

WANDERING TOWERS



Para 2 – 6 Jogadores, acima de 14 anos

COMPONENTES DO JOGO

Antes da primeira partida, você precisa remover cuidadosamente todas as peças das cartelas destacáveis. Em seguida, monte as torres e o Castelo do Corvo, conforme mostrado nas ilustrações. No final, eles se encaixarão na caixa do jogo sem precisar ser desmontados.

4 Peças de terreno, que devem ser unidas para formar o percurso.



1 Castelo do Corvo - Espaço inicial



9 Torres: 5 com escudo de corvo e 4 sem escudo de corvo

ATENÇÃO!
Insira as partes da torre com cuidado!



8 Feitiços Mágicos



90 Cartas de movimento (com valores de movimento de 1 a 5 ou símbolos de dado)



30 figuras de magos em 6 cores de jogadores: azul, amarelo, vermelho, verde, laranja e roxo



1 marcador de jogador inicial
em forma de escudo de corvo



36 frascos de poção mágica em 6 cores de jogadores
frente: frasco vazio; verso: frasco cheio



1 dado (com valores de movimento de 1 a 6)



OBJETIVO DO JOGO

Tente ser o primeiro a levar todos os seus magos ao Castelo do Corvo e preencher seus frascos de poção mágica no caminho. Os magos podem se mover a pé ou em torres errantes. Se você aprisionar outros magos com torres errantes, os frascos de poção se enchem magicamente. O jogador que usar suas poções de forma inteligente e conseguir levar todos os seus magos ao Castelo do Corvo primeiro vence o jogo.

PREPARAÇÃO DO JOGO

1. Una as **4 peças de terreno** conforme mostrado na página 2 e coloque-as como um percurso no centro da mesa.
2. Coloque o **Castelo do Corvo** no espaço inicial correspondente..
3. Posicione as **9 torres** nos primeiros 9 espaços à direita do Castelo do Corvo, em sentido horário. Alternar torres com escudo de corvo e torres sem escudo de corvo, fazendo com que a primeira torre tenha escudo de corvo.
4. Dos **8 Feitiços Mágicos**, escolha os feitiços “Mover um mago” e “Mover uma torre” e coloque-os virados para cima ao lado do percurso. Coloque os outros feitiços de volta na caixa; eles entram em jogo apenas na “Variante do Mago Mestre”.
5. Embaralhe as **90 cartas** de movimento e distribua 3 cartas, viradas para baixo, para cada jogador. Coloque as cartas restantes como um monte de compra, virado para baixo, no percurso, de modo que fiquem acessíveis a todos os jogadores. Ao lado do monte de compra, deixe algum espaço para a pilha de descarte.
6. Coloque o dado ao alcance dos jogadores.
7. Escolha um jogador inicial. Esse jogador coloca o **marcador de jogador inicial** à sua frente.
8. Cada jogador escolhe uma cor e pega seus **magos e frascos de poção mágica**, de acordo com o número de participantes. Coloque os frascos de poção mágica à sua frente, com o lado do frasco vazio virado para cima. Pegue seus magos em sua mão. Os magos e frascos de poção mágica que não forem usados devem ser colocados de volta na caixa.



Número de jogadores	2 jogadores	3 jogadores	4 jogadores*	5 jogadores	6 jogadores*
Magos	5	4	4	3	3
Frascos de poção mágica	6	5	5	4	4

9. Para a preparação inicial, os jogadores colocam seus magos no topo das torres. O jogador inicial coloca um de seus magos na primeira torre à direita do Castelo do Corvo. Em seguida, o próximo jogador, em sentido horário, faz o mesmo; ele também coloca um de seus magos nessa torre. Os jogadores continuam colocando magos na mesma torre até que o número máximo por torre seja atingido (veja abaixo). Quando esse limite for atingido, comece a colocar os magos na próxima torre em sentido horário. Esse procedimento é repetido até que todos os jogadores tenham colocado seus magos nas torres.

Número máximo de magos:

torres 1-3 → 3 magos

torres 4-6 → 2 magos

torres 7-9 → 1 mago

O número de magos que podem ser colocados em uma torre durante a preparação inicial também é indicado pelo número de pequenas luzes azuis fantasmagóricas nos respectivos espaços.

Exemplo de preparação de um jogo para três jogadores



* Funciona muito bem na variante em equipe (veja p. 6)

FLUXO DO JOGO

Começando pelo jogador inicial, os jogadores se revezam em turnos, um após o outro, em sentido horário. Quando for a vez de alguém, esse jogador é o jogador ativo. Em seu turno, o jogador realiza **2 ações**.

1ª ação: Jogue da mão, uma de suas cartas de movimento e execute o movimento correspondente. Em seguida, coloque a carta virada para cima, na pilha de descarte.

2ª ação: Jogue sua segunda carta de movimento e execute o movimento correspondente. Coloque-a, virada para cima, na pilha de descarte.

Observação: Se não puder mover nenhum mago ou torre com a carta da sua mão, coloque a carta na pilha de descarte sem realizar nenhum movimento.

Apenas quando terminar o seu turno, reponha sua mão para 3 cartas.

Se o monte de compra acabar, embaralhe as cartas da pilha de descarte e use-as como o novo monte de compra.

Caso especial: Se não puder ou não quiser jogar nenhuma carta de movimento, coloque suas 3 cartas da mão na pilha de descarte e compre 3 novas cartas do monte de compra. Além disso, você pode mover uma torre de sua escolha para frente (valor de movimento "1"), em sentido horário. (O movimento de uma torre é descrito em mais detalhes em "Cartas de movimento para torres".) Isso encerra sua ação.

Depois disso, o próximo jogador, em sentido horário, joga seu turno.

AS CARTAS DE MOVIMENTO

Com as cartas de movimento, você pode mover magos ou torres.

Existem três tipos de cartas de movimento:

a) Cartas de movimento para magos

b) Cartas de movimento para torres

c) Cartas de movimento para magos ou torres



a) Cartas de movimento para magos

As seguintes regras se aplicam ao movimento dos magos:

- Uma carta de movimento para magos permite mover apenas um dos seus magos visíveis.
- Com uma carta de movimento mostrando um número, você avança o mago em sentido horário, de acordo com o valor de movimento na carta jogada.
- Com uma carta de movimento mostrando um dado, uma rolagem de dado determina o alcance do movimento do mago. Se houver 2 dados, você pode rolar novamente se não gostar do primeiro resultado, mas deverá aceitar o segundo.

Se houver 3 dados, você tem até 3 rolagens para aceitar o resultado.

- O movimento de um mago pode terminar em um espaço ou em uma torre. Tanto os espaços quanto as torres podem conter no máximo 6 magos. Se o movimento de um mago terminar em um espaço que já está ocupado por 6 magos, você não pode realizar esse movimento.

- Se o movimento de um mago terminar exatamente no Castelo do Corvo, o mago entra no Castelo do Corvo e permanece lá até o final do jogo. O mago deve alcançar o Castelo do Corvo com a contagem exata; não é permitido desperdiçar pontos de movimento. Se restarem pontos de movimento, o mago deve passar pelo Castelo do Corvo.

Atenção: Se você mover um dos seus magos para o Castelo do Corvo, sua ação termina imediatamente, mesmo que ainda não tenha jogado sua segunda carta de movimento. Isso significa que o jogador ativo pode colocar no máximo um mago no Castelo do Corvo por turno.

*Valor de movimento "2"
para um dos seus magos*



Mover o Castelo do Corvo:

O Castelo do Corvo se move toda vez que um jogador coloca um de seus magos nele.

Nesse caso, o Castelo do Corvo avança em sentido horário para o próximo local com imagem de escudo de corvo que esteja desocupado, seja ele uma torre ou um espaço.

"Desocupado" significa que não pode haver nenhum mago ou torre no espaço

Se não houver mais nenhum espaço ou torre com escudo de corvo desocupado, o Castelo do Corvo permanece no lugar.



b) Cartas de movimento para torres



- As seguintes regras se aplicam ao movimento das torres:
- Com uma carta de movimento para torres, você pode mover qualquer torre – mas não o Castelo do Corvo, pois ele não é considerado uma torre.
- Com uma carta de movimento mostrando um número, você avança a torre em sentido horário, de acordo com o valor de movimento.
- Com uma carta de movimento mostrando um dado, uma rolagem de dado determina o alcance do movimento da torre. Se houver 2 dados, você pode rolar novamente se não gostar do primeiro resultado, mas deverá aceitar o segundo. Se houver 3 dados, você tem até 3 rolagens para aceitar o resultado.
- Se o movimento da torre terminar em um espaço que já esteja ocupado por outra torre, você coloca a torre que acabou de mover sobre essa torre. Dessa forma, um empilhamento de até 9 torres pode ser formado durante o jogo.
- Sempre que a palavra “torre” for mencionada daqui em diante, ela pode significar torres individuais ou pilhas de múltiplas torres.
- Ao mover uma torre, você pode escolher se move apenas a torre do topo ou qualquer torre abaixo dela. Nesse último caso, você também deve mover todas as torres empilhadas sobre ela.
- Se o movimento da torre terminar em um espaço ou torre com magos, esses magos são “aprisionados”. Mais sobre isso em “Aprisinando magos e preenchendo um frasco de poção mágica”.
- Se houver magos no topo ou dentro de uma torre que será movida, todas as figuras se movem junto com a torre.
- Você não pode colocar torres sobre o Castelo do Corvo. Torres que cairiam sobre o Castelo do Corvo não podem ser movidas. No entanto, as torres podem passar pelo Castelo do Corvo para concluir seu movimento.
- Se o Castelo do Corvo estiver sobre uma torre e essa torre for movida para frente, o Castelo do Corvo se move junto com ela!



Valor de movimento “2”
para qualquer torre

c) Cartas de movimento para magos ou torres



Algumas cartas de movimento mostram valores de movimento tanto para torres quanto para magos. Se você jogar uma dessas cartas, pode escolher se moverá qualquer torre ou um de seus próprios magos. Você deve anunciar sua escolha em voz alta. Depois de escolher, não pode mais mudar sua decisão.

Também existem algumas cartas de movimento que mostram uma torre e um mago, cada um com um dado. Se jogar uma dessas cartas, você rola o dado uma vez e decide se quer usar o valor de movimento obtido para mover uma torre de sua escolha ou um dos seus magos.

APRISIONANDO MAGOS E PREENCHENDO UM FRASCO DE POÇÃO MÁGICA

Se o movimento de uma torre terminar em um espaço ou torre com magos, esses magos são “aprisionados”. Como recompensa, o jogador pode preencher um de seus frascos de poção mágica vazios, virando-o para o lado cheio. Se todos os frascos já estiverem preenchidos, ele não poderá fazer isso.



Observação: Um jogador pode virar apenas um frasco por vez, independentemente de quantos magos tenha aprisionado.

Claro, você deve memorizar onde seus próprios magos foram aprisionados, pois um mago aprisionado pode ser libertado. Para fazer isso, a torre em que ele está preso deve ser movida, de modo que o mago fique visível novamente. Depois de levantar uma torre, você não pode desfazer esse movimento.

Atenção: Certifique-se de preencher os frascos de poção mágica cedo o suficiente, pois – além de alcançar o Castelo do Corvo – isso é uma condição de vitória. No início do jogo, é mais fácil aprisionar magos, já que há mais magos no percurso.



USANDO FRASCOS DE POÇÃO MÁGICA CHEIOS E FEITIÇOS MÁGICOS

No jogo básico, os feitiços “Mover um mago” e “Mover uma torre” estão disponíveis para os jogadores. Você pode encontrar uma descrição detalhada dos feitiços na “Visão Geral dos Feitiços Mágicos” na página 7.

Se o jogador ativo quiser usar um dos feitiços mágicos, as seguintes regras gerais se aplicam ao uso dos feitiços:

Regras gerais para os feitiços mágicos:

- O jogador ativo entrega o número necessário de frascos de poção mágica cheios e realiza o feitiço correspondente. Uma vez usado, o frasco de poção mágica é devolvido à caixa.
- O jogador ativo pode usar exatamente um feitiço mágico uma vez em qualquer momento do seu turno.
- Se um feitiço mágico permitir que o jogador ativo mova um de seus magos para o Castelo do Corvo, seu turno termina imediatamente, Mesmo que ele ainda tenha cartas de movimento para jogar.
- Os feitiços mágicos permanecem no jogo, durante toda a partida e podem ser usados por todos os jogadores.



FIM DO JOGO

Assim que um jogador preencher todos os seus frascos de poção mágica e colocar seu último mago no Castelo do Corvo, ele dispara o fim do jogo. No entanto, a rodada atual ainda é completada, para que todos os jogadores tenham o mesmo número de turnos. Nesse estágio, os frascos de poção mágica que foram usados para feitiços mágicos são considerados “preenchidos”. Se, durante a última rodada, vários jogadores conseguirem mover seus últimos magos para o Castelo do Corvo, o jogador que tiver mais frascos de poção mágica preenchidos e não utilizados para feitiços mágicos será o vencedor. Se ainda houver um empate, os jogadores envolvidos compartilham a vitória.

Observação: Os jogadores podem olhar dentro do Castelo do Corvo a qualquer momento para verificar quem já tem magos no castelo e quantos.

VARIANTE PARA JOGADORES EM EQUIPE

A variante em equipe pode ser jogada com 4 ou 6 jogadores, tanto no jogo básico quanto na “Variante do Mago Mestre”. Os participantes formam equipes de dois jogadores, sentados um em frente ao outro (2 equipes no jogo de 4 jogadores e 3 no de 6 jogadores). Durante seu turno, o jogador ativo pode pedir ao parceiro uma carta, que deve ser entregue virada para baixo. O jogador ativo deve dar outra carta em troca, podendo ser a mesma que acabou de receber. Frascos de poção mágica cheios também podem ser passados para o parceiro. Não é permitido trocar outras informações.

No início, cada jogador joga com seus próprios magos. Assim que um parceiro levar todos os seus magos para o Castelo do Corvo, ele continua jogando. A partir de então, em seu turno, ele move os magos de seu parceiro.

Uma vez que um parceiro tenha virado todos os seus frascos de poção mágica para o lado cheio e, em seguida, aprisione magos, ele pode virar um dos frascos de poção mágica vazios de seu parceiro para o lado cheio, se o colega de equipe tiver algum.

O jogo termina assim que uma equipe preencher todos os seus frascos de poção mágica e todos os magos dessa equipe forem movidos para o Castelo do Corvo.

VARIANTE MAGO MESTRE

As regras gerais para os feitiços mágicos do jogo básico se aplicam, com as seguintes modificações:

- Na preparação, todos os feitiços mágicos são embaralhados, virados para baixo. O número desejado de feitiços mágicos é sorteado e colocado virado para cima ao lado do percurso. Quanto mais feitiços mágicos estiverem em jogo, mais tático o jogo se torna.
- Diferente do jogo básico, 1 feitiço mágico pode ser usado para cada ação, ou seja, no máximo 2 feitiços mágicos por turno.
- O jogador ativo é o primeiro que tem o direito de usar um feitiço mágico. Se ele não quiser fazer isso, o direito passa para os outros jogadores, em sentido horário.
- O jogador que usar um feitiço mágico decide se o movimento do jogador ativo será realizado antes ou depois do feitiço.
- Se um feitiço mágico impedir um jogador de fazer um movimento, a carta de movimento irá para a pilha descarte e a ação será encerrada (o movimento não será executado).
- O feitiço mágico não pode desfazer uma ação que já tenha sido completamente realizada.
- Um feitiço mágico pode ser usado várias vezes seguidas se o jogador entregar o número necessário de frascos de poção mágica cheios. Por exemplo, se o jogador entregar 4 frascos de poção mágica cheios, ele pode usar o feitiço “Mover um mago” para mover 1 mago 2 espaços para frente, em vez de 1.

VISÃO GERAL DOS FEITIÇOS MÁGICOS



MOVER UM MAGO

Mova um mago 1 espaço para frente. Pode ser um dos seus magos ou o de outro jogador. Para isso, aplicam-se as regras gerais de movimento dos magos.



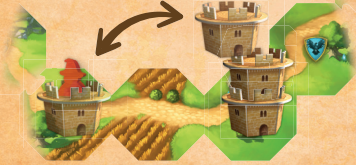
MOVER UMA TORRE

Mova uma torre 2 espaços para frente. Para isso, aplicam-se as regras gerais de movimento das torres.



TROCAR TORRES

Troque o topo de duas pilhas de torre entre si. Isso também pode ser feito com torres individuais. Se houver magos nas torres, eles são movidos junto com as torres.



VENTO CONTRÁRIO PARA MAGOS

Mova um mago 1 espaço para trás. Pode ser um dos seus magos ou o de outro jogador. Para isso, aplicam-se as regras gerais de movimento dos magos.



VENTO CONTRÁRIO PARA TORRES

Mova uma torre 2 espaços para trás. Para isso, aplicam-se as regras gerais de movimento das torres.



MOVER O CASTELO DO CORVO

Mova o Castelo do Corvo para frente ou para trás até o próximo espaço desocupado. Pode ser um espaço livre no percurso ou em uma torre desocupada.

Observação: Não precisa ser um espaço ou torre com a imagem de um escudo de corvo.



CARONA

Seu mago e o mago do jogador ativo precisam estar no mesmo espaço ou torre. Quando o jogador ativo mover o mago dele, ele terá que carregar o seu mago como carona. Isso também se aplica se o jogador ativo mover o mago para o Castelo do Corvo. O jogador ativo também pode usar este feitiço mágico em seu próprio benefício; para isso, dois dos seus magos precisam estar no mesmo espaço ou torre.

Vermelho é carregado de carona pelo Azul.



LIBERTAR UM MAGO

Levante qualquer torre para libertar um dos seus magos. O mago libertado é sempre colocado no topo da torre onde estava aprisionado. Se o Castelo do Corvo estiver lá, o mago salta diretamente para o Castelo do Corvo. Com este feitiço mágico, você só pode libertar um dos seus próprios magos. Se não houver nenhum mago ou apenas magos de outros jogadores, nada acontece. No entanto, você ainda precisa entregar o frasco de poção mágica cheio.

Se o mago for libertado logo após ser aprisionado, o jogador ativo ainda recebe sua recompensa e pode virar um de seus frascos de poção mágica vazios.

Atenção: Na variante em equipe, um membro da equipe pode libertar os magos do seu parceiro.



Autores: Wolfgang Kramer e Michael Kiesling

Ilustração: Michael Menzel

Tradução em Português: Danilo Pístola

Revisão do manual em Português: Emerson Moreira e Monara Carine

Diagramação do manual em Português: Eduardo Michevicz dos Reis

Distribuição no Brasil: Jelly Monster

© 2022 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121, 63303 Dreieich, Germany
Impresso na Alemanha. Todos os direitos reservados

