

DIRK BAUMANN

DAS MAGISCHE
LABYRINTH



DREI
MAGIER
SPIELE

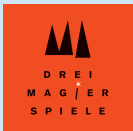


DAS MAGISCHE LABYRINTH

2-4
6-99 Jahre
20-30 min.

Autor: **Dirk Baumann**
Illustration: **ARVI***
Grafik/Design: **Rolf Vogt**
Redaktion: **Thorsten Gimmler**

Dirk Baumann
* 1971
Dipl.-Informatiker
und Spieleautor



© Copyright 2009
DREI MAGIER SPIELE
by Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.dreimagier.de
Art.-Nr. 40848

D

Inhalt

Mehrschichtiges Spielfeld bestehend aus einem unterirdischen Labyrinth und der Bodenplatte

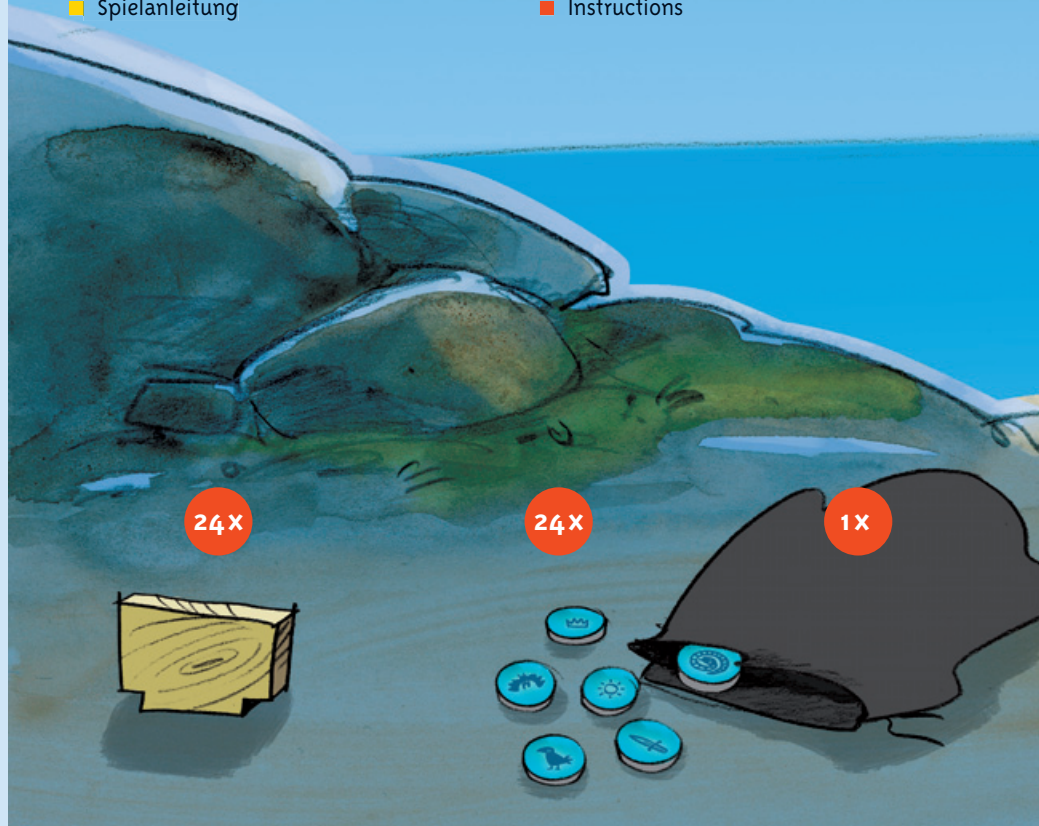
- 24 Mauerteile aus Holz
- 24 Chips mit magischen Symbolen
- 1 Stoffbeutel
- 1 Würfel mit den Seiten 1, 2, 2, 3, 3, 4
- 4 magnetische Magier in den Farben rot, blau, gelb und grün
- 4 Metallkugeln
- Spielanleitung

GB

Contents

Multi-layer playing field, consisting of an underground labyrinth and the floor plate

- 24 wall parts of wood
- 24 chips with magic symbols
- 1 cloth bag
- 1 dice with sides numbered 1, 2, 2, 3, 3, 4
- 4 magicians colored red, blue, yellow and green
- 4 metal balls
- Instructions



Contenu

Plateau de jeu à deux niveaux avec un labyrinthe souterrain et une plaque

- 24 murs en bois
- 24 jetons portant des symboles magiques
- 1 sac de toile
- 1 dé aux faces numérotées 1, 2, 2, 3, 3, 4
- 4 magiciens rouge, bleu, jaune et vert
- 4 billes métalliques
- Règle du jeu

Inhoud

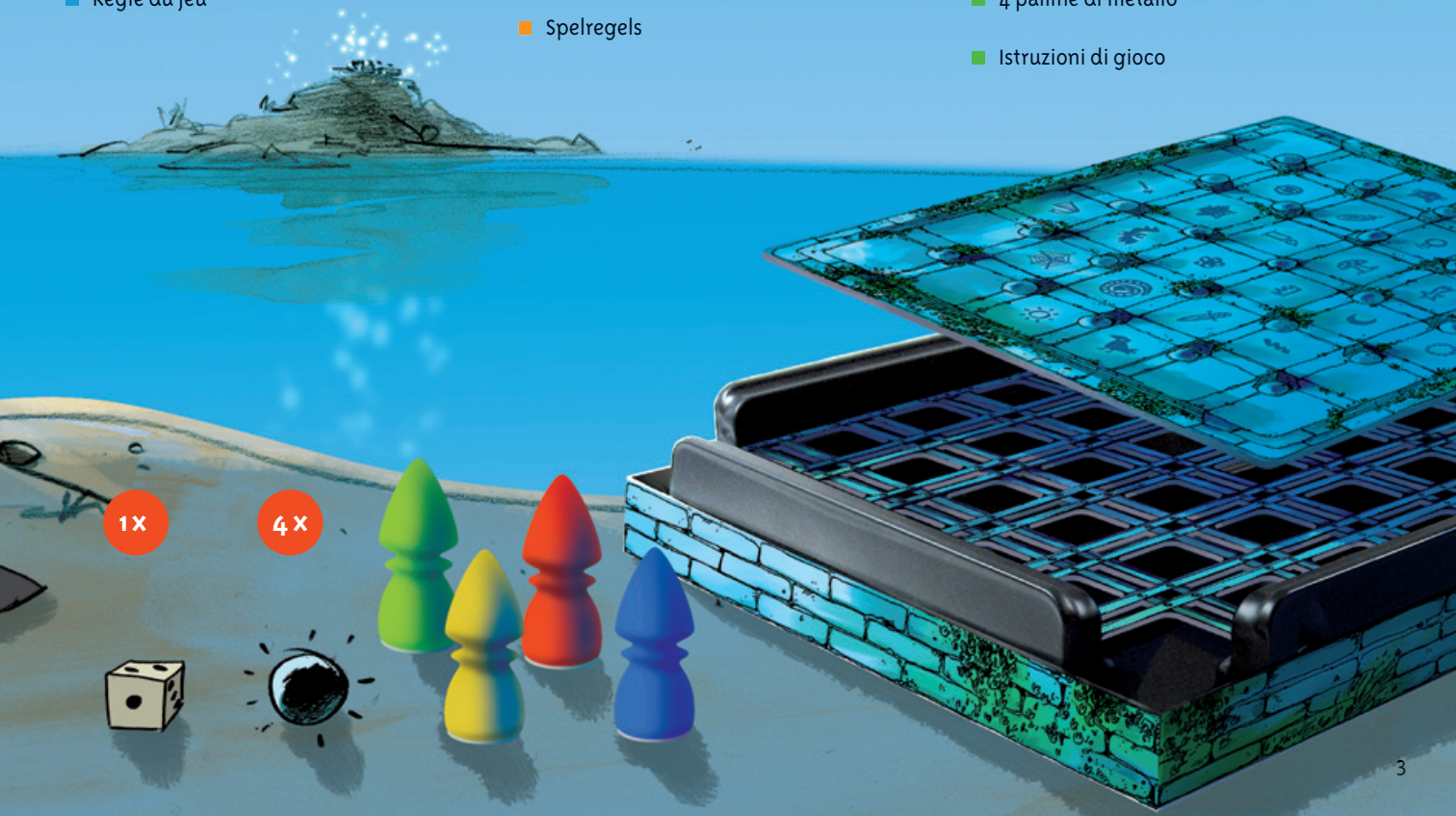
Speelbord bestaande uit twee verdiepingen: een ondergronds labyrint en de vloerplaat

- 24 houten muren
- 24 fiches met magische symbolen
- 1 stoffen zak
- 1 dobbelsteen genummerd als volgt: 1, 2, 2, 3, 3, 4
- 4 tovenaars rood, blauw, geel en groen
- 4 metalen ballen
- Spelregels

Contenuto

Tabellone di gioco a più livelli consistente in un labirinto sotterraneo e in un piano base

- 24 muraglie di legno
- 24 gettoni con simboli magici
- 1 sacchetto di stoffa
- 1 dado con facciate con i numeri 1, 2, 2, 3, 3, 4
- 4 maghi nei colori rosso, blu, giallo e verde
- 4 palline di metallo
- Istruzioni di gioco



1X

4X

Worum geht's?

Plonk, autsch! Verdutzt reibt sich der kleine Magier die Augen. Ist da etwa eine Mauer? Neugierig erkunden die Zauberlehrlinge das magische Labyrinth. Heute gilt es eine wichtige Aufgabe zu lösen – die Suche nach den magischen Symbolen! Das wäre eigentlich ganz einfach, wenn die großen Magier den Kindern nicht hin und wieder einen Streich spielen würden. Wie von Zauberhand bleiben Wege verschlossen und zeigen sich verborgene Gänge.

Jeder Spieler versucht mit seiner Figur das magische Labyrinth zu bezwingen und als erster 5 Symbole einzusammeln.

What's the game all about

Boink, ouch! The little magician rubs his eyes in surprise. Is there a wall here? The magician's apprentices curiously explore the magical labyrinth. They have an important task to solve today – the search for the magic symbols! This would be quite easy if the big magicians didn't play a prank on the children now and then. Ways remain closed as if by magic, and hidden tunnels are revealed.

Each player tries to conquer the magic labyrinth with his token and to be the first to collect 5 symbols.



Principe du jeu

Boum ! Aïe ! Le jeune magicien n'en revient pas et se frotte les yeux. Y aurait-il un mur ? Curieux, les apprentis magiciens explorent le labyrinthe magique. Aujourd'hui, une épreuve importante les attend : retrouver les symboles magiques ! Ce serait simple si les grands magiciens arrêtaient de leur faire sans cesse des farces. Comme par magie, certains passages restent fermés, tandis que d'autres s'ouvrent.

Chaque joueur essaye de dompter le labyrinthe magique avec son pion et de ramener le premier 5 symboles.

Waar gaat het over

Boink, auw! De kleine tovenaar wrijft verrast zijn ogen uit. Staat er hier een muur? De leerlingen van de tovenaar verkennen nieuwsgierig het magische labirint. Ze moeten vandaag een belangrijke opdracht vervullen — de zoektocht naar magische symbolen! Dat zou best wel makkelijk zijn als de grote tovenaars geen grapjes zouden uithalen met de kinderen. Wegen blijven gesloten als bij toverslag en verborgen tunnels komen tevoorschijn.

De spelers proberen het magische labirint te overwinnen met hun tovenaar en als eerste 5 symbolen te verzamelen.

Di cosa si tratta

Plonk, ouch! Stupito, il piccolo mago si strofina gli occhi. Ma è una muraglia quella? Gli apprendisti maghi esplorano con curiosità il labirinto magico. Per oggi c'è un compito importantissimo — la ricerca dei simboli magici! Che sarebbe anche troppo facile, se i grandi maghi non volessero continuamente giocare qualche tiro ai bambini. Come per magia le strade si chiudono e si svelano tortuosi percorsi.

Ogni giocatore cerca di superare con la sua pedina il labirinto e di collezionare per primo 5 simboli magici.



Vor dem ersten Spielen

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

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

Before the first game

First break out the magic symbols and place them in the black cloth bag.

Then carefully remove the remaining parts from the underground labyrinth.
They are not needed for the game.

Avant la première partie

Détacher les symboles magiques et les placer dans le sac de toile noir.

Séparer ensuite les autres éléments du labyrinthe souterrain ; ils ne servent pas pour le jeu.

Voor het eerste spel

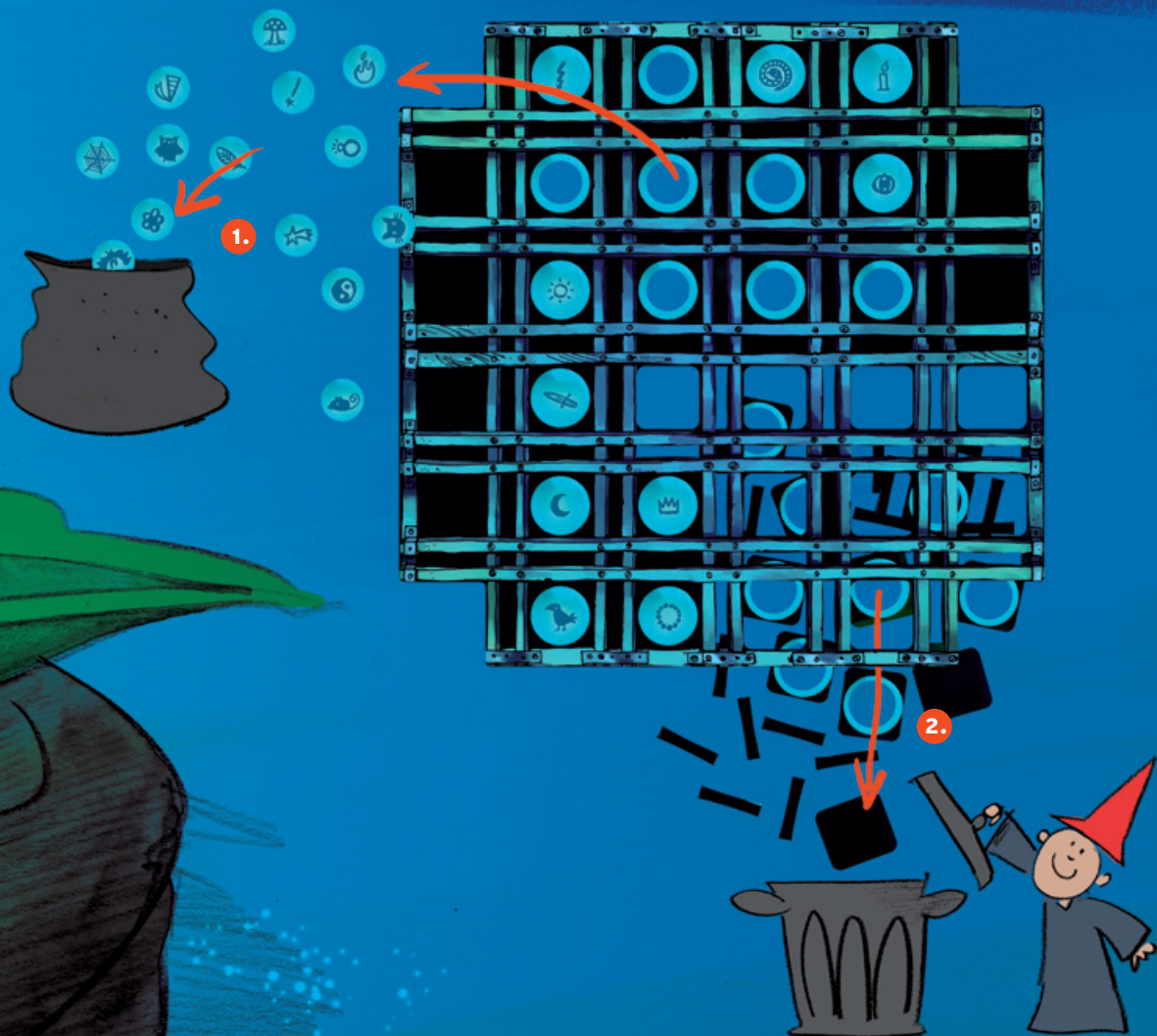
Maak de magische symbolen los en stop ze in de stoffen zak.

Verwijder dan voorzichtig de overige delen van het ondergrondse labirynth. Deze heb je niet nodig voor het spel.

Prima dell'uso

Per prima cosa staccate i simboli magici e metteteli nel sacchetto di stoffa nero.

Poi staccate con attenzione gli altri pezzi dal labirinto sotterraneo. Questi non servono per il gioco.



Spielvorbereitung

Stellt die Schachtel in die Tischmitte und legt das unterirdische Labyrinth hinein. Setzt anschließend die Mauerteile ein. Wie das aussehen könnte zeigt Bild A (19 Mauern, leichte Variante) und Bild B (24 Mauern, etwas schwieriger). Wichtig: jedes Feld muss wenigstens einen Zugang haben. Übrige Mauerteile legt ihr beiseite.

Habt ihr das Labyrinth fertig aufgebaut, deckt die Bodenplatte 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!“

Game preparations

Place the box in the middle of the table and put the underground labyrinth in it. Then insert the wall parts. Illustration A (19 walls, easy variant) and illustration B (24 walls, a little harder) show how this may look. Important: Each field must have at least one entry. Surplus wall parts are put aside.

When the labyrinth construction is finished, put the floor plate on top of it. The symbol chips in the cloth bag are put next to the playing field. Draw any chip and put it openly next to the playing field, so that everybody can see it. Now rotate the box several times and loudly proclaim: “Labyrinth, turn around, walls disappear, ways will be found!”



Préparation du jeu

Poser la boîte au milieu de la table et installer le labyrinthe souterrain à l'intérieur. Placer ensuite les murs. Les images A (19 murs, variante facile) et B (24 murs, variante difficile) vous montrent à quoi peut ressembler le labyrinthe.

Important : Il faut pouvoir accéder à chaque case par au moins un côté. Les murs restants sont mis de côté.

Une fois le labyrinthe construit, le recouvrir avec la plaque. Placer le sac de toile contenant 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 ! »

Spelvoorbereiding

Zet de doos in het midden van de tafel en plaats het labirint erin. Plaats dan de muren. Op afbeelding A (19 muren, eenvoudige variant) en afbeelding B (24 muren, een beetje moeilijker) kan je zien hoe dat eruitziet. Belangrijk: Elk veld moet minstens een ingang hebben. Resterende muren worden opzijgelegd.

Als het labirint klaar is, leg je de vloerplaat erbovenop. De zak met de fiches leg je naast het speelveld. Trek een fiche en leg die open naast het speelveld, zodat iedereen het symbool kan zien. Draai de doos nu verschillende keren rond en roep luid: "Labirint, draai rond! Muren, verdwijnen! We zullen de weg vinden!"

Preparazione del gioco

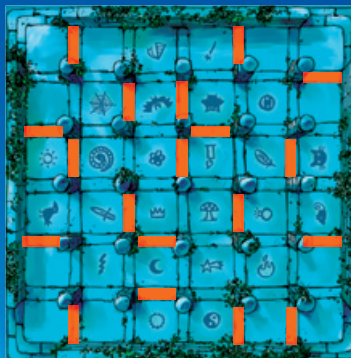
Mettete la scatola in mezzo alla tavola e mettete dentro il labirinto sotterraneo. Poi montate le muraglie. Potrebbe essere ad esempio come nella figura A (19 muraglie, variante facile) e nella figura B (24 muraglie, un po' più difficile)

Importante: ogni casella deve avere almeno un accesso. Mettete da parte le muraglie che avanzano.

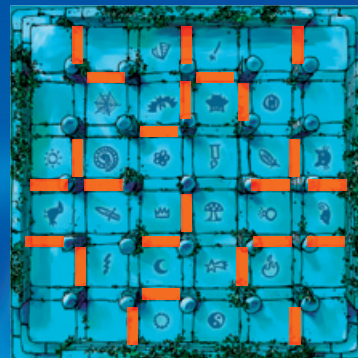
Quando avete finito di costruire il labirinto, mettete sopra il piano base. Mettete i gettoni con i simboli nel sacchetto vicino al tabellone di gioco. Estraiete un gettone a caso e mettetelo vicino al tabellone di gioco, ben visibile a tutti. Ora voltare la scatola e intanto dite ad alta voce:

„Labirinto gira gira, sparite le mura, la strada è sicura!“

A



B



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.

Placing the tokens

Each player chooses a magician and takes a metal ball. The game starts at the respective corners of the labyrinth, one player in each corner. If there are two players, choose opposite corners.

Put your magician on the start field in the corner and then carefully put the ball against it from below until it is held by the magnet.



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.

Plaatsen van de pionnen

Elke speler kiest een tovenaars en neemt een metalen bal. Elke tovenaars start in een hoek van het labirint. Als je met z'n tweeën speelt, kies je tegenoverliggende hoeken.

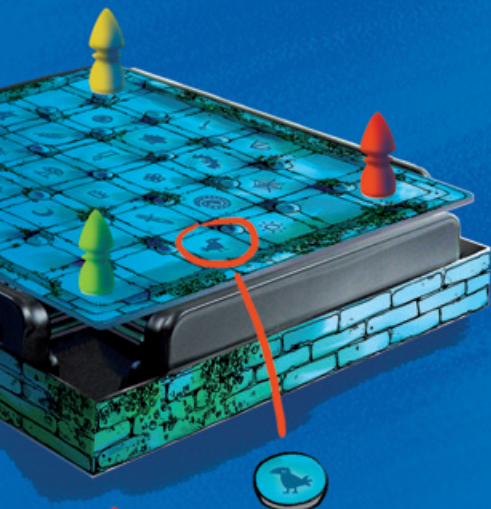
Zet je tovenaars op het startveld in de hoek en duw de bal dan voorzichtig onder de vloerplaat tegen de tovenaars tot de magneet de bal vasthoudt.

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 mettete gli sotto con attenzione la pallina, finché sarà trattenuta dalla calamita.





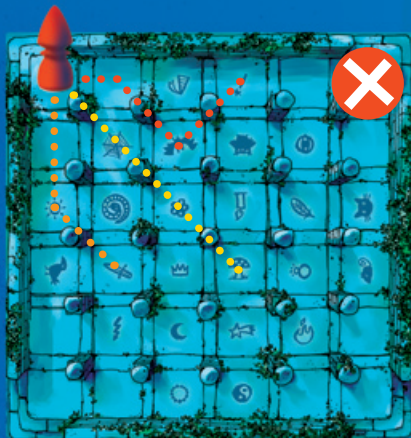
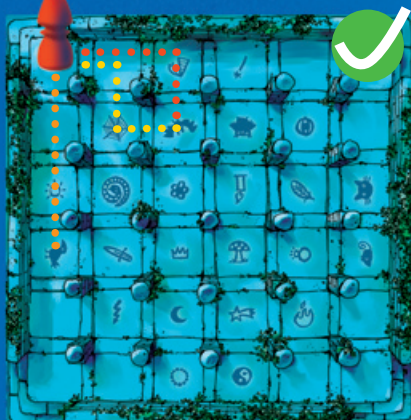
Spielverlauf

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.

Hinweis: Andere Magier können überholt werden, aber es darf nicht mehr als ein Magier auf einem Feld stehen bleiben.



Game play

You play by turns. The player who last lost his way begins. You now have to be the first to reach the playing field with the sign shown on the symbol chip.

When it is your turn: Throw the die once and then move your magician in any direction according to the number of points (or less by forfeiting steps). Move your magician horizontally or vertically, and you may turn whenever you want. It is not possible to go diagonally.

Take care that you move the magician swiftly. It is not allowed to test if a wall may appear. Note: Other magicians may be passed, and there may only be one magician on a field.



Déroutement 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. Précision : Il est permis de doubler d'autres magiciens mais il ne peut y avoir au maximum qu'un magicien sur une case.

Spelverloop

Je speelt om de beurt. De speler die het laatst de weg kwijt was, begint. Je moet nu als eerste het vakje bereiken waar hetzelfde symbool op staat als op de fiche.

Tijdens je beurt:

Gooi de dobbelsteen en verplaats je tovenaars evenveel vakjes als het aantal punten dat je gegooid hebt. Je mag kiezen in welke richting je tovenaars beweegt. Beweeg je tovenaars horizontaal of verticaal, je mag draaien wanneer je maar wilt. Je mag niet diagonaal bewegen. Zorg ervoor dat je de tovenaars snel beweegt.

Je mag niet eerst proberen of er een muur verschijnt.

Opmerking: Andere tovenaars mogen voorbij gestoken worden, en er mogen enkel een tovenaars op een veld staan.

Svolgimento del gioco

Si gioca in cerchio. Inizia il giocatore che l'ultima volta si è perso. Adesso bisogna cercare di raggiungere per primi con la propria pedina sul tabellone di gioco il disegno del gettone con il simbolo estratto.

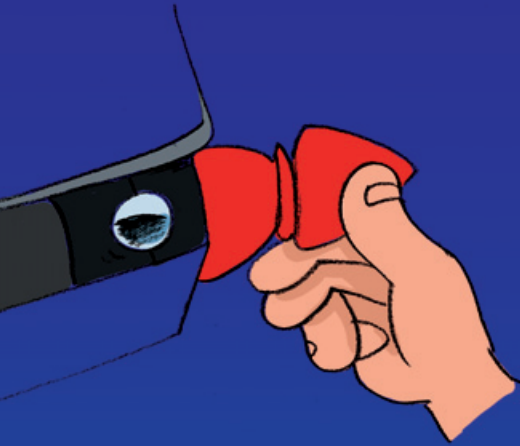
Se tocca a te:

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





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.

Invisible walls:

If you hit a wall, the ball will drop and land in one of the four corners. Remaining steps are forfeit. Remove the ball, and put your magician and the metal ball back in your starting corner. Tip: To remove the ball from the corner, place your magician on the side and slowly pull the ball upwards. Then it is the next player's turn.

Magic symbols:

When you reach the desired magic symbol on the playing field, you may take the symbol chip. Remaining steps are forfeit. Then draw a new symbol chip from the bag and put it down openly. A player is on the looked-for symbol already? He gets the symbol chip and a new one is drawn.

End of game

The game is over when one player collected 5 magic symbols.



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.

Onzichtbare muren:

Als je tegen een muur loopt, valt de bal en rolt hij naar één van de vier hoeken. Het overgebleven aantal stapjes, ben je kwijt. Neem de bal weg en zet je tovenaar met de metalen bal terug in jouw starthoek. Tip: Om de bal uit de hoek te halen, kan je je tovenaar ernaast zetten en de bal langzaam optillen. Dan is de volgende speler aan de beurt.

Magische symbolen:

Als je op het vakje met het gewenste magische symbool komt, mag je de fiche met het symbool nemen. Het overgebleven aantal stapjes ben je kwijt. Trek dan een nieuwe fiche uit de zak en leg de fiche met het symbool naar boven. Als er al een speler op het vakje met dit symbool staat, heeft hij geluk! Hij mag de fiche dan nemen en daarna wordt er weer een nieuwe fiche getrokken.

Einde van het spel

Het spel eindigt als een speler 5 magische symbolen verzameld heeft.

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.





© Copyright 2009
DREI MAGIER SPIELE
by Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.dreimagier.de
Art.-Nr. 40848

