



Wandelnde Türme

Spielanleitung – kurz erklärt

2–6

SPIELER

ab 8

JAHREN

Wandelnde Türme ist ein Laufspiel für 2 bis 6 Personen, bei dem Magier über einen Rundparcours aus 16 Feldern zur Rabenburg unterwegs sind. Die Magier laufen entweder selbst oder lassen sich von Türmen tragen, die ebenfalls über den Parcours wandern. Wer fremde Magier unter einem Turm einsperrt, füllt seine Zaubertrankflaschen und kann damit zusätzliche Zauber auslösen.

Spielziel

Bringe alle deine Magier in die Rabenburg und fülle unterwegs sämtliche Zaubertrankflaschen.

Vorbereitung

Legt die 4 Landschaftsteile zum Rundkurs zusammen und stellt die Rabenburg auf ihr Startfeld. Auf die 9 folgenden Felder im Uhrzeigersinn kommen die 9 Türme, beginnend mit einem Turm mit Rabenschild und danach immer abwechselnd. Jede Person nimmt sich Magier und Flaschen in ihrer Farbe, erhält 3 Bewegungskarten und verteilt die Magier reihum auf die Türme.

So spielt ihr

- 1 Spiele eine Bewegungskarte offen aus und führe die darauf gezeigte Bewegung aus.
- 2 Spiele eine zweite Bewegungskarte und bewege erneut.
- 3 Je nach Karte bewegst du einen eigenen Magier, einen beliebigen Turm oder wählst zwischen beidem.
- 4 Landet ein Turm auf Magiern, sind diese eingesperrt und du drehst eine Flasche auf die volle Seite.
- 5 Fülle am Zugende deine Hand wieder auf 3 Karten auf.
- 6 Volle Flaschen kannst du abgeben, um einen Zauberspruch zu nutzen.

So gewinnt ihr

Wer als Erster alle Flaschen gefüllt und den letzten Magier in die Rabenburg gezogen hat, löst das Spielende aus. Die laufende Runde wird noch beendet.

Spielziel

Jede Person versucht, sämtliche eigenen Magier in die Rabenburg zu bringen. Gleichzeitig müssen alle eigenen Zaubertrankflaschen gefüllt werden. Flaschen füllst du, indem du mit einem Turm auf sichtbaren Magiern landest und diese einsperrst. Beide Bedingungen zusammen entscheiden über den Sieg.

Spielmaterial

4 Landschaftsteile

1 Rabenburg

9 Türme

8 Zaubersprüche

90 Bewegungskarten

24 Magierfiguren

36 Zaubertrankflaschen

1 Startspielermarker

1 Würfel

Spielaufbau

- Löst vor der ersten Partie alle Stanzteile heraus und baut die Türme sowie die Rabenburg zusammen. Steckt die Zinnen vorsichtig durch.
- Setzt die 4 Landschaftsteile zum Laufparcours zusammen und legt ihn in die Tischmitte. Der Rundkurs besteht aus 16 Feldern.
- Stellt die Rabenburg auf ihr Startfeld.
- Verteilt die 9 Türme auf die ersten 9 Felder im Uhrzeigersinn rechts neben der Rabenburg. Der erste Turm trägt ein Rabenschild, danach wechseln Türme mit und ohne Schild ab.
- Sucht aus den 8 Zaubersprüchen die beiden Karten "Magier bewegen" und "Turm bewegen" heraus und legt sie offen an den Parcours. Die übrigen 6 Zaubersprüche bleiben in der Schachtel, sie gehören zur Meistermagier-Variante.
- Mischt die 90 Bewegungskarten. Jede Person bekommt 3 Karten verdeckt auf die Hand. Der Rest kommt als verdeckter Nachziehstapel in den Parcours, daneben bleibt Platz für den Ablagestapel.
- Legt den Würfel griffbereit in den Parcours.
- Einigt euch auf einen Startspieler. Diese Person legt den Startspielermarker vor sich ab.
- Jede Person wählt eine Farbe. Bei 2 Spielern sind es 5 Magier und 6 Flaschen, bei 3 Spielern 4 Magier und 5 Flaschen, bei 4 Spielern 4 Magier und 5 Flaschen, bei 5 Spielern 3 Magier und 4 Flaschen, bei 6 Spielern 3 Magier und 4 Flaschen. Die Flaschen liegen mit der leeren Seite nach oben vor dir.
- Nicht benötigte Magier und Flaschen kommen zurück in die Schachtel.

Spielbeginn

Zuerst wird die Startaufstellung gebildet: Der Startspieler stellt einen Magier auf den ersten Turm rechts neben der Rabenburg, dann folgen reihum im Uhrzeigersinn die anderen. Ist die Höchstzahl eines Turms erreicht, geht es auf dem nächsten Turm im Uhrzeigersinn weiter, bis alle Magier stehen. Erlaubt sind auf den Türmen 1 bis 3 jeweils 3 Magier, auf den Türmen 4 bis 6 jeweils 2 und auf den Türmen 7 bis 9 jeweils 1 Magier; die kleinen blauen Irrlichter auf den Feldern zeigen diese Zahl an. Danach beginnt der Startspieler, anschließend geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Spielablauf

Der Zug in zwei Aktionen

Wer am Zug ist, führt zwei Aktionen aus. Für jede Aktion legst du eine Bewegungskarte offen auf den Ablagestapel und führst die abgebildete Bewegung aus. Kannst du mit einer Karte weder einen Magier noch einen Turm bewegen, legst du sie trotzdem ab und machst nichts. Erst am Ende deines Zuges ziehst du wieder auf 3 Handkarten nach. Ist der Nachziehstapel leer, mischt ihr den Ablagestapel zu einem neuen Stapel.

Wenn du nicht spielen willst oder kannst

Du darfst deine 3 Handkarten komplett abwerfen und 3 neue ziehen. Dann bewegst du zusätzlich einen beliebigen Turm 1 Feld im Uhrzeigersinn vorwärts. Dein Zug ist damit beendet.

Die drei Kartenarten

Es gibt Karten für Magier, Karten für Türme und Karten, die beides zulassen. Bei einer gemischten Karte sagst du laut an, ob du einen Turm oder einen eigenen Magier bewegst. Diese Entscheidung ist bindend. Zeigt eine gemischte Karte sowohl beim Turm als auch beim Magier einen Würfel, würfelst du zuerst und entscheidest erst danach, wen du ziehst.

Magier bewegen

- Du bewegst nur eigene, sichtbare Magier.
- Zahlenkarten geben die Schrittzahl vor, gezogen wird im Uhrzeigersinn vorwärts.
- Würfelkarten: Bei 2 abgebildeten Würfeln darfst du einmal neu würfeln, das zweite Ergebnis gilt. Bei 3 Würfeln hast du bis zu 3 Versuche, das letzte Ergebnis zählt.
- Eine Bewegung darf auf einem Feld oder auf einem Turm enden. Mehr als 6 Magier dürfen dort nicht stehen. Wäre das Ziel bereits mit 6 Magiern besetzt, ist der Zug nicht erlaubt.
- Die Rabenburg musst du punktgenau erreichen. Überschüssige Schritte verfallen nicht, der Magier zieht dann an der Burg vorbei.

Türme bewegen

- Jeder beliebige Turm darf bewegt werden, die Rabenburg zählt nicht als Turm.
- Zahl und Würfel funktionieren wie bei den Magiern.
- Landet ein Turm auf einem Feld mit Turm, wird er oben daraufgestellt. So entstehen Stapel von bis zu 9 Türmen.
- Mit "Turm" ist immer auch ein ganzer Stapel gemeint.
- Du entscheidest, ob du nur den obersten Turm ziehst oder einen weiter unten liegenden. Im zweiten Fall nimmst du alle darüberliegenden Türme mit.
- Magier, die auf oder in einem bewegten Turm sitzen, reisen mit.
- Auf die Rabenburg darfst du keinen Turm stellen. Ein Zug, der dort enden würde, ist verboten. Vorbeiziehen ist erlaubt.

- Steht die Rabenburg auf einem Turm und dieser zieht vorwärts, wandert die Burg mit.

Einsperren und Flaschen füllen

Endet eine Turmbewegung auf sichtbaren Magiern, sind diese eingesperrt. Als Belohnung drehst du eine eigene leere Flasche auf die volle Seite. Es bleibt bei einer Flasche, egal wie viele Magier du erwischst hast. Sind alle deine Flaschen schon voll, gehst du leer aus.

Eingesperrte Magier werden wieder sichtbar, sobald der Turm über ihnen weiterzieht. Hast du einen Turm einmal angehoben, darfst du die Bewegung nicht zurücknehmen.

Die Rabenburg wandert

Immer wenn jemand einen Magier in die Rabenburg zieht, rückt die Burg weiter. Sie zieht im Uhrzeigersinn auf das nächste freie Feld oder den nächsten freien Turm mit Rabenschild. Dort darf kein Magier stehen. Gibt es kein solches Ziel, bleibt die Burg stehen.

Zaubersprüche nutzen

Im Grundspiel liegen "Magier bewegen" und "Turm bewegen" offen aus und stehen allen zur Verfügung. Du gibst die geforderte Anzahl voller Flaschen ab und legst sie in die Schachtel. Im Grundspiel gilt: nur für dich selbst, nur in deinem eigenen Zug, und genau ein Zauberspruch einmal pro Zug. Den Zeitpunkt innerhalb deines Zuges wählst du frei. Mit "Magier bewegen" zieht ein beliebiger Magier 1 Feld vorwärts, auch ein fremder. Mit "Turm bewegen" zieht ein beliebiger Turm 2 Felder vorwärts.

Der Spielzug

- 1 Lege eine Bewegungskarte offen ab und führe die Bewegung aus.
- 2 Lege eine zweite Bewegungskarte ab und führe auch diese Bewegung aus.
- 3 Sperrst du dabei Magier ein, drehe eine eigene leere Flasche auf die volle Seite.
- 4 Einen Zauberspruch darfst du an beliebiger Stelle deines Zuges einmal einsetzen.
- 5 Ziehe nach Zugende wieder auf 3 Handkarten nach.
- 6 Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Zieht ein Magier in die Rabenburg, endet dein Zug sofort, auch wenn du die zweite Karte noch nicht gespielt hast. Pro Zug kommt also höchstens ein Magier in die Burg.
- Das gilt auch, wenn du per Zauberspruch in die Rabenburg ziehst, selbst wenn du noch gar keine Bewegungskarte gespielt hast.
- Auf einem Feld oder Turm dürfen nie mehr als 6 Magier stehen.
- Türme dürfen nicht auf der Rabenburg enden, aber an ihr vorbeiziehen.
- Eine einmal angehobene Turmbewegung lässt sich nicht zurücknehmen.
- Pro Einsperr-Aktion wird genau eine Flasche gefüllt, unabhängig von der Zahl der eingesperrten Magier.
- Alle dürfen jederzeit in die Rabenburg schauen und nachzählen, wessen Magier schon drin sind.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald jemand alle eigenen Zaubertrankflaschen gefüllt und den letzten Magier in die Rabenburg gebracht hat. Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt, damit alle gleich viele Züge hatten. Flaschen, die für Zaubersprüche abgegeben wurden, gelten weiterhin als gefüllt. Erfüllen mehrere Personen die Bedingung in dieser letzten Runde, gewinnt, wer noch die meisten vollen Flaschen vor sich liegen hat. Bleibt es dabei gleich, teilen sich die Beteiligten den Sieg.

Varianten

- **Team-Variante:** Spielbar mit 4 oder 6 Personen, im Grundspiel wie auch in der Meistermagier-Variante. Gegenübersitzende bilden Zweierteams, also 2 Teams bei 4 Personen und 3 Teams bei 6. Einmal pro Zug darfst du deinen Partner nach einer passenden Karte fragen; er schiebt dir verdeckt eine Karte zu und du gibst ihm verdeckt eine zurück, notfalls dieselbe. Auch der Partner darf von sich aus einen Tausch anbieten. Weitere Informationen dürft ihr nicht austauschen. Volle Flaschen dürft ihr weitergeben. Wer alle eigenen Magier in der Burg hat, zieht fortan die Magier des Partners. Sind deine Flaschen alle voll und du sperrst erneut Magier ein, darf stattdessen dein Partner eine Flasche umdrehen. Das Spiel endet, wenn ein Team alle Flaschen gefüllt und alle Magier in die Burg gebracht hat.
- **Meistermagier-Variante:** Statt der zwei festen Zaubersprüche mischt ihr alle 8 verdeckt und zieht eine beliebige Anzahl, die offen ausliegt. Mehr Zaubersprüche bedeuten mehr Taktik. Zaubersprüche dürfen auch außerhalb des eigenen Zuges genutzt werden und wahlweise für dich selbst oder gegen eine andere Person. Pro Aktion ist 1 Zauberspruch erlaubt, also maximal 2 pro Zug. Der aktive Spieler hat das erste Zugriffsrecht, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Ein Zauberspruch darf vor, während oder nach einer Aktion kommen, aber keine bereits vollständig ausgeführte Aktion rückgängig machen. Wer zaubert, bestimmt, ob die Bewegung des aktiven Spielers davor oder danach stattfindet. Durch Abgabe entsprechend vieler voller Flaschen lässt sich derselbe Zauberspruch mehrfach hintereinander nutzen, etwa 4 Flaschen für 2 Felder mit "Magier bewegen". Verhindert ein Zauberspruch eine Bewegung, bleibt die Bewegungskarte abgelegt und die Aktion ist beendet.
- **Weitere Zaubersprüche (nur Meistermagier-Variante):** Turmtausch vertauscht die obersten Türme zweier Stapel samt der Magier darauf. Gegenwind für Magier zieht einen beliebigen Magier 1 Feld zurück, Gegenwind für Türme einen Turm 2 Felder zurück. Rabenburg bewegen versetzt die Burg vorwärts oder rückwärts auf das nächste freie Feld oder den nächsten freien Turm ohne Magier, ein Rabenschild ist dafür nicht nötig. Huckepack: Wer zaubert, muss mit dem aktiven Spieler auf demselben Feld oder Turm stehen und wird bei dessen Magierbewegung mitgenommen, auch bis in die Rabenburg; der aktive Spieler darf den Zauber auch für zwei eigene Magier auf einem Feld nutzen. Befreien darf jederzeit genutzt werden: Du hebst einen beliebigen Turm an und stellst einen eigenen befreiten Magier obenauf; steht dort die Rabenburg, springt er direkt hinein. Deckst du keinen oder nur fremde Magier auf, passiert nichts und die Flasche ist trotzdem weg. Befreit sich ein Magier direkt nach dem Einsperren, behält der aktive Spieler seine Belohnung. In der Team-Variante dürfen auch Magier des Partners befreit werden.
- Auf der Verlagsseite wird zusätzlich eine Solo-Variante erwähnt, deren Regeln im vorliegenden Text nicht abgedruckt sind.

Tipps

- Sperre früh Magier ein. Zu Beginn stehen noch viele Magier auf dem Parcours, später wird es deutlich schwerer, Flaschen zu füllen.
- Vergiss die Flaschen nicht über dem Rennen zur Burg. Ohne volle Flaschen gewinnst du nicht, auch wenn alle Magier in der Rabenburg stehen.
- Merke dir, unter welchem Turm deine eigenen Magier verschwunden sind. Nur wenn du genau diesen Turm weiterziehst, kommt der Magier wieder ins Spiel.
- Nutze Türme als Transportmittel: Magier auf einem Turm reisen bei jeder Turmbewegung kostenlos mit.
- Rechne genau, bevor du Richtung Rabenburg ziehst. Die Burg musst du exakt treffen, sonst läuft dein Magier daran vorbei.
- Setze Flaschen für Zaubersprüche sparsam ein. Abgegebene Flaschen zählen zwar weiter als gefüllt, aber beim Gleichstand entscheidet die Zahl der Flaschen, die du noch vor dir liegen hast.

Häufige Fragen

Was mache ich, wenn ich mit einer Karte gar nichts bewegen kann?

Du legst die Karte trotzdem auf den Ablagestapel und führst einfach keine Bewegung aus.

Darf ich meine Handkarten austauschen, wenn mir nichts gefällt?

Ja. Du legst alle 3 Handkarten ab, ziehst 3 neue und bewegst zusätzlich einen beliebigen Turm 1 Feld im Uhrzeigersinn. Danach ist dein Zug beendet.

Muss ich die Rabenburg genau treffen?

Ja, die Rabenburg muss exakt erreicht werden. Bewegungspunkte dürfen nicht verfallen, bei zu hoher Augenzahl zieht der Magier an der Burg vorbei.

Kann ich in einem Zug zwei Magier in die Rabenburg bringen?

Nein. Sobald ein Magier in die Rabenburg zieht, endet deine Aktion sofort, auch wenn du die zweite Karte noch nicht gespielt hast.

Wie viele Flaschen bekomme ich, wenn ich mehrere Magier auf einmal einsperre?

Immer nur eine. Es wird genau eine Flasche umgedreht, egal wie viele Magier unter dem Turm verschwinden.

Darf ich einen Turm mitten aus einem Stapel herausziehen?

Du darfst einen beliebigen Turm im Stapel wählen, musst dann aber alle darüberliegenden Türme mitnehmen. Alternativ bewegst du nur den obersten Turm.

Wohin zieht die Rabenburg, nachdem ein Magier sie erreicht hat?

Sie wandert im Uhrzeigersinn auf das nächste freie Feld oder den nächsten freien Turm mit Rabenschild, auf dem kein Magier steht. Gibt es kein solches Ziel, bleibt sie stehen.

Darf ich einen Turm auf die Rabenburg stellen?

Nein. Eine Turmbewegung, die auf der Rabenburg enden würde, ist nicht erlaubt. Vorbeiziehen darfst du aber.

Zählen Flaschen, die ich für einen Zauberspruch ausgegeben habe, noch für den Sieg?

Ja, abgegebene Flaschen gelten weiterhin als gefüllt. Bei einem Gleichstand am Spielende entscheidet allerdings, wer noch die meisten vollen Flaschen besitzt.

Kann ich mit einem Zauberspruch auch fremde Figuren bewegen?

Im Grundspiel gelten Zaubersprüche nur für dich selbst, allerdings darfst du mit "Magier bewegen" einen beliebigen Magier 1 Feld vorwärts ziehen, auch einen fremden. Erst in der Meistermagier-Variante dürfen Zaubersprüche ausdrücklich gegen Mitspieler eingesetzt werden.

Informationen zum Spiel

Erscheinungsjahr	2022
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 13.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/wandelnde-tuerme/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/wandelnde-tuerme/>

Alle Spielnamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026