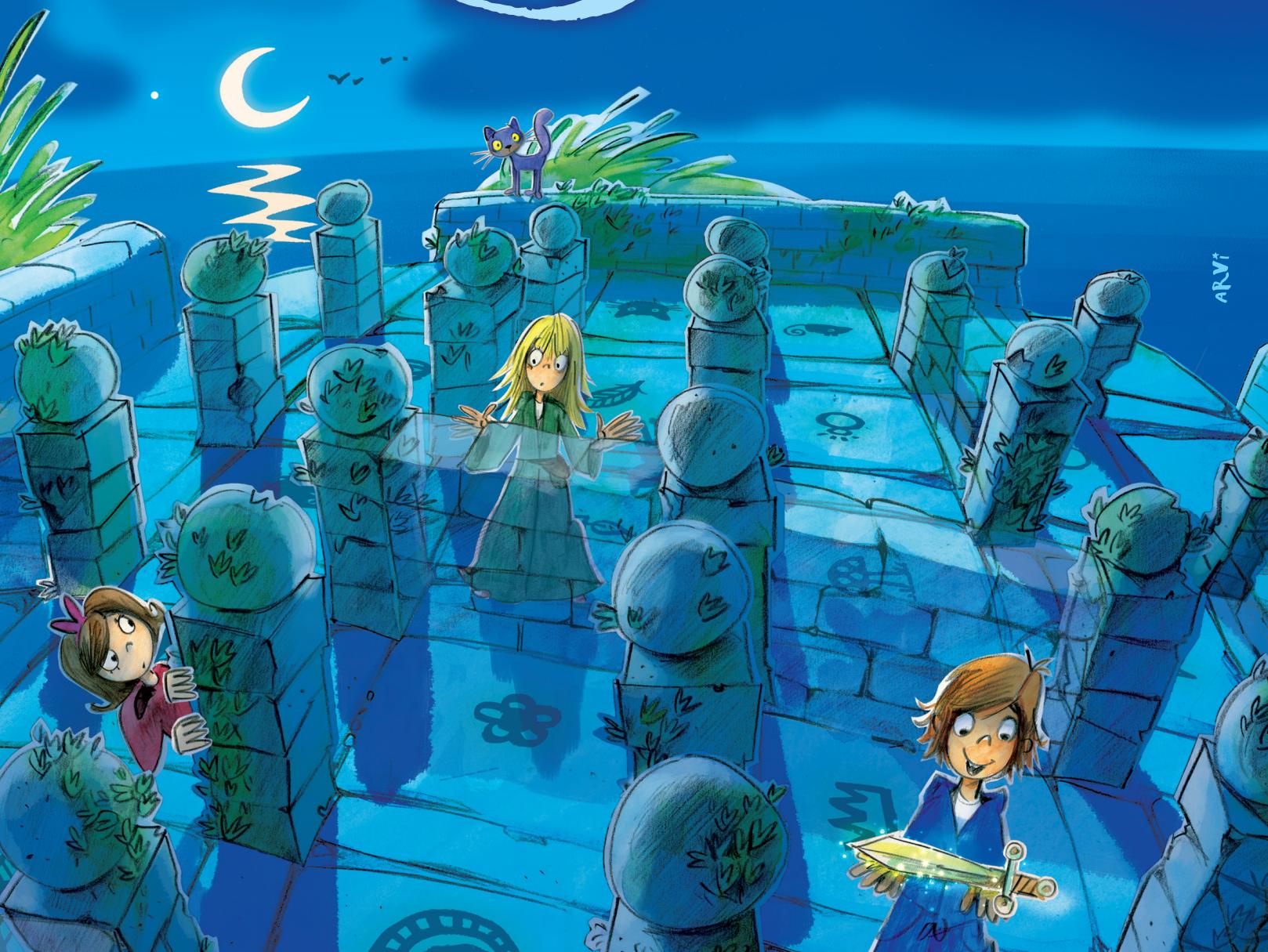


DIRK BAUMANN

# DAS MAGISCHE LABYRINTH



ARV\*

**D**

Plonk, autsch! Verdutzt reibt sich Vicky die Augen.  
Ist da etwa eine Mauer?  
Neugierig erkunden die Zauberlehrlinge Vicky, Conrad  
und Mila das magische Labyrinth. Denn es gilt eine  
wichtige Aufgabe zu lösen - die Suche nach den  
magischen Symbolen!

Das wäre eigentlich ganz einfach, doch sind im  
Labyrinth wie von Zauberhand einige Wege  
verschlossen. Jeder versucht mit seiner Figur das  
magische Labyrinth zu bezwingen und als Erster  
5 Symbole einzusammeln.

**F**

Boum ! Aïe ! Vicky n'en revient pas et se frotte les yeux.  
Y aurait-il un mur ?  
Curieux, les apprentis magiciens Vicky, Conrad et  
Mila explorent le labyrinthe magique, car une épreuve  
importante les attend : retrouver les symboles  
magiques !

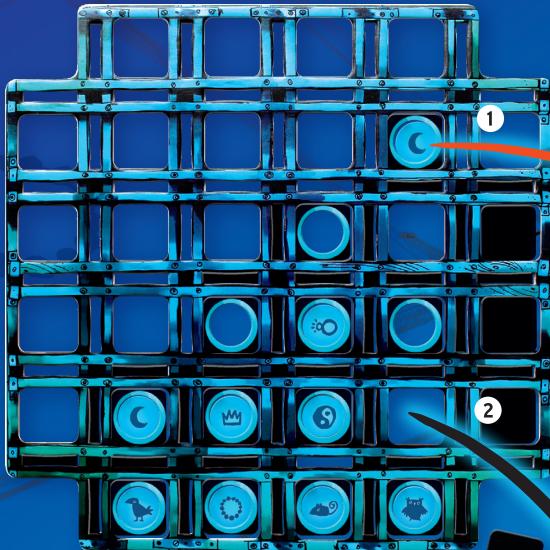
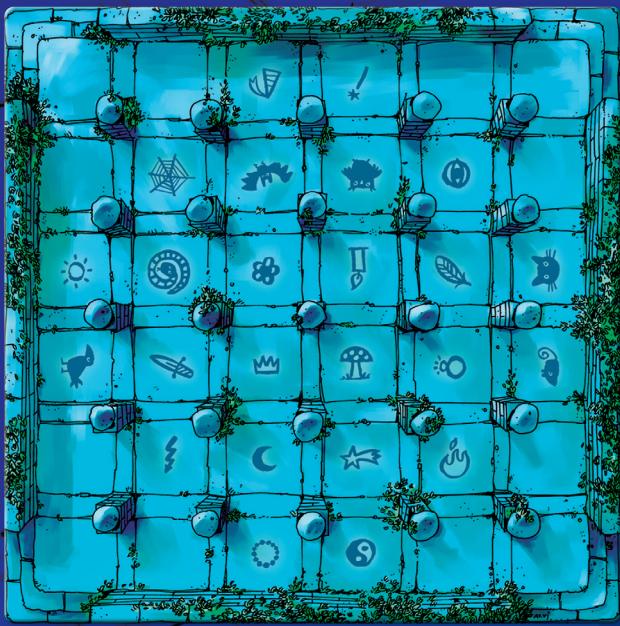
Ce serait tellement facile, si certains passages du  
labyrinthe ne restaient pas fermés, comme par magie.  
Chaque joueur essaye de dompter le labyrinthe  
magique avec son pion et de ramener le premier  
5 symboles.



Plonk, ouch! Perplessa Vicky si strofina gli occhi.  
Ma è una muraglia quella?  
Gli apprendisti maghi Vicky, Conrad e Mila esplorano  
con curiosità il labirinto magico. Perché c'è un compito  
importante da risolvere – la ricerca dei simboli magici!  
  
Che sarebbe anche troppo facile, ma come per magia  
alcuni percorsi sono chiusi nel labirinto.  
Ogni giocatore cerca di superare con la sua pedina  
il labirinto e di collezionare per primo 5 simboli.



## Inhalt



## Vor dem ersten Spiel

1 Brecht zunächst die magischen Symbole aus und legt diese in den schwarzen Stoffbeutel.

2 Löst dann vorsichtig die restlichen Teile aus dem unterirdischen Labyrinth heraus.  
Diese werden für das Spiel nicht benötigt.



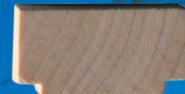
**1 Würfel**  
mit den Seiten  
1, 2, 2, 3, 3, 4



**4 Metallkugeln**



**4 magnetische Magier**



**24 Mauerteile aus Holz**



## Spielvorbereitung

Stellt die Schachtel in die Tischmitte und legt das unterirdische Labyrinth hinein. Setzt anschließend die Mauerteile ein.

Wie das aussehen könnte zeigt:

- A Leichte Variante** (19 Mauern) und
- B etwas schwieriger** (24 Mauern).

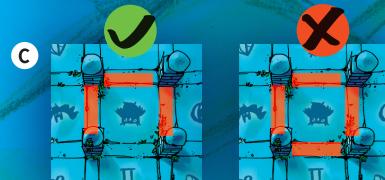
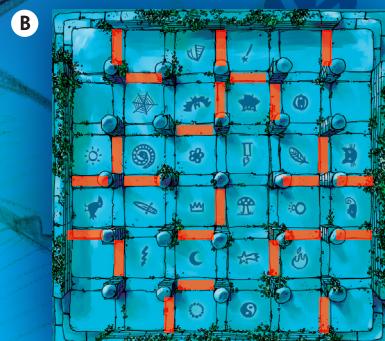
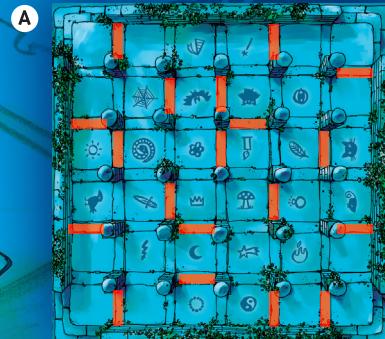
Übrige Mauerteile legt ihr beiseite.

- C Wichtig: jedes Feld muss wenigstens einen Zugang haben.**



Habt ihr das Labyrinth fertig aufgebaut, deckt das Spielfeld darüber. Die Symbolchips im Stoffbeutel legt ihr neben das Spielfeld. Zieht einen beliebigen Chip und legt ihn für alle gut sichtbar offen neben das Spielfeld.

Dreht nun die Schachtel mehrmals herum und sprecht laut dazu: „Labyrinth dreh dich herum, Mauern verschwinden, Wege sich finden!“

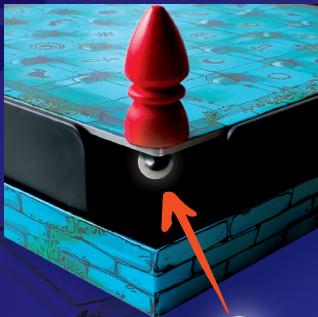




## Einsetzen der Spielfiguren

Jeder Spieler wählt sich einen Magier und nimmt sich eine Metallkugel. Gestartet wird jeweils an den Ecken des Labyrinths, ein Spieler an jeder Ecke. Bei zwei Spielern wählt ihr gegenüber liegende Ecken.

Stellt euren Magier auf das Startfeld in der Ecke und setzt anschließend die Kugel vorsichtig von unten dagegen, bis sie vom Magnet gehalten wird.



## Spielverlauf

Gespielt wird reihum.

Der Spieler, der sich zuletzt verlaufen hat, beginnt.

- Nun gilt es, mit der Spielfigur als erstes, das abgebildete Zeichen des Symbolchips auf dem Spielfeld zu erreichen.

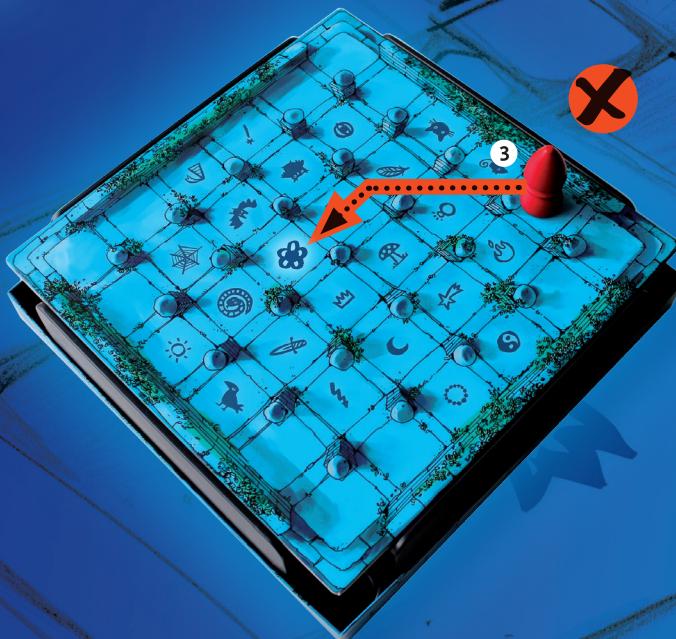
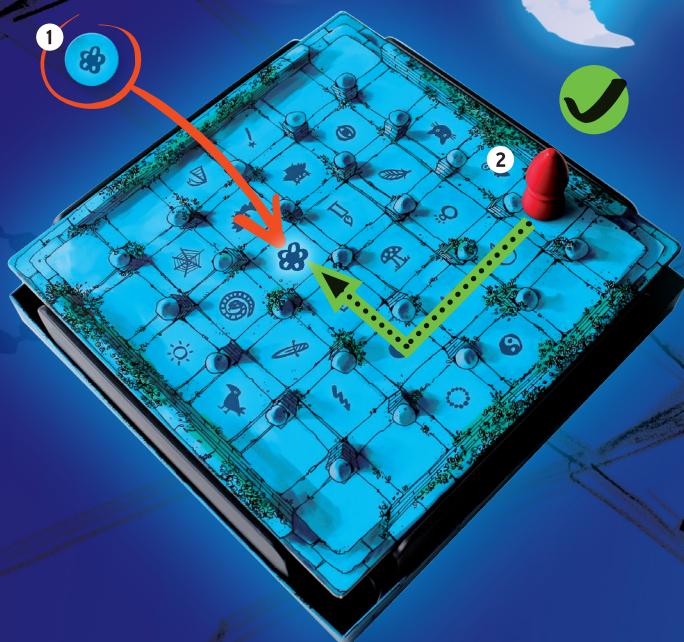
### Wenn du an der Reihe bist:

Würfle einmal und bewege dann deinen Magier entsprechend der Augenzahl (oder weniger, indem du Schritte verfallen lässt) in eine beliebige Richtung.

- Ziehe deinen Magier horizontal oder vertikal, wobei du beliebig oft abbiegen kannst.

- Diagonal ziehen ist nicht möglich.

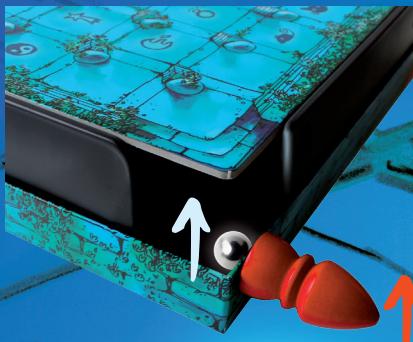
Achte darauf, dass du den Magier zügig bewegst. Antesten, ob eventuell eine Mauer auftaucht, ist nicht erlaubt.



## Unsichtbare Mauern:

Stößt du gegen eine Mauer fällt die Kugel herunter und landet in einer der vier Ecken. Übrige Schritte verfallen. Nimm die Kugel heraus und setze deinen Magier mit der Metallkugel wieder an deiner Startecke ein.

**Tipp:** Um die Kugel aus der Ecke zu entnehmen, setze den Magier seitlich an und ziehe die Kugel langsam nach oben. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.



## Magische Symbole:

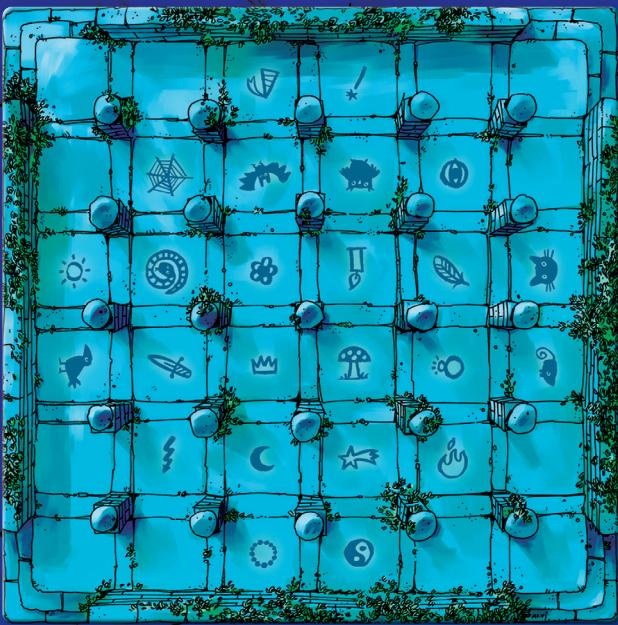
Erreichst du das gesuchte magische Symbol auf dem Spielfeld, darfst du dir den Symbolchip nehmen. Überzählige Schritte verfallen. Ziehe dann einen neuen Symbolchip aus dem Beutel und lege ihn offen hin. Ein Spieler steht bereits auf dem gesuchten Symbol? Dann erhält er den Symbolchip und ein neuer wird gezogen.

## Spielende

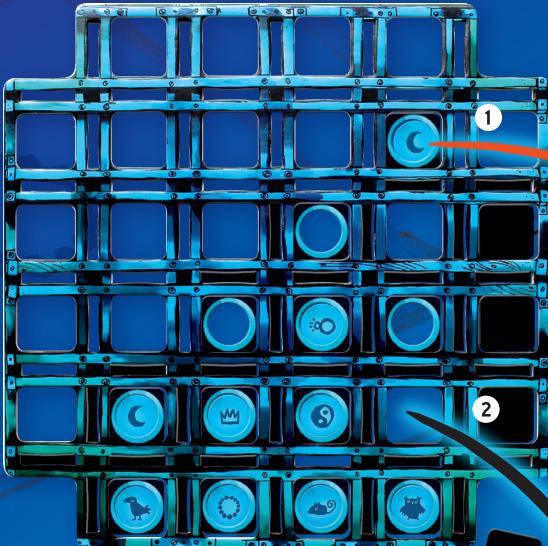
Das Spiel endet, wenn ein Spieler **5 magische Symbole** gesammelt hat.



## Contenu



Plateau de jeu



Labyrinthe souterrain

## Avant la première partie

- 1 Détacher les symboles magiques et les placer dans le sac de toile noir.
- 2 Séparer ensuite les autres éléments du labyrinthe souterrain ; ils ne servent pas pour le jeu.



1 dé aux faces  
numérotées  
1, 2, 2, 3, 3, 4



4 billes métalliques



4 magiciens



24 murs en bois



1 sac de toile

24 jetons  
portant des symboles magiques

## Préparation du jeu

Poser la boîte au milieu de la table et installer le labyrinthe souterrain à l'intérieur.

Placer ensuite les murs.

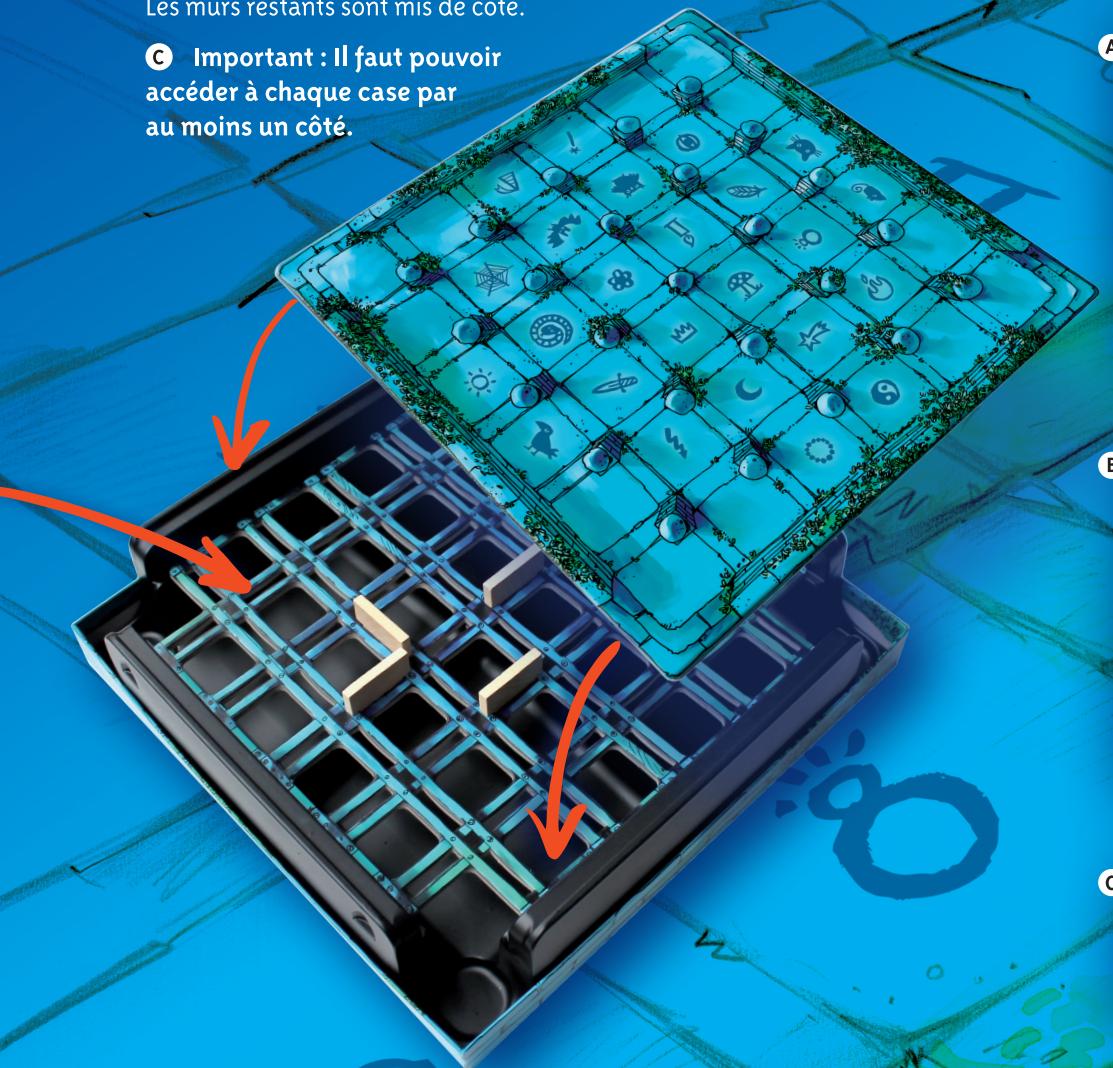
**A Variante facile** (19 murs) et

**B variante difficile** (24 murs)

vous montrent à quoi peut ressembler le labyrinthe.

Les murs restants sont mis de côté.

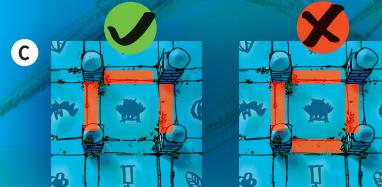
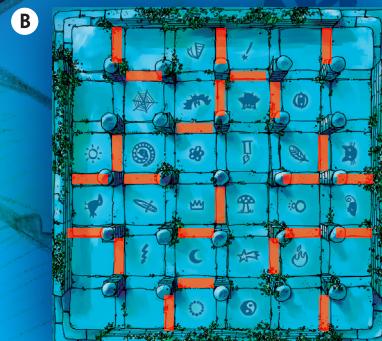
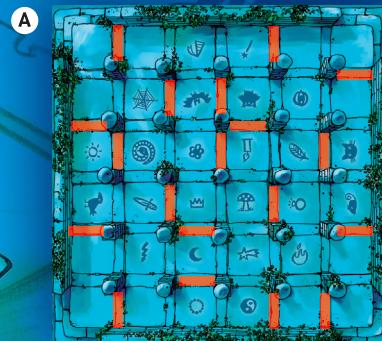
**C Important : Il faut pouvoir accéder à chaque case par au moins un côté.**



Une fois le labyrinthe construit, le recouvrir avec la plaque. Placer le sac de toile conte-nant les jetons à proximité. Piocher un jeton au hasard et le poser à côté du plateau, face visible.

tourner ensuite plusieurs fois la boîte tout en prononçant la formule :

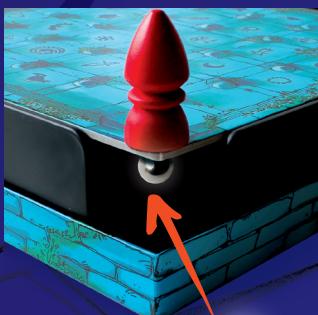
« Tourne labyrinthe ! Que tes murs disparaissent et tes passages se brouillent ! »



## Placement des pions

Chaque joueur choisit un magicien et prend une bille métallique. Chacun part d'un angle du labyrinthe. À deux joueurs, choisir des angles opposés.

Placer son magicien sur la case de départ dans le coin, puis glisser doucement la bille métallique sous la plaque, jusqu'à ce qu'elle soit fixée par l'aimant.



## Déroulement de la partie

Les joueurs jouent à tour de rôle.

Le dernier joueur à s'être perdu commence.

- Il s'agit maintenant d'atteindre le premier le symbole du plateau représenté sur le jeton.

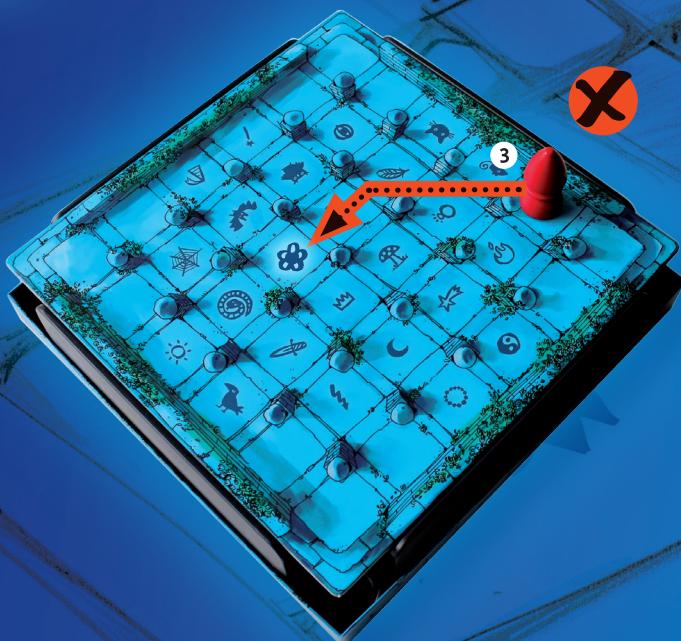
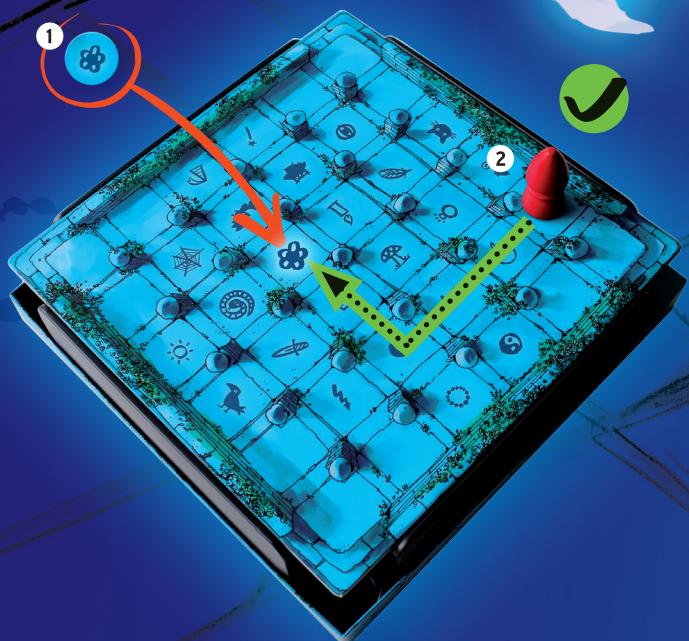
### Quand vient son tour :

Le joueur lance le dé et déplace son magicien du nombre de points obtenus (ou moins s'il le veut) dans la direction de son choix.

- Un magicien se déplace horizontalement ou verticalement et peut changer de direction aussi souvent qu'il le veut.

- Il n'est pas permis de se déplacer en diagonale.

Veiller à se déplacer rapidement. Il est interdit de tester s'il y a un mur ou non.



## Murs invisibles :

Si un magicien se cogne dans un mur, la bille tombe et roule jusqu'à l'un des quatre coins. Il s'arrête. Le joueur récupère la bille et la replace dans son coin de départ avec son magicien.

**Conseil :** Pour attraper la bille dans le coin, coucher le magicien et faire glisser lentement la bille vers le haut. C'est alors au tour du joueur suivant de jouer.



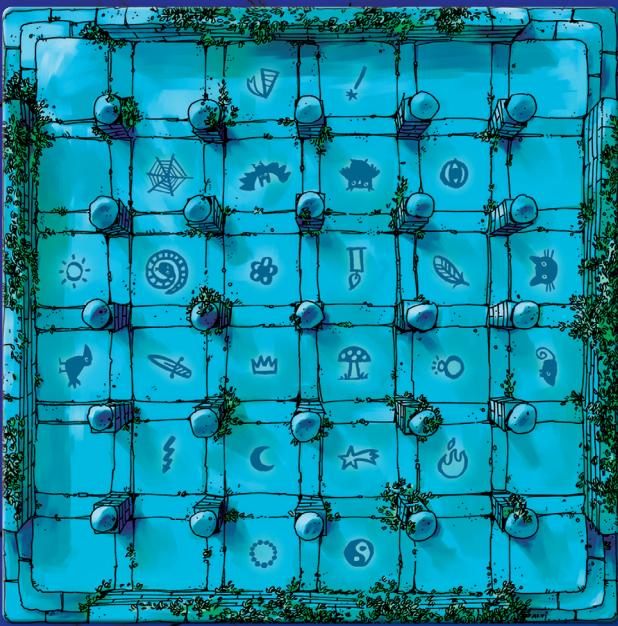
## Symboles magiques :

Si un joueur atteint le symbole magique recherché sur le plateau, il gagne le jeton. Les points supplémentaires du dé sont ignorés. Il pioche alors un nouveau jeton du sac et le retourne face visible. Si un magicien se trouve déjà sur le symbole recherché, il le gagne et en pioche un nouveau.

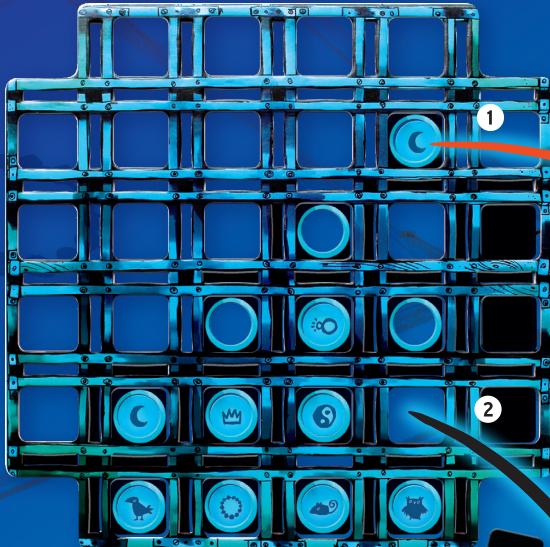
## Fin de la partie

La partie prend fin lorsqu'un joueur a gagné **5 symboles**.

## Contenuto



Tabellone di gioco



Labirinto sotterraneo

## Prima dell'uso

- 1 Per prima cosa staccate i simboli magici e metteteli nel sacchetto di stoffa nero.
- 2 Poi staccate con attenzione gli altri pezzi dal labirinto sotterraneo. Questi non servono per il gioco.



1 dado  
con facce  
con i numeri  
1, 2, 2, 3, 3, 4



4 palline di metallo



4 maghi



24 muraglie di legno



1 sacchetto  
di stoffa



24 gettoni  
con simboli magici

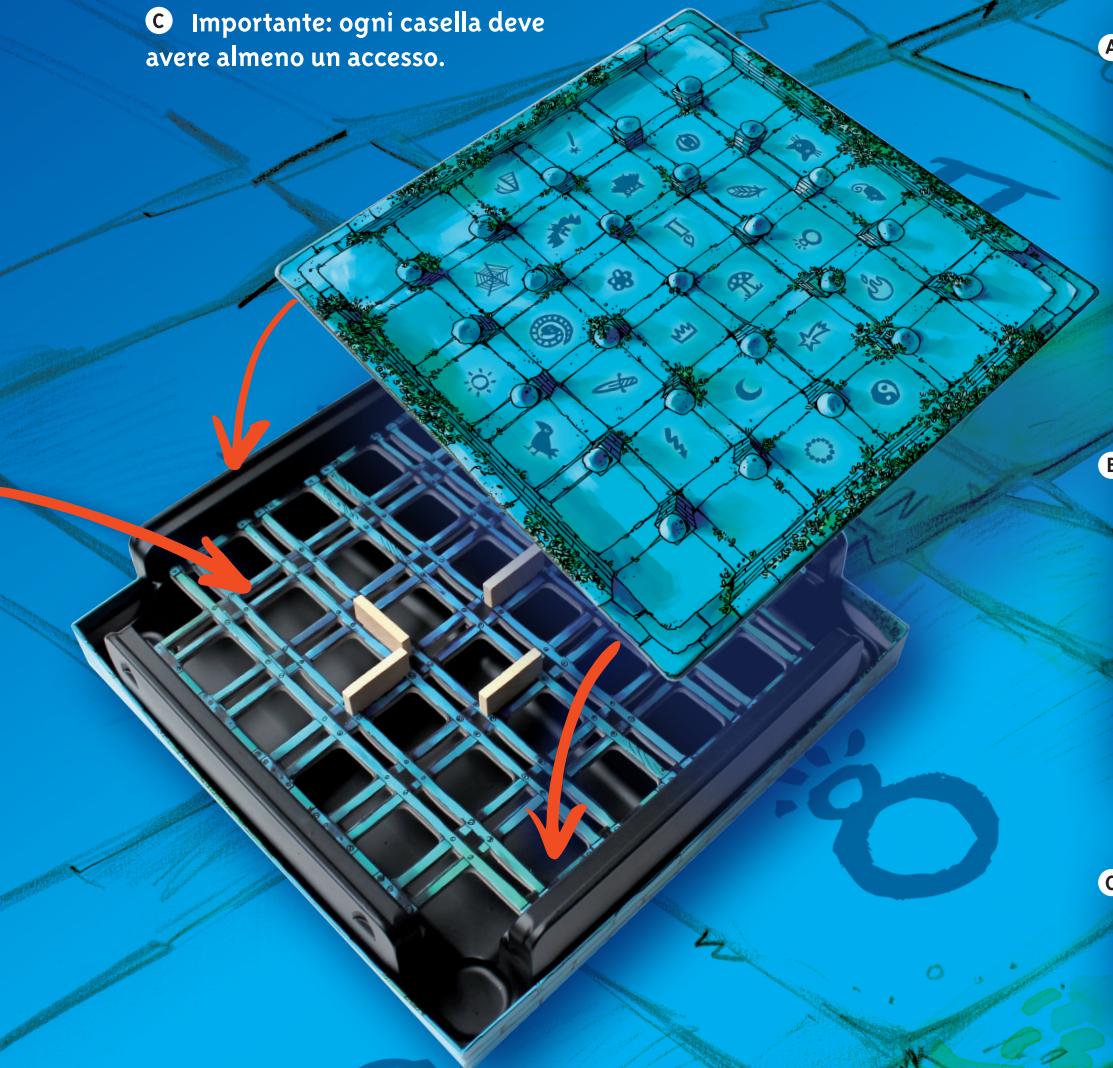
## Preparazione del gioco

Mettete la scatola in mezzo alla tavola e metteteci dentro il labirinto sotterraneo. Poi montate le muraglie. Potrebbe essere ad esempio come

- A variante facile** (19 muraglie) e
- B un po' più difficile** (24 muraglie)

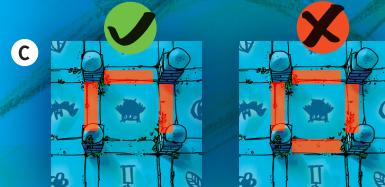
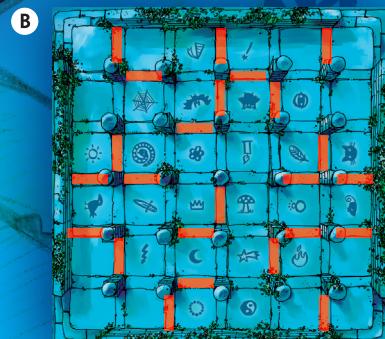
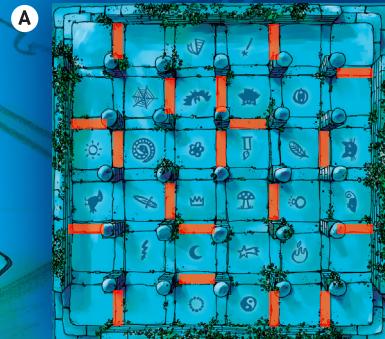
Mettete da parte le muraglie che avanzano.

- C Importante: ogni casella deve avere almeno un accesso.**



Quando avete finito di costruire il labirinto, metteteci sopra il piano base. Mettete i gettoni con i simboli nel sacchetto vicino al tabellone di gioco. Estraete un gettone a caso e mettetelo vicino al tabellone di gioco, ben visibile a tutti.

Ora voltare la scatola e intanto dite ad alta voce:  
„Labirinto gira gira, sparite le mura, la strada è sicura!“



## Posizionare le pedine

Ogni giocatore sceglie un mago e prende una pallina di metallo. Si parte sempre agli angoli del labirinto, un giocatore ad ogni angolo. Se giocate in due, scegliete angoli uno opposto all'altro.

Posizionate il vostro mago nella casella di partenza all'angolo, e poi mettetegli sotto con attenzione la pallina, finché sarà trattenuta dalla calamita.



## Svolgimento del gioco

Si gioca in cerchio. Inizia il giocatore che l'ultima volta si è perso.

- 1 Adesso bisogna cercare di raggiungere per primi con la propria pedina sul tabellone di gioco il disegno del gettone con il simbolo estratto.

### Se tocca a te:

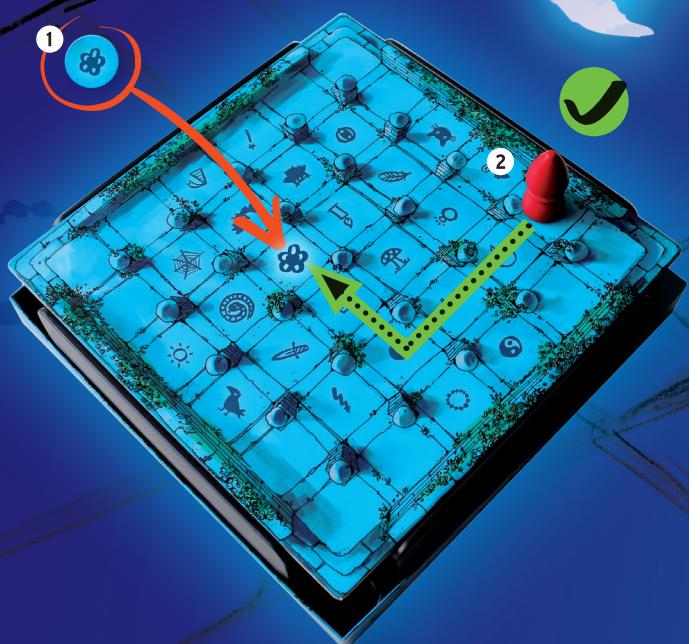
Tira una volta il dado e muovi il tuo mago in base al punteggio che hai fatto (oppure di meno, se lasci perdere dei passi) in una direzione a tua scelta.

- 2 Muovi il tuo mago in orizzontale o verticale, puoi cambiare direzione quanto vuoi.

- 3 Non si può muovere in diagonale.

Fai attenzione a muovere il mago in modo scorrevole. Non si può controllare se eventualmente compare una muraglia.

**Nota: Si possono sorpassare altri maghi, tuttavia solo un mago può stare sulla casella.**



## Muraglie invisibili

Se sbatti contro una muraglia, la pallina cade e finisce in uno dei quattro angoli. Non fare i passi che ti restano. Tira fuori la pallina e posiziona nuovamente il tuo mago con la pallina di metallo al tuo angolo di partenza.

**Consiglio:** Per recuperare la pallina dall'angolo, posiziona il mago lateralmente e attira la pallina lentamente verso l'alto. Poi tocca al giocatore seguente.



## Simboli magici

Se raggiungi il simbolo magico che si cerca sul tabellone di gioco, puoi prenderti il gettone con il simbolo. Non fare i passi che ti restano. Estrai allora un nuovo gettone con il simbolo dal sacchetto e posizionalo ben visibile. Un giocatore si trova già sul simbolo che si cerca ora? Riceve il gettone con il simbolo e se ne pesca uno nuovo.

## Fine del gioco

Il gioco termina quando un giocatore ha collezionato **5 simboli** magici.



# DAS MAGISCHE LABYRINTH



Copyright:  
**DREI MAGIER**  
by Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstr. 21  
D-12055 Berlin  
[www.dreimagier.de](http://www.dreimagier.de)  
Art.-Nr. 40848

Redaktion: Thorsten Gimmmer  
Gestaltung: Rolf (ARVi) Vogt

2-4   
6+   
ca. 25 

Autor: **Dirk Baumann**

