

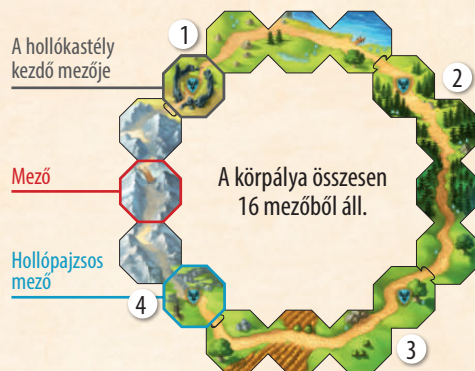
# VÁNDORLÓ TÖRNYÖK

2–6 játékos részére, 8 éves kortól

# TARTOZÉKOK

Az első játék előtt gondosan nyomkodjatok ki minden tartozékot a kartonokból, majd állítsátok össze a tornyokat és a hollókastélyt az ábrákon látható módon. A játék végén ezek a tartozékok szétszedés nélkül is beleférnek a játék dobozába.

4 **tájlapka**, ezekből kell összeállítani a körpályát.



1 **hollókastély**



9 **torony**: 5 db hollópajzsos, 4 db hollópajzs nélküli



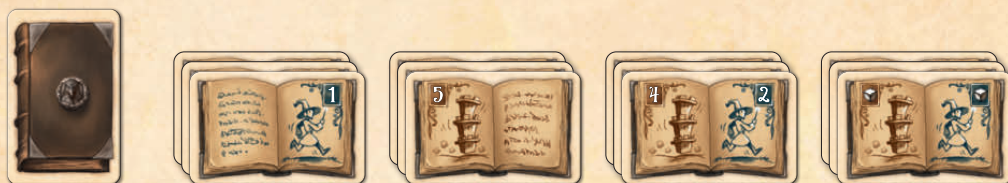
**FIGYELEM!**  
A pártázatokat  
óvatosan illesztétek  
a helyükre!



8 **varázslat**



90 **mozgáskártya** (1–5 mozgásértékkel vagy dobókocka szimbólummal)



30 **varázslófigura** 6 játékoszínben:  
kék, sárga, piros, zöld, narancs és lila



1 hollópajzs formájú **kezdőjátékos-jelölő**



36 **bájjitalos üveg** 6 játékoszínben  
előlap: üres üveg, hátlap: teli üveg



1 **dobókocka** (1–6 mozgásértékkel)





# A JÁTÉK CÉLJA

Juttasd el az összes varázslódat a hollókastélyba, és útközben töltsd meg az összes bájitalos üvegedet. A varázslóid gyalog vagy akár a vándorló tornyokon is közlekedhetnek. Ha foglyul ejtesz más varázslókat a tornyokban, a bájitalos üvegeid varázslatos módon megtelnek. Az a játékos lesz a győztes, aki ügyesen használja a bájitalokat, és elsőként sikerül eljuttatnia az összes varázslóját a hollókastélyba.

## A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

- 1 A **4 tájlapkából** állítsátok össze a körpályát az asztal közepén, a 2. oldalon látható módon.
- 2 Helyezzétek a **hollókastélyt** a kezdő mezőjére.
- 3 Tegyétek a **9 tornyot** az első 9 mezőre a hollókastélytól jobbra, az óramutató járása szerinti irányban. Az első mezőre egy hollópajzsos tornyot tegyetek, majd felváltva kövessék egymást a hollópajzs nélküli és a hollópajzsos tornyok.
- 4 Keressétek ki a **8 varázslat** közül a „mozgass egy varázslót” és a „mozgass egy tornyot” varázslatokat, és tegyétek képpel felfelé a körpálya mellé. A többi varázslatot tegyétek vissza a játék dobozába, ezeket csak a „varázslómesterek” játékváltozatban használjátok.
- 5 Keverjétek meg a **90 mozgáskártyát**, majd osszatok képpel lefelé 3 kártyát minden játékosnak. A megmaradt kártyákból képeztek egy képpel lefelé fordított húzópaklit, és tegyétek a körpálya közepére, minden játékos számára könnyen elérhető helyre. A húzópakli mellett hagyjatok helyet a dobópaklinak is.
- 6 A **dobókockát** tegyétek a körpálya mellé.
- 7 Válasszatok kezdőjátékost, aki vegye magához a **kezdőjátékos-jelölőt**.
- 8 Minden játékos válasszon egy szint, majd vegyetek el a játékoszámnak megfelelő számú **varázslót és bájitalos üveget** a saját színeketben (lásd az alábbi táblázatot). A bájitalos üvegeket tegyétek magatok elé az üres oldalukkal felfelé, a varázslókat pedig vegyétek a kezetekbe. A nem használt varázslókat és bájitalos üvegeket tegyétek vissza a játék dobozába.



| Játékosszám      | 2 játékos | 3 játékos | 4 játékos ° | 5 játékos | 6 játékos ° |
|------------------|-----------|-----------|-------------|-----------|-------------|
| Varázslók        | 5         | 4         | 4           | 3         | 3           |
| Bájitalos üvegek | 6         | 5         | 5           | 4         | 4           |

- 9 A **kezdő állás** kialakításához helyezétek le a kezetekben lévő varázslókat a tornyok tetejére. A kezdőjátékos lehelyezi az egyik varázslóját az első torony tetejére, a hollókastélytól jobbra. Ezután a tőle balra ülő játékos következik, aki szintén lehelyez egy varázslót erre a toronyra, és így tovább, amíg el nem éri a torony maximális létszámát (lásd alább). Amint elértétek ezt a határt, a kezdjétek el a következő toronyra lehelyezni a varázslókat. Ezt addig folytassátok, amíg az összes varázslókat le nem helyeztétek a tornyokra.

A varázslók maximális száma:

1–3. torony → 3 varázsló

4–6. torony → 2 varázsló

7–9. torony → 1 varázsló

A tornyok alatti mezőn látható kis kék szellemfények is azt jelzik, hogy az előkészületek során hány varázslót helyezhettek le az adott toronyba.

Előkészületek három játékosra



° Csatban is játszhattok (lásd a 6. oldalt).



# A JÁTÉK MENETE

A kezdőjátékkal kezdve, majd az óramutató járása szerinti irányban haladva egymás után hajtjátok végre a köreiteket. Mindig a soron lévő játékos az aktív játékos. A körödben **2 akciót** hajtasz végre.

1. akció: Játssz ki egy mozgáskártyát a kezedből képpel felfelé a dobópaklira, majd hajtásd végre a mozgást a kijátszott kártyának megfelelően.
2. akció: Játssz ki egy második mozgáskártyát, és ismét hajtásd végre a mozgást a kijátszott kártyának megfelelően.

**Megjegyzés:** Ha egyetlen varázslót vagy tornyot sem tudsz mozgatni a kijátszott kártyával, a kártyát akkor is helyezd dobópaklira, de a mozgást nem hajtod végre.

A köröd végén húzz új kártyákat a pakliból, hogy ismét 3 kártya legyen a kezekben.

Ha a húzópakli kifogyott, keverd meg a dobópakliban lévő kártyákat, és képezz belőlük egy új húzópaklit.

**Különleges eset:** Ha egyetlen mozgáskártyát sem tudsz vagy akarsz kijátszani, dobd el mind a 3 kártyát a kezedből a dobópaklira, és húzz 3 új kártyát a húzópakliból. Ezután 1 mezővel előre mozgathatsz egy általad választott tornyot, az óramutató járása szerinti irányban. (A tornyok mozgásáról részletesen „Tornyok mozgáskártyák” című részben olvashatsz.) Ezzel a köröd véget ér.

Ezt követően a tőled balra ülő játékos köre következik.

## A MOZGÁSKÁRTYÁK

A mozgáskártyák segítségével varázslókat vagy tornyokat mozgathatsz.

Háromféle mozgáskártya van a játékban:

- a) Varázsló mozgáskártyák
- b) Torony mozgáskártyák
- c) Varázsló vagy torony mozgáskártyák

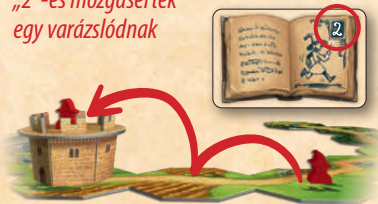


### a) Varázsló mozgáskártyák

A varázslók mozgása során az alábbi szabályok érvényesek:

- Egy varázsló mozgáskártyával az egyik **saját** látható varázslódat mozgathatod.
- Ha a mozgáskártyán szám látható, mozgasd előre a varázslót az óramutató járása szerinti irányban a kártyán látható mozgásértékkel megegyező számú mezővel.
- Ha a mozgáskártyán dobókocka látható, a kockadobás határozza meg a varázsló mozgásának távolságát. Ha a kártyán 2 dobókocka látható, újradobhatod a kockát, ha nem tetszik az első eredmény, de a második eredményt már el kell fogadnod. Ha a kártyán 3 dobókocka látható, legfeljebb 3 dobásod van.
- A varázslód mezőre vagy toronyra is érkezhetsz. A mezőkön és a tornyokon is egyszerre legfeljebb 6 varázsló tartózkodhat. Ha egy varázslód olyan mezőre vagy toronyra érkezne, ahol már 6 varázsló tartózkodik, nem hajthatod végre ezt a mozgást.
- Ha a varázslód pontosan a hollókastélyra érkezik, belép a kastélyba, és a játék végéig ott is marad. **A varázslónak pontosan kell elérnie a hollókastélyt a belépéshez, nem maradhatnak fel nem használt mozgáspontjai. Ha még vannak további mozgáspontjai, a varázsló elhalad a hollókastély mellett.**

„2”-es mozgásérték egy varázslódnak



**Figyelem:** Amint egy varázslódat a hollókastélyba mozgattad, a köröd azonnal véget ér, akkor is, ha a még nem játszottad ki a második mozgáskártyádat. Ez azt jelenti, hogy az aktív játékos a körében legfeljebb egy varázslót juttathat el a hollókastélyba.

### A hollókastély mozgása:

A hollókastély minden alkalommal mozog, amikor egy játékos az egyik varázslóját a hollókastélyba mozgatja. Ekkor a hollókastély az óramutató járása szerinti irányban a következő olyan nem foglalt mezőre vagy toronyra lép, amelyen **hollópajzs szimbólum** látható. A „nem foglalt” azt jelenti, hogy egyetlen varázsló sem állhat a mezőn vagy a torony tetején. Ha egyetlen nem foglalt hollópajzsos mező vagy torony sincs, a hollókastély a helyén marad.





## b) Torony mozgáskártyák

A tornyok mozgása során az alábbi szabályok érvényesek:

- Egy torony mozgáskártyával **bármelyik** tornyot mozgathatsz, a hollókastélyt viszont nem, mivel nem számít torony.
- Ha a mozgáskártyán szám látható, mozgasd előre a tornyot az óramutató járási irányban a kártyán látható mozgásértékkel megegyező számú mezővel.
- Ha a mozgáskártyán dobókocka látható, a kockadobás határozza meg a torony mozgásának távolságát. Ha a kártyán 2 dobókocka látható, újradobhatod a kockát, ha nem tetszik az első eredmény, de a második eredményt már el kell fogadnod. Ha a kártyán 3 dobókocka látható, legfeljebb 3 dobásod van.
- Ha a torony egy olyan mezőre érkezik, amelyen másik torony áll, helyezd a mozgatott tornyot ennek a torony tetejére. Ilyen módon akár egy 9 szintes torony is felépíthető.
- Mostantól kezdve ahol a „torony” szó szerepel, az jelenthet egyetlen tornyot vagy akár több egymásra helyezett tornyot is.
- Amikor tornyot mozgatsz, dönthetsz úgy, hogy csak a legfelső tornyot vagy bármelyik alatta lévő tornyot mozgatsz. Utóbbi esetben a kiválasztott toronnyal együtt kell mozgatnod az összes felette lévő tornyot is.
- Ha a torony olyan mezőre vagy toronyra érkezik, ahol varázslók tartózkodnak, „foglyul ejti” ezeket a varázslókat. Erről bővebben „Varázslók foglyul ejtése és a bájitalos üvegek megtöltése” című részben olvashatsz.
- Ha egy mozgatott torony tetején vagy a belsejében vannak varázslók, az összes figura a toronnyal együtt utazik.
- Sohasem helyezhetsz le tornyokat a hollókastély tetejére. Ha egy torony a mozgatás során a hollókastélyra érkezne, nem mozgathatsz ezt a tornyot. A tornyok azonban elhaladhatnak a hollókastély mellett.
- Ha a hollókastély egy torony tetején áll, és ezt a tornyot mozgatsz, a hollókastély vele együtt mozog.



## c) Varázsló vagy torony mozgáskártya



Egyes mozgáskártyákon tornyokhoz és varázslókhöz tartozó mozgásérték is látható. Ha ilyen mozgáskártyát játszol ki, választhatsz, hogy az egyik tornyot vagy egy varázslódat mozgatsz. Jelentsd be hangosan a választásodat. Miután döntöttél, már nem változtathatsz meg a döntésedet.

Van néhány mozgáskártya, amelyen torony és varázsló látható egy-egy dobókockával. Ha egy ilyen kártyát játszol ki, először dobsz a kockával, majd eldöntöd, hogy egy általad választott tornyot vagy az egyik varázslódat mozgatsz a kocka értékének megfelelően.

### VARÁZSLÓK FOGLYUL EJTÉSE ÉS A BÁJITALOS ÜVEGEK MEGTÖLTÉSE

Ha egy torony egy olyan mezőre vagy toronyra érkezik, ahol varázslók tartózkodnak, „foglyul ejti” ezeket a varázslókat. Ha egy vagy több figurát foglyul ejtesz, jutalmul megtöltheted az egyik bájitalos üvegedet, vagyis átfordíthatod a teli oldalára. Ha már az összes bájitalos üvegedet megtöltötted, nem tudsz további üvegeket megtölteni.

**Megjegyzés:** Egyszerre csak egy üveget tölthetsz meg, függetlenül attól, hogy hány varázslót ejtetted foglyul.

Természetesen érdemes megjegyezned, hogy a varázslóid melyik tornyokban raboskodnak, mivel a foglyul ejtett varázslókat később kiszabadíthatod. Ahhoz, hogy egy foglyul ejtett varázsló ismét látható legyen, el kell mozgatni azt a tornyot, ami alatt raboskodik. Miután felemeltél egy tornyot, már nem vonhatod vissza a torony mozgását.

**Figyelem:** Érdemes időben megtöltened a bájitalos üvegeket, mivel – a hollókastély elérése mellett – ez az egyik győzelmi feltétel. A játék elején könnyebben foglyul ejtheted a varázslókat, mivel ekkor még több varázsló van a pályán.

### TELI BÁJITALOS ÜVEGEK ÉS VARÁZSLATOK HASZNÁLATA

Az alapjátékban a „mozgass egy varázslót” és a „mozgass egy tornyot” varázslatok közül választhatsz. A varázslatok részletes leírását a 7. oldalon, „A varázslatok áttekintése” című részben találod.

Ha az **aktív** játékos használni szeretné valamelyik varázslatot, be kell tartania a varázslatok használatára vonatkozó általános szabályokat.





### A varázslatokra vonatkozó általános szabályok:

- Az aktív játékos elhasználja a szükséges számú teli bájjalos üvegét, és érvényesíti a választott varázslat hatását. Az elhasznált bájjalos üvegeket tegyék vissza a játék dobozába.
- Az aktív játékos a körében **egy** varázslatot használhat **egyszer, tetszőleges időpontban**.
- Ha a varázslat segítségével az aktív játékos az egyik varázslóját a hollókastélyba mozgatja, a köre azonnal véget ér akkor is, ha még nem játszott ki mozgáskártyát vagy csak egyet játszott ki.
- A varázslatok az egész játék alatt képpel felfelé a helyükön maradnak, így minden játékos használhatja azokat.



## A JÁTÉK VÉGE

Amint egy játékos megtöltötte az összes bájjalos üvegét és az utolsó varázslóját is eljuttatta a hollókastélyba, kiváltja a játék végét. Az aktuális fordulót még be kell fejezni, hogy minden játékos ugyanannyi kört hajtson végre. A játék végén a varázslatok során elhasznált bájjalos üvegek „telinek” számítanak. Ha az utolsó fordulóban több játékosnak is sikerül az utolsó varázslóját eljuttatnia a hollókastélyba és megtölteni az üres bájjalos üvegeit, az a játékos győz, akinek több teli bájjalos üvege maradt. Ha az állás továbbra is döntetlen, a játékosok osztoznak a győzelmen.

**Megjegyzés:** Bármikor belenézhetnek a hollókastélyba, hogy megnézzétek, kinek hány varázslója van a hollókastélyban.

## CSAPATJÁTÉK

A csapatjáték 4 vagy 6 játékosal játszható akár az alapjáték, akár a „varázslómesterek” játékváltozat szabályai szerint.

Alkossatok 2 fős csapatokat, és a csapattársak üljenek le egymással szemben. 4 játékos esetén 2, 6 játékos esetén pedig 3 csapat játszik egymás ellen. A csapattársak segíteni fogják egymást a játék során. Az aktív játékos a körében egyszer megkérdezheti a csapattársától, hogy van-e egy megfelelő kártyája a számára. Ha a csapattársa felajánl egy kártyát, azt képpel lefelé átadja az aktív játékosnak, majd az aktív játékos szintén képpel lefelé átad cserébe egy kártyát, amely lehet akár az a kártya is, amit most kapott. Ugyanígy a csapattárs is felajánlhat egy kártyát az aktív játékosnak, azonban ezen kívül nem oszthatnak meg egymással semmilyen más információt. A mozgáskártyák mellett a teli bájjalos üvegek is gazdát cserélhetnek a csapattársak között.

Kezdetben minden játékos a saját varázslóival játszik. Miután egy játékos már az összes varázslóját eljuttatta a hollókastélyba, folytatja a játékot, de mostantól kezdve a körében a csapattársa varázslóit mozgatja.

Miután egy játékos az összes bájjalos üvegét megtöltötte, és újra foglyul ejt varázslót, megtöltheti a csapattársa egyik üres bájjalos üvegét, ha még van neki.

A játék végét az váltja ki, ha az egyik csapat megtöltötte az összes bájjalos üvegét és az összes varázslóját eljuttatta a hollókastélyba.

## VARÁZSLÓMESTEREK JÁTÉKVÁLTOZAT

A varázslatokra az alapjáték általános szabályai érvényesek, az alábbi módosításokkal:

- Az előkészületek során keverjétek meg az összes varázslatot, majd húzzatok fel belőlük annyit, amennyit használni szeretnétek a játék során. A játékba kerülő varázslatokat tegyék képpel felfelé a körpálya mellé. Minél több varázslattal játszatok, annál taktikusabbá válik a játék.
- Az alapjátékkal ellentétben itt **minden akció** során használhattok 1 varázslatot, vagyis körönként legfeljebb 2 varázslatot.
- Az aktív játékos az első, aki dönthet, hogy szeretné-e használni az egyik varázslatot. Ha nem szeretne varázsolni, átadja a lehetőséget a tőle balra ülő játékosnak és így tovább.
- A varázslatot használó játékos határozza meg, hogy azt az aktív játékos mozgásakciója előtt vagy után szeretné-e használni.
- Ha egy varázslat megakadályozza az aktív játékos mozgását, a kijátszott mozgáskártya a dobópaklira kerül, és az akciónak vége.
- Varázslattal nem lehet visszavonni olyan akciót, amelyet az aktív játékos már teljes egészében végrehajtott.
- **Ugyanaz** a varázslat **egymás után többször** is használható, ha a játékos elhasználja a szükséges számú teli bájjalos üveget. Például, ha egy játékos elhasznál 4 teli bájjalos üveget, a „mozgass egy varázslót” varázslattal 1 varázslóját 2 mezővel mozgathatja előre 1 helyett.



# A VARÁZSLATOK ÁTTEKINTÉSE



## MOZGASS EGY VARÁZSLÓT

**1 mezővel előrébb**

**mozgathatsz** 1 tetszőleges varázslót. Ez lehet egy saját varázslód, de egy másik játékos varázslója is. A varázslat során a varázslók mozgására vonatkozó általános szabályok érvényesek.



## MOZGASS EGY TORNYOT

**2 mezővel előrébb mozgathatsz** 1 tetszőleges

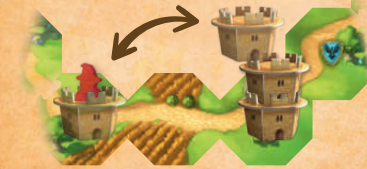
tornyot. A varázslat során a tornyok mozgására vonatkozó általános szabályok érvényesek.



## CSERÉLJ MEG KÉT TORNYOT

**Felcserélheted**

**egymással** két torony legfelső tornyait. A két torony közül bármelyik lehet akár egyszintes torony is. Ha a tornyokon vannak varázslók, azok a tornyokkal együtt mozognak.



## VARÁZSLÓK SZEMBESZÉLBEN

**1 mezővel hátrébb**

**mozgathatsz** 1 tetszőleges varázslót. Ez lehet egy saját varázslód, de egy másik játékos varázslója is. A varázslat során a varázslók mozgására vonatkozó általános szabályok érvényesek.



## TORNYOK SZEMBESZÉLBEN

**2 mezővel hátrébb mozgathatsz** 1 tetszőleges

tornyot. A varázslat során a tornyok mozgására vonatkozó általános szabályok érvényesek.



## MOZGASD A HOLLÓKASTÉLYT

**Mozgathatod a**

**hollókastélyt előre vagy hátra, a következő nem foglalt mezőre.** Ez lehet üres mező vagy nem foglalt torony is.

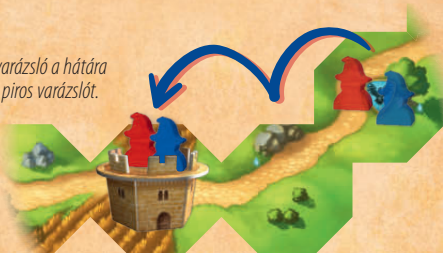
**Megjegyzés:** Nem kell, hogy legyen hollópajzs szimbólum a mezőn vagy toronyon.



## VEDD A HÁTADRA

A varázslódnak és az aktív játékos varázslójának ugyanazon a mezőn vagy toronyon kell lennie. Amikor az aktív játékos mozgatja a varázslóját, a hátára veszi a varázslódat, és magával viszi. Ez akkor is érvényes, ha az aktív játékos a varázslóját a hollókastélyba mozgatja. Az aktív játékos is használhatja ezt a varázslatot, ehhez azonban a két varázslójának ugyanazon a mezőn vagy toronyon kell tartózkodnia.

A kék varázsló a hátára veszi a piros varázslót.

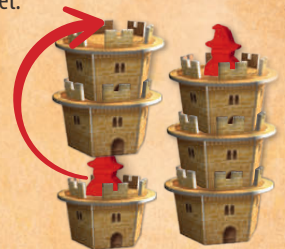


## SZABADÍTS KI EGY VARÁZSLÓT

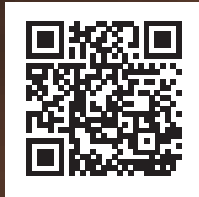
Felemelhetsz egy tetszőleges tornyot, hogy kiszabadítsd alóla 1 varázslódat. A kiszabadított varázsló mindig annak a toronynak a tetejére kerül, ahol foglyul ejtették. Ha a hollókastély a torony tetején áll, a varázsló egyenesen a hollókastélyba ugrik. Ezzel a varázslattal csak 1 varázslódat szabadíthatod ki. Ha a felemelt torony alatt nincs saját varázsló vagy csak más játékosok varázslói, semmi sem történik, de ekkor is el kell használnod a teli bájitalos üveget.

Ha a varázslót közvetlenül a foglyul ejtése után szabadítod ki, az aktív játékos akkor is megkapja a jutalmát, és megtöltheti az egyik üres bájitalos üveget.

**Figyelem:** Csapatjátékban a csapatársad varázslóit is kiszabadíthatod.



Az egyszemélyes játékváltozat szabályait, illetve  
a gyakran ismételt kérdéseket megtalálod a [gemklub.hu](http://gemklub.hu) oldalon.



**Tervezők:** Wolfgang Kramer és Michael Kiesling

**Illusztrációk:** Michael Menzel

Importálja: GémKer-Gémklub Kft. 1143 Budapest, Stefánia út 45. [www.gemker.hu](http://www.gemker.hu), [info@gemker.hu](mailto:info@gemker.hu)

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

Minden jog fenntartva!

