelta, che non potrà più essere cambiata.

Ci sono anche alcune carte azione che raffigurano una torre e un mago, entrambi con un dado. Quando gioca questa carta il GdT **prima lancia il dado** e poi decide se far volare una torre oppure se far avanzare uno dei propri maghi.

### IMPRIGIONARE I MAGHI E RIEMPIRE UNA POZIONE MAGICA

Se una torre termina il proprio volo su una casella o su un'altra torre ove vi sono dei maghi (anche del GdT), **questi maghi vengono "imprigionati"**. Come ricompensa, il GdT può riempire una delle proprie pozioni magiche ancora vuote. Ciò significa che può girare uno dei propri gettoni sul lato della pozione piena (colorata). Se il GdT ha già riempito tutte le proprie pozioni magiche, allora non succede nulla.



**Nota:** anche se il numero di maghi che sono stati imprigionati è maggiore di uno, il GdT può riempire solo una pozione.

Naturalmente vi conviene memorizzare bene dove sono stati imprigionati i vostri maghi, perché un mago rinchiuso può essere nuovamente liberato. Per fare ciò il GdT dovrà spostare la torre in cui è imprigionato, in modo che il mago torni nuovamente visibile. **ATTENZIONE: una volta che il GdT ha sollevato una torre, ormai non può più annullare questa mossa, anche se si era sbagliato, e deve far volare proprio quella torre.**

**Attenzione:** assicuratevi di riempire le pozioni magiche abbastanza presto nel corso della partita, poiché per vincere è necessario che, oltre ad aver portato tutti i propri maghi nel Castello del Corvo, siano state riempite anche tutte le pozioni magiche. All'inizio è più facile imprigionare i maghi, per il semplice fatto che ve ne sono di più rispetto alle fasi finali della partita.



### UTILIZZARE POZIONI MAGICHE PIENE E INCANTESIMI

Nella modalità base i giocatori hanno a disposizione due incantesimi: "Muovi un mago" e "Muovi una torre". Potete trovare una descrizione dettagliata degli incantesimi nella sezione "Panoramica degli incantesimi" a pagina 7.

Se il GdT vuole usare uno degli incantesimi, si applicano le seguenti regole.

### Regole generali per gli incantesimi:

- Il GdT consegna il numero richiesto di pozioni magiche piene e lancia l'incantesimo desiderato. Dopo essere stati utilizzati, i gettoni con le pozioni magiche vengono rimessi nella scatola.
- Il GdT può usare **un solo incantesimo** durante il turno di gioco, e può farlo quando vuole, ad esempio tra la prima e la seconda carta movimento.
- Se un incantesimo permette al GdT di spostare uno dei propri maghi nel Castello del Corvo, la sua azione termina immediatamente, anche se non avesse ancora giocato alcuna carta.
- Gli incantesimi rimangono sempre attivi per tutta la partita, con il gettone a faccia in su, e possono essere utilizzati a ogni turno di gioco da ogni giocatore.



## FINE DEL GIOCO

Quando il GdT ha riempito tutte le proprie pozioni magiche e ha fatto entrare il proprio ultimo mago nel Castello del Corvo, la partita termina. Tuttavia, poiché tutti i giocatori devono effettuare lo stesso numero di turni, i giocatori dopo il GdT, e **prima del giocatore con il gettone primo giocatore**, hanno a disposizione un ultimo turno di gioco. Se in questa fase altri giocatori riescono a portare il loro ultimo mago nel Castello del Corvo, vince la partita il giocatore che ha conservato (riempito, ma non usato) il maggior numero di pozioni magiche. Se la parità persiste, i giocatori coinvolti si dividono la vittoria

**Nota:** i giocatori possono sempre sbirciare nel Castello del Corvo per verificare chi ha già portato dei maghi nel castello e quanti.

**Nota:** nel raro caso in cui tutti i giocatori siano riusciti a portare i propri maghi nel Castello del Corvo, ma nessuno abbia riempito tutte le pozioni magiche, allora vince il giocatore con il maggior numero di pozioni piene. Se la parità persiste, i giocatori coinvolti si dividono la vittoria

## VARIANTE A SQUADRE

La variante a squadre può essere giocata con 4 o con 6 giocatori, sia con le regole del gioco base sia con la “Variante per Maghi Esperti”.

I partecipanti formano squadre di due giocatori, con i due compagni di squadra seduti uno di fronte all'altro. Ciò significa che ci sono 2 squadre nella partita a 4 giocatori e 3 squadre nella partita a 6 giocatori. I due compagni di squadra si aiutano a vicenda. Una sola volta durante il proprio turno, il GdT può chiedere al partner se ha una carta movimento adatta a lui. Quando il compagno conferma, può passarla al GdT, coperta, e il GdT deve dargli in cambio un'altra carta, anch'essa coperta. Questa potrebbe anche essere la carta che ha appena ricevuto. Allo stesso modo, può anche essere il compagno di squadra del GdT a offrirgli una carta. I due compagni non possono tuttavia scambiarsi altre informazioni. Inoltre, è possibile passare al partner anche le pozioni magiche piene.

All'inizio della partita ogni giocatore gioca con i propri maghi. Dal momento in cui un giocatore ha portato tutti i propri maghi nel Castello del Corvo, può comunque continuare a giocare, muovendo i maghi del compagno di squadra.

Se il GdT ha già riempito tutte le proprie pozioni magiche e riesce a imprigionare dei maghi, può riempire una pozione del partner, se ne ha ancora di vuote.

Il gioco termina non appena una squadra ha riempito tutte le proprie pozioni magiche e tutti i maghi della squadra sono stati portati nel Castello del Corvo.

## VARIANTE PER MAGHI ESPERTI

Si applicano le regole standard del gioco e la sola cosa che cambia è l'utilizzo degli incantesimi:

- Durante la preparazione del gioco tutti gli 8 gettoni incantesimo vengono mescolati, a faccia in giù. Dopo aver concordato il numero di incantesimi con cui si vuole giocare, vengono girati altrettanti gettoni incantesimo e disposti accanto al percorso di gioco. Più incantesimi vengono scelti, più tattico diventa il gioco.
- A differenza del gioco base, è sempre possibile utilizzare un incantesimo **per ogni azione**, e quindi due incantesimi per ogni turno di gioco.
- Il GdT è sempre il primo ad avere il diritto di usare un incantesimo. Tuttavia, se non vuole farlo, il diritto viene ceduto agli altri giocatori, in senso orario a partire dal GdT.
- Il giocatore che decide di usare un incantesimo decide anche se la mossa del GdT deve essere eseguita prima o dopo l'effetto dell'incantesimo.
- Se l'incantesimo scelto impedisce al GdT di effettuare un movimento, la carta che era stata giocata rimane sul monte degli scarti e quell'azione termina.
- Un incantesimo non può mai annullare un'azione che è già stata completamente eseguita.
- **Un incantesimo** può essere utilizzato **più volte di seguito**, in corrispondenza di una delle due azioni, se il giocatore che lo usa scarta il numero richiesto di pozioni magiche (piene). Ad esempio, se il giocatore dà 4 pozioni magiche piene, può usare l'incantesimo “Muovi un mago” per spostare un proprio mago in avanti di 2 spazi invece che di 1.

## PANORAMICA DEGLI INCANTESIMI



### MUOVI UN MAGO

Usando questo incantesimo puoi **muovere** di una casella in avanti un qualsiasi mago, purché sia visibile. Può essere uno dei tuoi maghi, oppure quello di un altro giocatore. Valgono le regole generali per il movimento dei maghi.



### MUOVI UNA TORRE

Usando questo incantesimo puoi **far volare** una qualsiasi torre di **due caselle** in avanti. Valgono le regole generali per il movimento delle torri.



### SCAMBIA DUE TORRI

Usando questo incantesimo puoi **scambiare** due torri l'una con l'altra. Nel caso di una pila di torri puoi scambiare solo la torre che si trova in cima. Se sulle torri sono presenti dei maghi, questi verranno spostati insieme alle torri.



### MAGO CONTRO VENTO

Usando questo incantesimo puoi **spostare** di una casella all'indietro un **qualsiasi mago**, purché sia visibile. Può essere uno dei tuoi maghi o quello di un altro giocatore. Valgono le regole generali per il movimento dei maghi.



### TORRE CONTRO VENTO

Usando questo incantesimo puoi **spostare di due caselle all'indietro** una qualsiasi torre. Valgono le regole generali per il movimento delle torri.



### MUOVI IL CASTELLO DEL CORVO

Usando questo incantesimo puoi **spostare il Castello del Corvo avanti o indietro sulla prima casella libera**. Lo si può spostare sia su una casella libera sul percorso sia su una torre non occupata da maghi.

**Nota:** la casella o torre di destinazione non deve necessariamente avere l'immagine dello scudo del corvo.



### IN SPALLETTA

Usando questo incantesimo un secondo mago si muove insieme a quello del giocatore che usa l'incantesimo. I due maghi devono trovarsi sulla stessa casella o sulla stessa torre. Quando il giocatore muove il suo mago porta in spalletta anche il secondo mago, e ciò vale anche se il mago viene spostato nel Castello del Corvo. Si può utilizzare questo incantesimo anche con due dei propri maghi, purché entrambi si trovino sulla stessa casella o sulla stessa torre.

*Il mago rosso viene portato in spalletta dal mago blu*

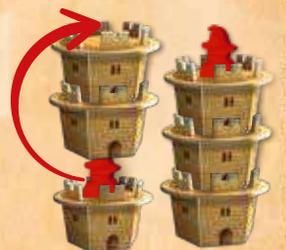


### LIBERA UN MAGO

Usando questo incantesimo puoi sollevare una qualsiasi torre per liberare uno dei tuoi maghi. Il mago liberato viene messo in cima alla torre dentro cui era rinchiuso. Se in cima alla pila di torri si trova il Castello del Corvo, il mago entra direttamente nel Castello. Con questo incantesimo puoi liberare solo uno dei tuoi maghi. Se per errore (di memoria) alzando la torre non trovi nessuno dei tuoi maghi, o ci sono solo maghi di altri giocatori, non succede nulla. Tuttavia, devi comunque spendere una pozione magica.

Se il mago viene liberato subito dopo essere stato rinchiuso, il GdT riceve comunque la ricompensa e può riempire una pozione magica.

**Attenzione:** nella variante a squadre è possibile liberare anche uno dei maghi del compagno di squadra.



**Autori:** Wolfgang Kramer e Michael Kiesling

**Illustrazioni:** Michael Menzel

Un ringraziamento speciale ad Alessandro Cercatore di Perle

© 2022 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121,  
63303 Dreieich, Germany

Made in Germany. All rights reserved

Distribuzione in ITALIA:

CreativaMente srl Via A. Volta, 69  
20863 Concorezzo (MB) - Italia  
[www.creativamente.eu](http://www.creativamente.eu)



LUDO ERGO SUM