

魔法塔

游戏配件

魔法塔x1

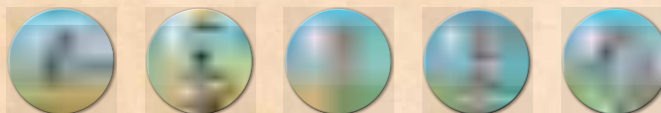


注意：魔法塔是一种特殊的高塔，所有基础规则和高塔一致。

游戏设置

在游戏设置时，将魔法塔放置在顺时针方向最后一个高塔的下一个格子中(如图)，使其成为第十座高塔。如果游戏中添加了其他模组的渡鸦标记、女巫标记，将这些标记顺时针放置在魔法塔的下一格，因为此时魔法塔才是顺时针方向的最后1个高塔。

游玩这个模组时，在游戏设置阶段需准备5个咒语(而不是2个)供本局游戏使用。从所有**可用**(见下一页：新的咒语)咒语中随机抽取5个咒语，并将它们正面朝上放置在游戏版图旁，并将其余咒语放回盒中。当然，你也可以自选任意5种咒语进行游戏，对于第一次游玩这个模组的玩家，我们推荐您使用以下5个咒语的组合：



巫师操纵 巫师解救 高塔冲刺 高塔后退 飞向魔塔

魔法塔移动

- 你可以使用移动卡或是咒语来移动魔法塔，如同你移动其他的任何高塔一样。所有高塔移动的相关规则依旧适用。
- 如果你用魔法塔封印了至少1个巫师或是女巫，你可以翻转1个空的药水瓶为满的药水瓶，如同普通高塔一样。
- 你不能将其他高塔叠放在魔法塔之上。如果一个高塔移动的目的地将会使其停留在魔法塔上，那你不能执行这个移动。

魔法塔效果

如果你的巫师移动结束后停留在魔法塔上，你可以即刻施放1个这局游戏中的咒语，并且无需花费任何药水瓶。同时，这个效果不会计入你的每回合只能使用1次咒语的数量上限。

新的咒语

你可以将这个扩展中所有可用的新咒语与基础咒语洗混一同添加进入游戏。部分咒语是模组专用咒语(《魔法喷泉》-**泉水充沛**、《魔法蛛网》-**精准着陆**、《女巫》-**女巫操纵**、《魔法渡鸦》-**渡鸦招来**)，通常情况下它们不与其他咒语一同洗混，只有使用对应模组时它们才可以加入游戏，但这并不意味着使用对应模组时需要强制使用该咒语。



巫师操纵

使用该咒语时，你可以选择任意1个巫师，让其顺时针方向移动1-3格。这个巫师可以是你自己的也可以是其他玩家的。这次移动也必须遵循正常的巫师移动规则。



巫师冲刺

使用该咒语时，你可以选择任意1个巫师，让其顺时针方向移动6格。这个巫师可以是你自己的也可以是其他玩家的。这次移动也必须遵循正常的巫师移动规则。



高塔冲刺

使用该咒语时，你可以选择任意1个高塔，让其顺时针方向移动6格。这次移动也必须遵循正常的高塔移动规则。



泉水充沛

这个咒语只能在使用魔法喷泉模组时可加入到游戏。使用该咒语时，如果你的巫师移动结束后停留在魔法喷泉，那么你可以**翻转2个空的药水瓶为满的药水瓶，而不是1个。**



精准着陆

这个咒语只能在使用魔法蛛网模组时可加入到游戏。使用该咒语时，如果你的巫师移动结束后停留在魔法蛛网，那么你可以**选择继续移动1-3格，而不是必须沿着移动的方向再次移动相同的格子数。**这次移动也必须遵循正常的移动规则(包括高塔、巫师、女巫和渡鸦)。



女巫操纵

这个咒语只能在使用女巫模组时可加入到游戏。使用该咒语时，你可以将女巫移动到**任意1个格子**，同时这次移动也会触发女巫效果。这次移动也必须遵循正常的女巫移动规则。



渡鸦招来

这个咒语只能在使用魔法渡鸦模组时可加入到游戏。使用该咒语时，你可以将渡鸦移动到**任意1个有你巫师所在的格子**，同时这次移动也会触发渡鸦效果——所有和渡鸦处在同一格中的巫师，他们对应的每位玩家都会获得1个羽毛标记。



飞向魔塔

这个咒语只能在使用魔法塔模组时可加入到游戏。使用该咒语时，你可以将你的**任意1个巫师移动到魔法塔上方**，同时这次移动也会触发魔法塔效果。这次移动也必须遵循正常的巫师移动规则。无论以何种方式，这个咒语一回合都只能被使用一次。

模组概览

使用羽毛



效果执行顺序

当使用多个模组时，经常需要多个效果连续执行。为此，所有的模组规则根据以下的顺序来执行效果：

1. 女巫
2. 魔法喷泉
3. 渡鸦
4. 魔法塔

所有模组同时使用时的游戏设置

- 1 魔法喷泉
- 2 魔法蛛网
- 3 女巫
- 4 渡鸦
- 5 魔法塔



游戏设计: Wolfgang Kramer, Michael Kiesling

插画: Fiore GmbH and Alexander Jung

中文编辑: 李安南

平面设计: 李东芮

© 2025 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG,

All right reserved.

版权所有，仿冒必究。

yáofish



yáofish®

巫师飞塔

奇妙魔塔

8+ 2-6 30

本产品需搭配《巫师飞塔》基础版使用，无法单独进行游戏。

五大模组

《巫师飞塔：奇妙魔塔》包含了五种不同的模组，它们都可以单独或以任意数量组合加入《巫师飞塔》的基础游戏中。第一次游玩时，建议先单独体验每个模组以熟悉其玩法，同时推荐按照本规则书中介绍的顺序逐步将这些模组加入游戏。

注意：在游玩过程中，所有的基础游戏规则仍然适用，但需结合下文说明的新增规则与调整内容进行游戏。

魔法喷泉

游戏配件

魔法喷泉板块x2



游戏设置

在游戏设置时，你需要同时将两个魔法喷泉一同加入游戏，并按照如图所示摆放——将其放置在两块地形板块之间的位置A和位置B，并与原版图相连组成新的版图。

其他所有的设置照常进行，将所有的高塔和渡鸦堡垒都放置在基础游戏中的原位置，巫师也按照基础游戏的原方式摆放。

使用魔法喷泉

如果你的巫师移动结束后，停留在魔法喷泉的格子上，你可以将你一个空的药水瓶翻转为满的药水瓶。如果你没有空的药水瓶，你可以拿起自己的一个已消耗的药水瓶，并翻转为满的药水瓶放在自己面前。

注意：你持有的药水瓶总数不能超过开局所持有的上限。

所有标记（巫师、女巫、渡鸦）都可以停留在魔法喷泉上。

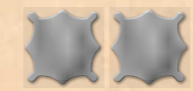
你不能让高塔停留在魔法喷泉上。如果一个高塔移动的目的地将会使其停留在魔法喷泉上，那你不能执行这个移动。

注意：若你拿起高塔却无法移动，作为惩罚你立即结束回合，且该高塔不进行移动！（但你仍然可以将手牌补至3张）

魔法蛛网

游戏配件

蛛网板块x2



游戏设置

在游戏设置时，先将两个蛛网板块如上图拼入魔法喷泉，组成魔法蛛网。并按照《魔法喷泉》中游戏版图的搭建方式摆放——将其放置在两块板块之间的位置A和位置B。

熟练之后，你也可以尝试使用一个魔法蛛网和一个魔法喷泉（不拼入蛛网）进行游戏，使用此玩法时，我们建议将魔法蛛网置于位置A，而魔法喷泉则置于位置B。

使用魔法蛛网

如果一个标记（巫师、女巫、渡鸦）或者是高塔移动结束后停留在魔法蛛网上，那它就会沿着移动的方向再次移动相同的格子数。同理，这个规则对于咒语造成的移动或是反向移动也适用。

魔法喷泉拼入蛛网后将变成魔法蛛网，原本的魔法喷泉效果不再存在。换言之，移动到魔法蛛网时并不会拥有魔法喷泉的效果。

如果本次高塔移动的目的地在被魔法蛛网延长后，将会停留在渡鸦堡垒、魔法喷泉、魔法塔这些高塔无法停留的位置，那么你不能进行本次移动。

注意：由于魔法蛛网的特殊规则（需沿原方向继续移动相同格子数），游戏过程中没有任何标记或高塔会停留在魔法蛛网上。

女巫

游戏配件

女巫标记x1



女巫魔瓶x6



游戏设置

在游戏设置时，从渡鸦堡垒开始，将女巫标记放在顺时针方向最后一个高塔的下一个格子中。并且将女巫魔瓶放在一旁随时取用。

女巫移动

每当你打出一张印有字符页图案的移动卡（右图），女巫就会顺时针移动一格。

打出带有字符页的移动卡后，首先结算女巫的移动和效果，然后玩家再结算自己的移动和效果。

女巫无法进入渡鸦堡垒。如果女巫移动后会停留在渡鸦堡垒，则将它的位置再顺时针前进一格。

女巫效果

→ 如果女巫移动后停留的格子有其他巫师，那么这些巫师对应的每位玩家都要将自己的1个满的药水瓶翻转为空的药水瓶。

→ 如果你的巫师移动后停留的格子有女巫，你也需要将自己的1个满的药水瓶翻转为空的药水瓶。

在以上两种情况中，如果你的所有的药水瓶都是空的，那么无事发生，女巫的效果影响不到你。

但如果你的所有药水瓶都已经耗尽的话，你会拿起一个空的女巫魔瓶，并且将其加入到你面前。并且，你只能通过封印女巫（见下文）的方式来填满女巫魔瓶。

只要你面前仍然持有空的女巫魔瓶，那么你将不能够触发游戏结束。因为这视为你没有满足“手中所有的药水瓶都被全部装满或被消耗”的结束条件。女巫魔瓶可以当作普通的药水瓶使用，装满后也可释放咒语。

封印女巫

如果你在移动高塔后覆盖到一个有女巫的格子，女巫将会如同你在基础规则中封印巫师一样被你封印，同时你可以翻转1个空的药水瓶（可以是空的女巫魔瓶）变为满的药水瓶。

同理，也和基础规则相同，即使一个格子内既有女巫也有其他的巫师，你也只能翻转1个空的药水瓶，因为一次封印只能翻转1个空的药水瓶。

释放女巫

如果你打出了一张带字符页的移动卡，同时女巫此时处于被封印的状态，你必须优先释放女巫再进行移动。

要如此做，你可以先抬起来一座你认为里面封印着女巫的高塔：

→ 如果下方确实有女巫，先让女巫按照前文中女巫移动的规则优先移动，并将高塔盖回原位。如果女巫移动后停留的格子有巫师，先结算女巫效果，然后再执行你的移动卡。

→ 如果下方没有女巫，你的回合即刻结束，打出的移动卡也无法执行，应立即丢弃。你需要将你的手牌补到3张，并由下一个玩家继续回合。

魔法渡鸦

游戏配件

渡鸦标记x1



羽毛标记x18



游戏设置

在游戏设置时，从渡鸦堡垒开始，将渡鸦标记放置在顺时针方向最后一个高塔的下一个格子中（即使此时女巫标记和渡鸦标记处于同一格也没关系，二者互不影响）。然后将所有的羽毛标记都放在一旁形成供应堆。

渡鸦移动

如果你打出印有骰子符号的移动卡，你必须让渡鸦标记顺时针移动和你决定采用的骰子点数相同的格子数。渡鸦无法进入渡鸦堡垒，如果渡鸦移动后将会停留在渡鸦堡垒，则将它的位置再顺时针前进一格。

打出移动卡的玩家可以自行决定渡鸦移动的时机是在自己移动之前还是之后。

渡鸦效果

→ 如果渡鸦移动后停留的格子有巫师，那么这些巫师对应的每位玩家都会获得1个羽毛标记。

→ 如果你的巫师移动后停留的格子有渡鸦，那么相应的，你也会获得1个羽毛标记。

你最多持有3个羽毛标记，如果已达上限就无法获取更多。

使用羽毛：

在你的回合，你可以弃掉对应数量的羽毛标记，来执行对应的不同效果：

- 你可以打出第3张移动卡，并且在回合结束后将手牌补至3张。
- 你可以免费（不消耗药水瓶）使用1个场上的咒语。
- 你可以将一个任意玩家的巫师顺时针移动1-6个格子。

你在1个回合中只能使用1次羽毛。同时将弃掉的羽毛放回一旁的供应堆。

当《魔法渡鸦》模组与《女巫》模组同时使用时，羽毛会有1个额外的可选效果：

任何时候，你都可以弃掉1个羽毛来保护自己不受女巫效果的影响。这个效果无法影响女巫的移动，只是让你的药水瓶受到保护。同时，这个效果不会计入你的每回合只能使用1次羽毛的数量上限。

封印渡鸦

任何的高塔（包括模组中的魔法塔，见后文），都无法封印渡鸦。一旦渡鸦以任何形式被覆盖，渡鸦会即刻移动到当前高塔的最顶端。如果渡鸦移动后的高塔顶部存在其他巫师，那么这些巫师对应的每位玩家都可以获得1个羽毛标记。

特殊事例

特例：魔法蛛网

如果一个女巫或是渡鸦原本要在渡鸦堡垒结束移动，但由于它们无法停留在渡鸦堡垒，它们必须向前移动到下一格。如果此时下一格恰好是魔法蛛网，则它们继续向前移动的格子数等同于它们到达蛛网所用的实际格子数（在下面的例子中，渡鸦将继续向前移动3格，而不是原本的2格）。

特例：移动其他巫师

如果1个玩家通过咒语或是别的方式移动了其他玩家的巫师，并将其移动到了女巫或渡鸦所在的格子中，那么被移动巫师的玩家将会受到女巫或渡鸦效果的影响，如同他自己走进来一样。