

Die wandelnden Türme - KSR

Beginnend mit dem Startspieler geht es immer reihum im Uhrzeiger-Sinn.

Wer am Zug ist, gilt als AKTIVER Spieler und führt 2 Aktionen aus:

- 1) LEGE 1 deiner Bewegungs-Karten von der Hand offen auf den Ablage-Stapel. FÜHRE die BEWEGUNG der Karte aus.
- 2) genau wie Schritt 1)

Ist es nicht möglich, mit der gespielten Karte einen eigenen Magier / beliebigen Turm zu bewegen, wird die Karte ohne Effekt abgeworfen.

- 3) Nach Ausführung beider Schritte 1) + 2) die Kartenhand auf 3 Karten auffüllen. Nachzieh-Stapel LEER? Dann Ablage-Stapel mischen = neuer Stapel.

Sonderfall: Kann/will man keine Bewegungs-Karten spielen, legt man seine 3 Handkarten auf den Ablage-Stapel und zieht 3 neue Karten. ZUSÄTZLICH DARF man 1 Turm seiner Wahl um 1 Feld im Uhrzeiger-Sinn bewegen.

Ende des Zuges: Der nächste Spieler ist dran.

Bewegungs-Karten für MAGIER:

Es muss die EXAKTE Weite bewegt werden.

- Nur ein eigener SICHTBARER Magier darf bewegt werden.
- Bewegungs-Weite = Zahl oben rechts auf Karte bzw. Würfelergebnis gilt. Bei 1 Würfel-Symbol gilt das erwürfelte Ergebnis. Bei 2 Würfel-Symbolen ist 1 weiterer Wurf erlaubt. Letztes Ergebnis gilt. Bei 3 Würfel-Symbolen sind 2 weitere Würfe erlaubt. Letztes Ergebnis gilt.
- Die Bewegung eines Magiers kann auf Feld, Turm, Rabenburg enden. LIMIT je Feld bzw. Turm = 6 Magier, kein Limit bei Rabenburg.
Endet die Bewegung genau in der RABENBURG, gilt:
 - ... Der Magier bleibt dort bis zum Spielende.
 - ... Der Spieler beendet sofort seinen Zug.
 - ... Die RABENBURG zieht danach auf das nächste freie Feld oder Turm MIT RABEN-SCHILD, wo auch kein Magier stehen darf.
 - ... Gibt es kein freies Feld / Turm, bleibt die Rabenburg stehen.

JEDERZEIT darf man in die RABENBURG SCHAUEN, welche MAGIER dort sind.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 26.07.25

Bewegungs-Karten für TÜRME:

Es muss die EXAKTE Weite bewegt werden.

- Es kann ein beliebiger Turm bewegt werden, die Rabenburg ist KEIN Turm. Bewegungs-Weite = Zahl oben links auf Karte bzw. Würfelergebnis. Bei 1 Würfel-Symbol gilt das erwürfelte Ergebnis. Bei 2 Würfel-Symbolen ist 1 weiterer Wurf erlaubt. Letztes Ergebnis gilt. Bei 3 Würfel-Symbolen sind 2 weitere Würfe erlaubt. Letztes Ergebnis gilt.
- Endet die Bewegung auf einem Feld mit Turm, wird der gezogene Turm auf diesen Turm gesetzt. Max. 9 Elemente sind somit stapelbar. Ist von einem Turm die Rede, kann 1 oder mehrere übereinander gemeint sein.
- Bei der Bewegung eines Turms kann der Spieler entscheiden, ob er
 - a) nur den obersten Turm bewegt oder
 - b) den obersten und beliebig viele weitere darunter liegende Turm-Elemente.
- Endet die Bewegung auf einem Feld oder Turm mit MAGIERN, werden diese EINGESPERRT.
- Türme dürfen nicht auf der RABENBURG landen, aber vorbeiziehen. Steht die RABENBURG auf einem Turm, wandert sie mit, wenn der Turm bewegt wird.

Bewegungs-Karten für MAGIER / TÜRME:

- Entscheide dich für Magier / Turm und sage das an. Sind Würfel-Symbole abgebildet = 1-mal würfeln und dann entscheiden, ob Magier oder Turm gilt.

MAGIER einsperren + ZAUBERTRANK-FLASCHE füllen:

- Der auslösende Spieler darf EINE seiner leeren Flaschen füllen. Dazu dreht er sie auf die volle Seite nach oben. Das entfällt, wenn alle Flaschen voll sind.

VOLLE FLASCHEN+ ZAUBERSPRUCH jederzeit einsetzen:

- Der auslösende Spieler gibt die erforderliche Anzahl voller Flaschen aus dem Spiel und führt den Spruch aus, den er gewählt hat, max. 1 Spruch je Zug.
- Zieht er dabei einen Magier in die Rabenburg, endet sein Zug sofort.
- Die Sprüche bleiben offen liegen.
- Es ist erlaubt, einen Spruch direkt mehrfach zu nutzen, wenn man genug Flaschen abgibt.

Spielende:

- Sobald ein Spieler sämtliche Flaschen VOLL hat UND seinen letzten Magier in die Rabenburg gebracht hat, wird laufende Runde noch zu Ende gespielt. Dieser Spieler ist der SIEGER. Patt: Der Beteiligte mit mehr vollen Flaschen gewinnt. Ansonsten ist der Sieg als geteilt zu betrachten.