

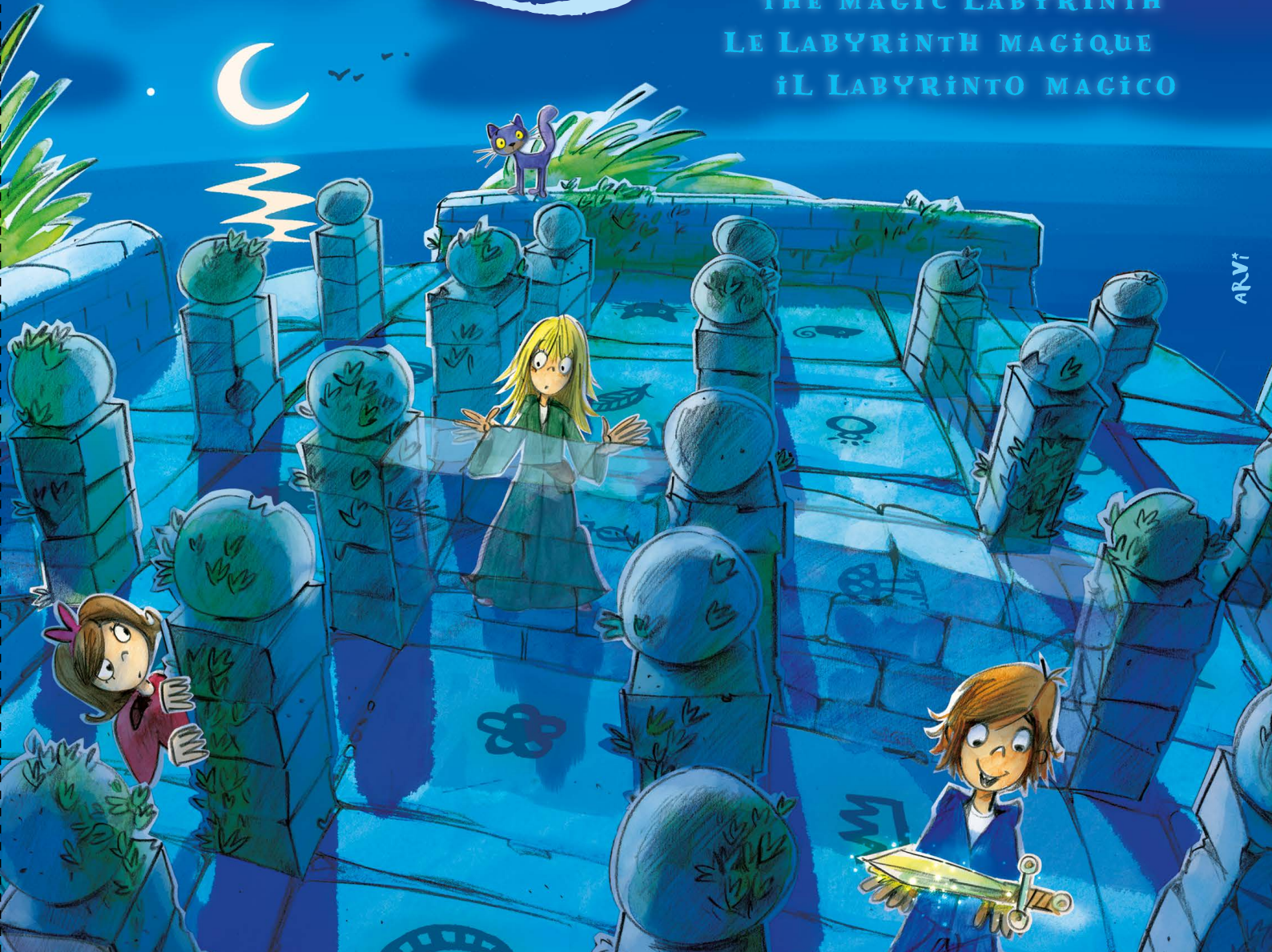
DIRK BAUMANN

# DAS MAGISCHE LABYRINTH

THE MAGIC LABYRINTH  
LE LABYRINTH MAGIQUE  
IL LABYRINTO MAGICO



DREI  
MAGIER



ARVÉ

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. Alle versuchen mit ihrer Figur das magische Labyrinth zu bezwingen und zuerst 5 Symbole einzusammeln.

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.

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.

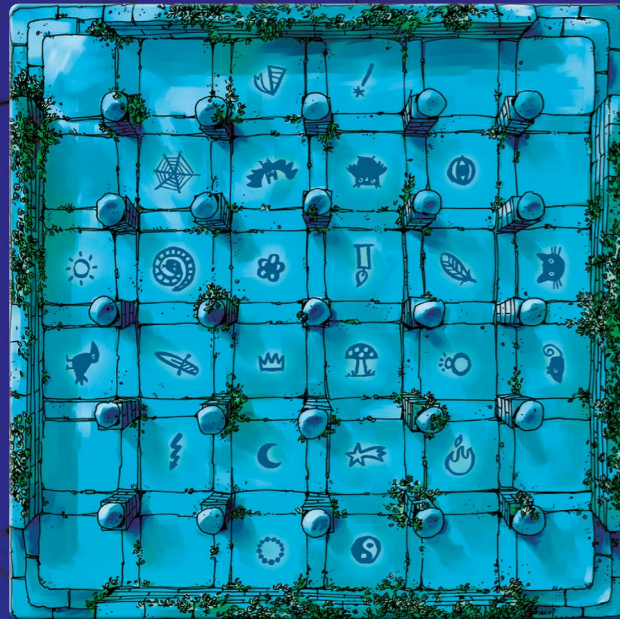
Plonk, ouch! Perplesso Vicky si strofina gli occhi.  
Ma è una muraglia quella?

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!

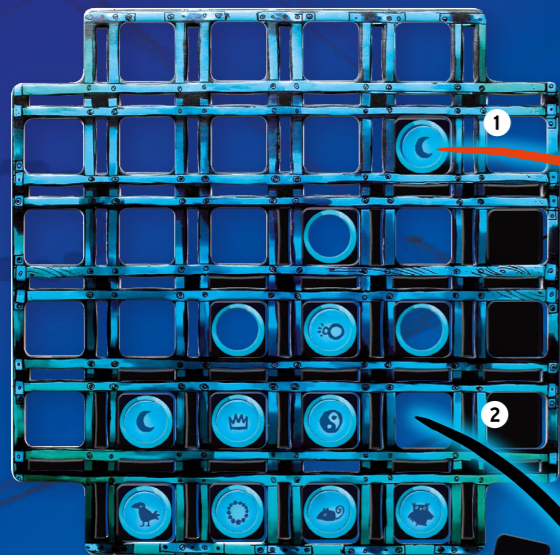
Che sarebbe anche troppo facile, ma come per magia alcuni percorsi sono chiusi nel labirinto. Ogni giocatore cerca di superare con la sua pedina il labirinto e di collezionare per primo 5 simboli.



## Inhalt



Spiefeld



Unterirdische Labyrinth-Bodenplatte

## 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



1 Stoffbeutel

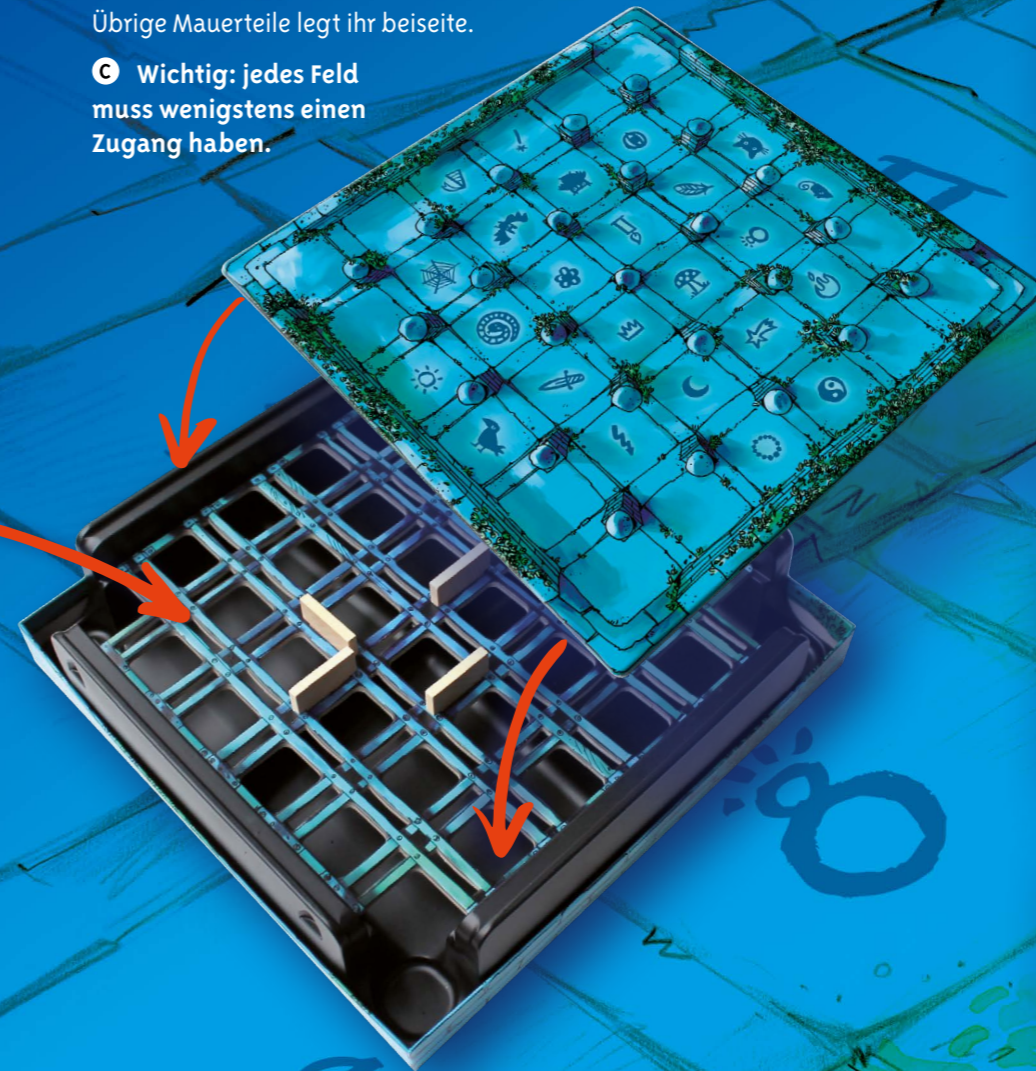
24 Chips  
mit magischen Symbolen

## Spielvorbereitung

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

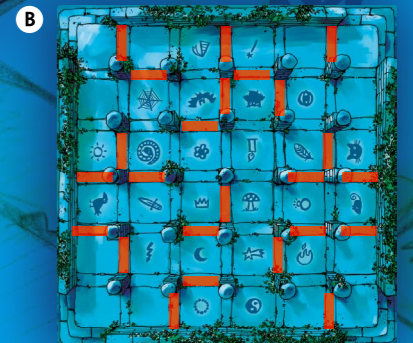
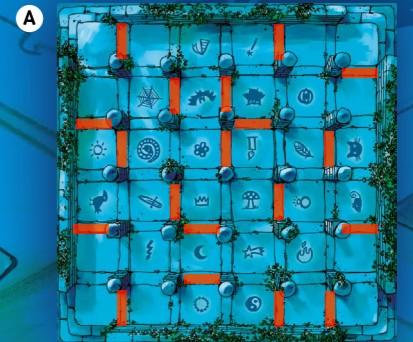
Wie das aussehen könnte zeigt:

- 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, legt 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.

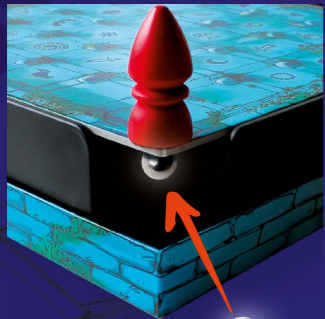
Dreht nun die Schachtel mehrmals herum und spricht laut dazu: „Labyrinth dreh dich herum, Mauern verschwinden, Wege sich finden!“



## Einsetzen der Spielfiguren

Wählt jeweils einen Magier und eine Metallkugel aus und legt beides vor euch ab. Gestartet wird aus den 4 Ecken, wobei jeder Magier in einer anderen Ecke steht. Spielt ihr zu zweit, startet ihr gegenüber voneinander.

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. Wer sich zuletzt verlaufen hat, beginnt das Spiel.

1 Nun gilt es, mit der Spielfigur zuerst, das abgebildete Zeichen des Symbolchips auf dem Spielfeld zu erreichen.

### Wenn du an der Reihe bist:

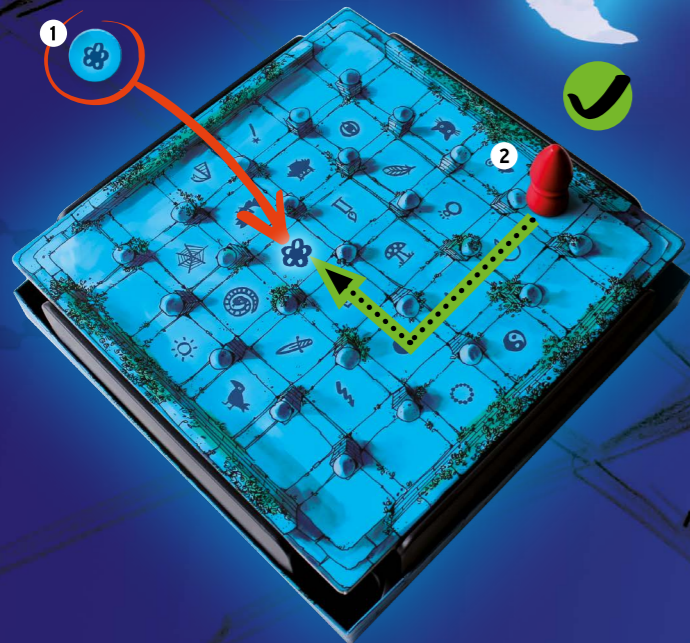
Würfle einmal und bewege dann deinen Magier entsprechend der Augenzahl (oder weniger, indem du Schritte verfallen lässt) in eine beliebige Richtung.

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

3 Diagonal ziehen ist nicht möglich.

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

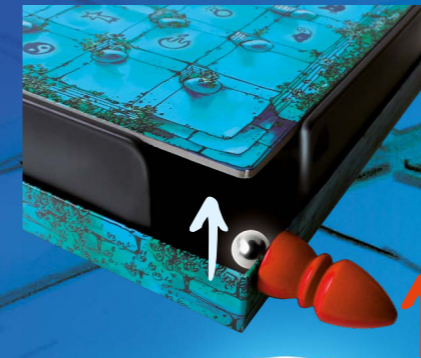
Hinweis: Andere Magier können überholt werden, aber es darf nicht mehr als ein Magier auf einem Feld stehen bleiben.



## 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. Anschließend ist der nächste Magier am Zug.



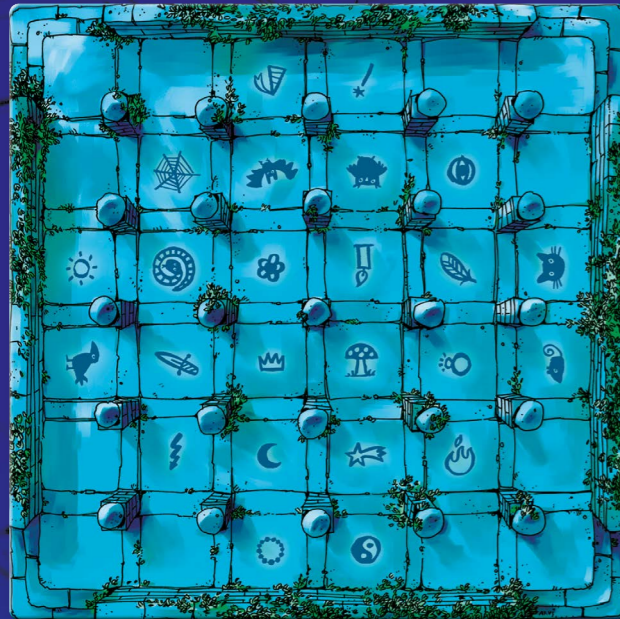
## Magische Symbole:

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. Falls das gesuchte Symbol bereits durch eine Figur besetzt ist, ist der Punkt direkt gewonnen und ein neuer Symbolchip wird aus dem Beutel gezogen.

## Spielende

Sobald einer von euch 5 magische Symbole gesammelt hat, endet das Spiel.

### Contents



playing field

### Before the first game

- 1 First break out the magic symbols and place them in the black cloth bag.
- 2 Then carefully remove the remaining parts from the underground labyrinth. They are not needed for the game.



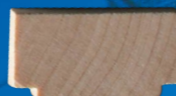
1 dice with sides numbered 1, 2, 2, 3, 3, 4



4 metal balls



4 magnetische Magier



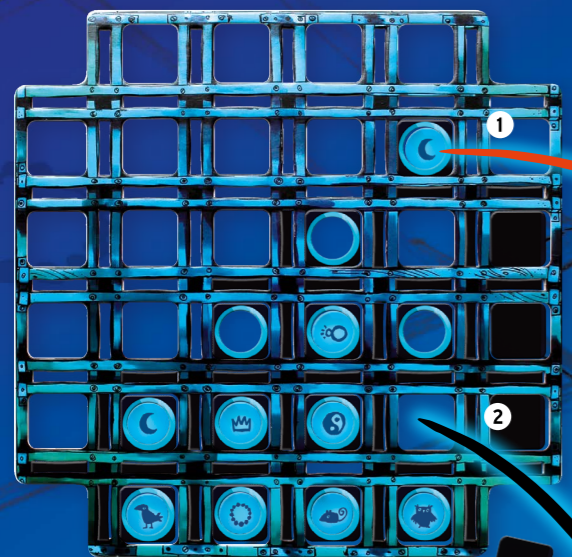
24 wall parts of wood



1 cloth bag



24 chips with magic symbols



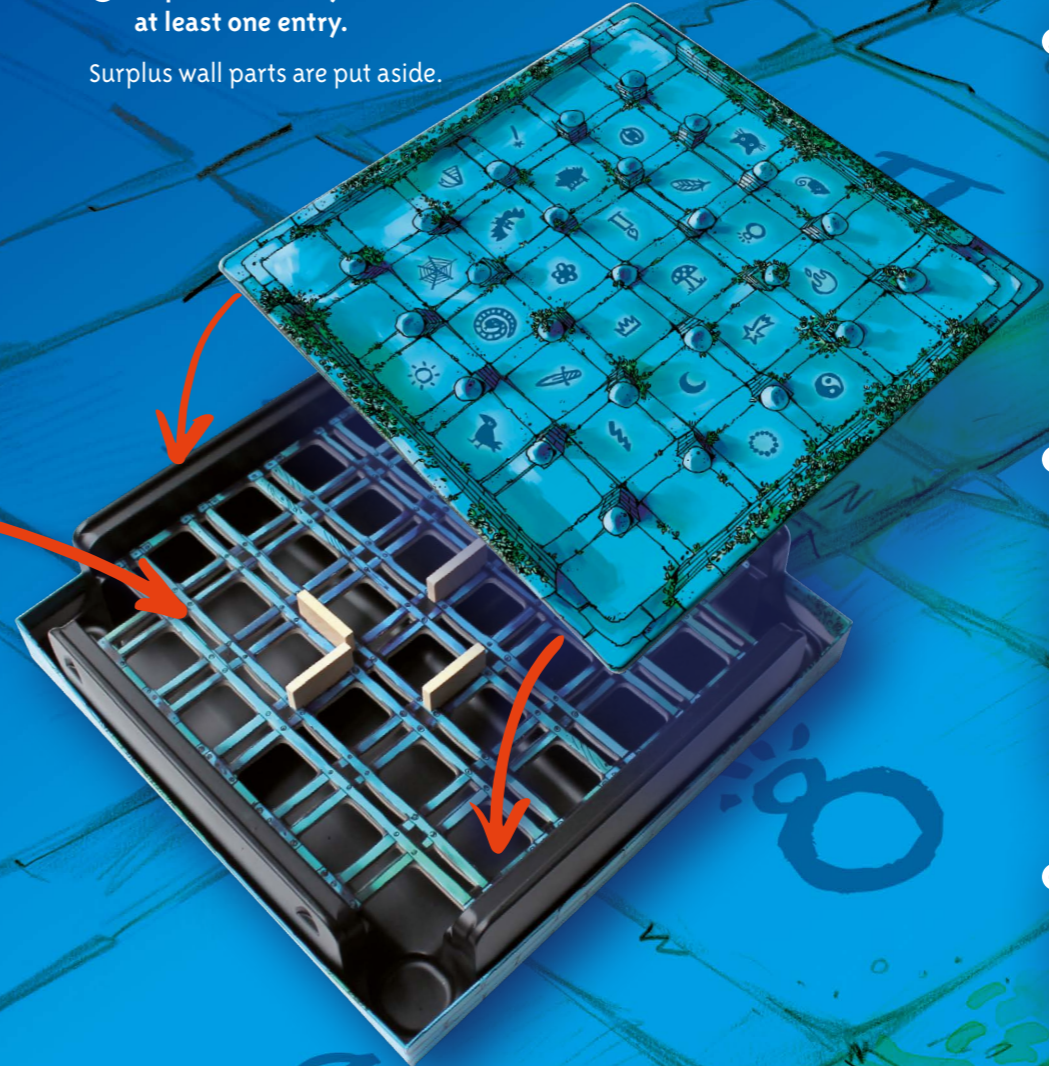
underground labyrinth

### Game preparations

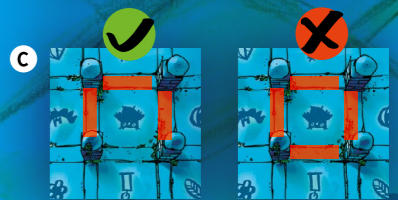
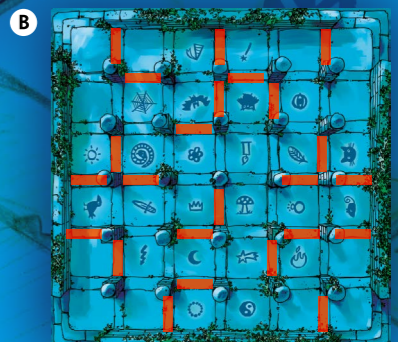
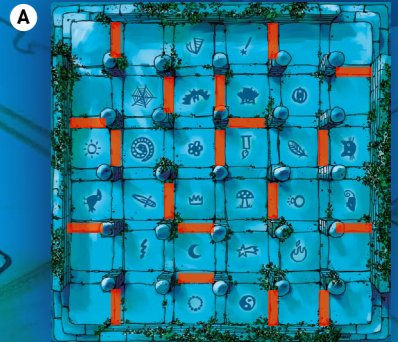
Place the box in the middle of the table and put the underground labyrinth in it. Then insert the wall parts.

- A Illustration A (19 walls, **easy variant**) and
- B illustration B (24 walls, **a little harder**) show how this may look.
- C **Important: Each field must have at least one entry.**

Surplus wall parts are put aside.



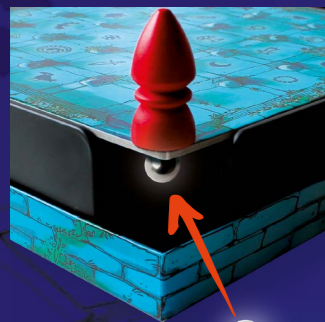
When the labyrinth construction is finished, put the floor plate on top of it. The symbol chips in the cloth bag are put next to the playing field. Draw any chip and put it openly next to the playing field, so that everybody can see it. Now rotate the box several times and loudly proclaim: "Labyrinth,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



## 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.



## Game play

You play by turns.

The player who last lost his way begins.

- 1 You now have to be the first to reach the playing field with the sign shown on the symbol chip.

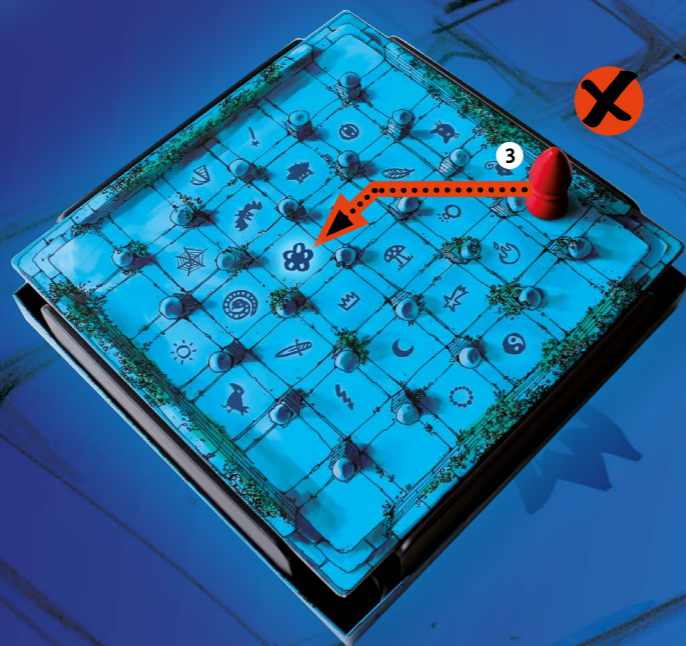
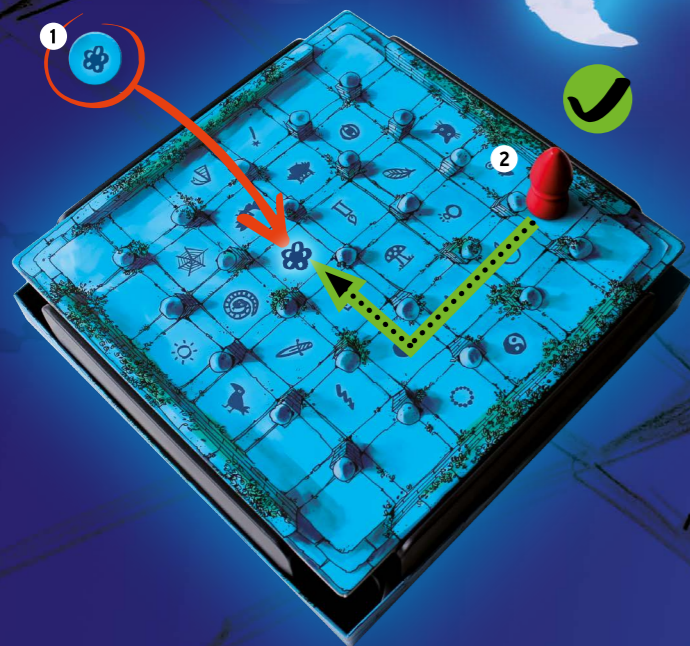
### When it is your turn:

Throw the die once and then move your magician in any direction according to the number of points (or less by forfeiting steps)

- 2 Move your magician horizontally or vertically, and you may turn whenever you want.
- 3 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.

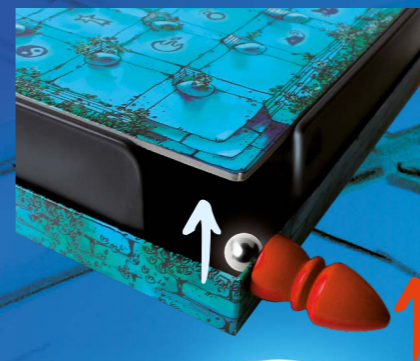
**Note:** Other magicians may be passed, and there may only be one magician on a field.



## 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.



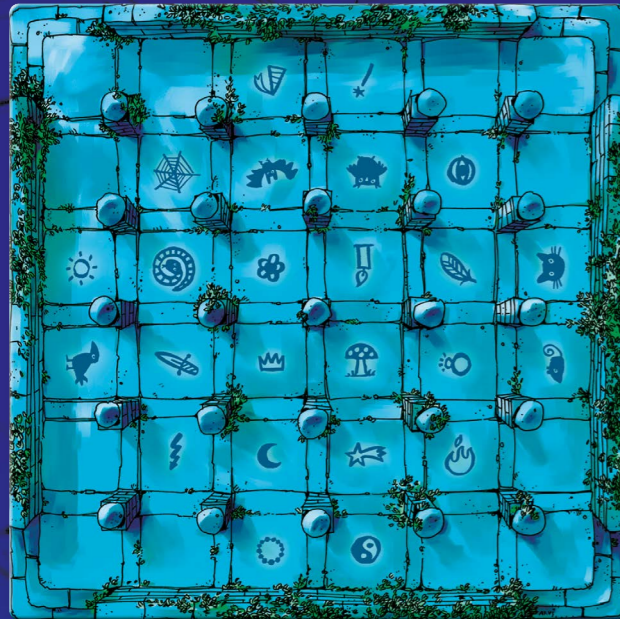
## Magic symbols:

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.

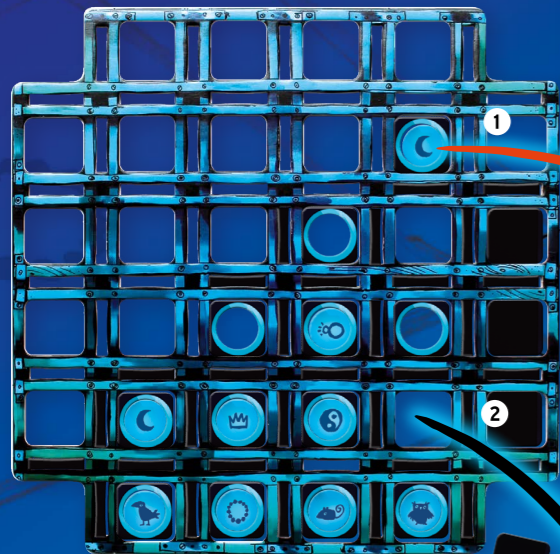
## End of game

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

## 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.

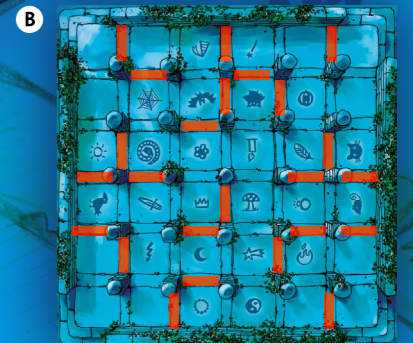
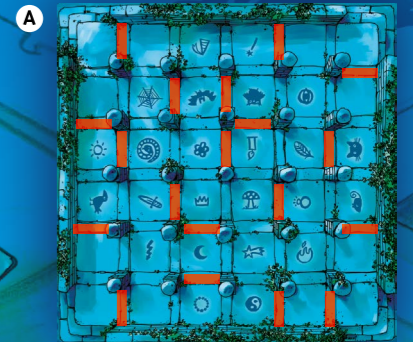
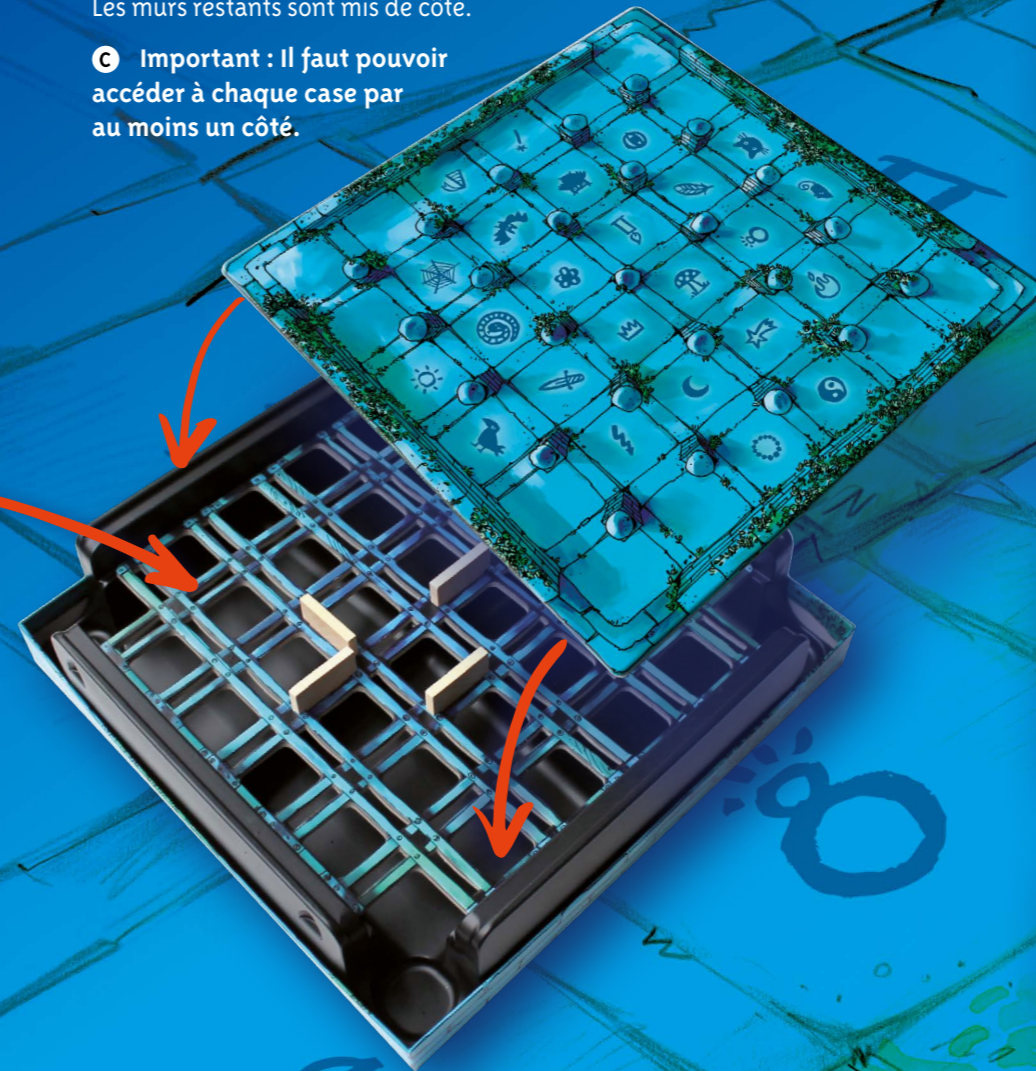
- A Variante facile (19 murs) et
- B variante difficile (24 murs)

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 contenant les jetons à proximité. Piocher un jeton au hasard et le poser à côté du plateau, face visible.

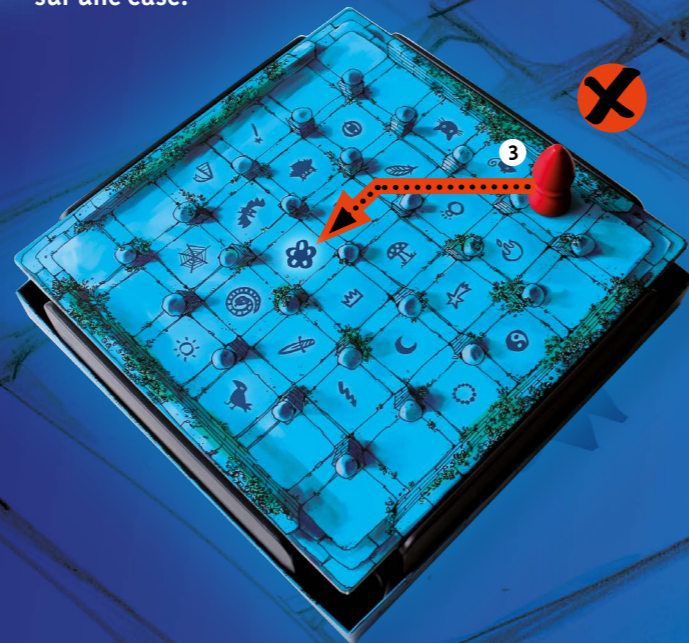
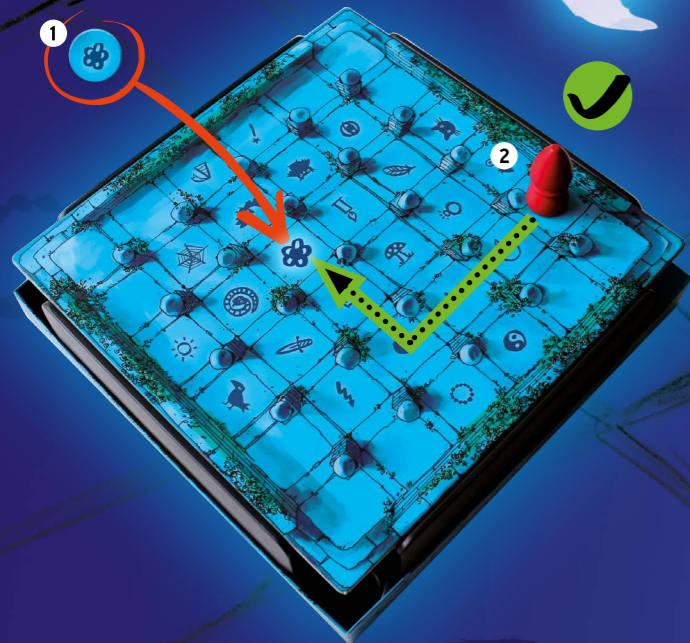
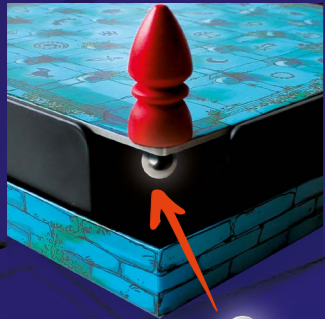
Tourner ensuite plusieurs fois la boîte tout en prononçant la formule : « Tourne labyrinthe ! Que tes murs disparaissent et tes passages se brouillent ! »



## 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.

1 Il s'agit maintenant d'atteindre le premier 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.

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

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

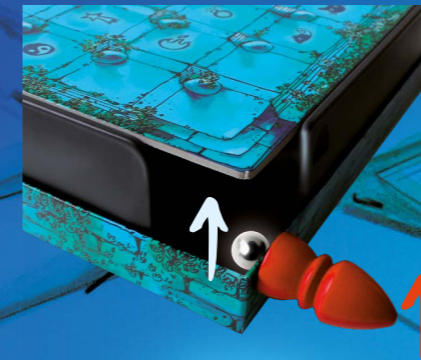
Veiller à se déplacer rapidement. Il est interdit de tester s'il y a un mur ou non.

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

## 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 :

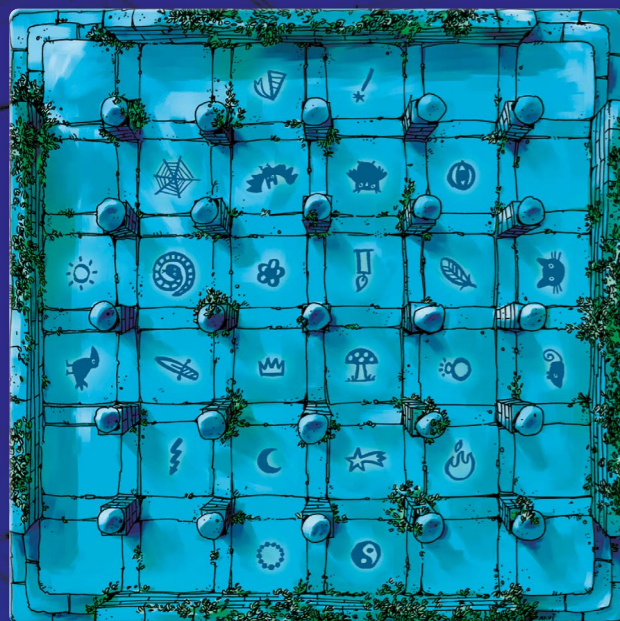
Si un joueur atteint le symbole magique recherché sur le plateau, il gagne le jeton. Les points supplémentaires du dé sont ignorés. Il pioche alors un nouveau jeton du sac et le retourne face visible. Si un magicien se trouve déjà sur le symbole recherché, il le gagne et en pioche un nouveau.

## Fin de la partie

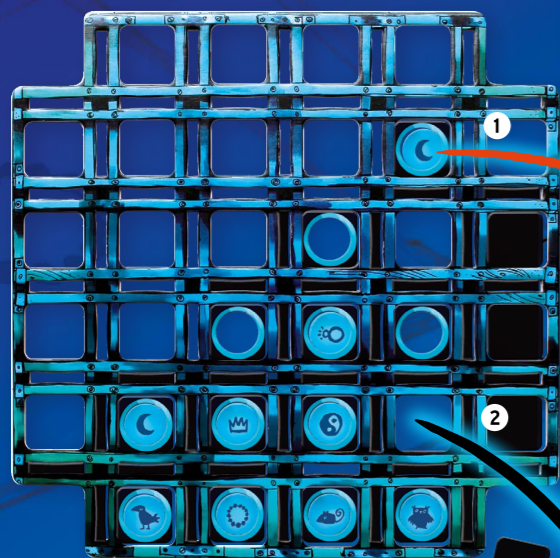
La partie prend fin lorsqu'un joueur a gagné 5 symboles.



## 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 facciate  
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

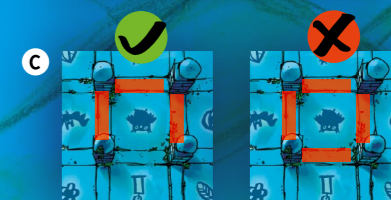
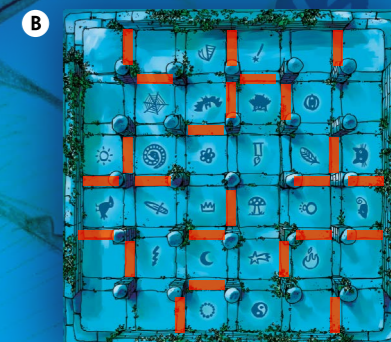
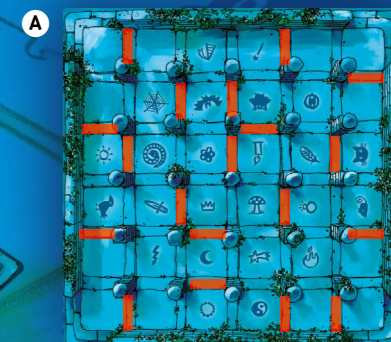
Mettete la scatola in mezzo alla tavola e metteteci dentro il labirinto sotterraneo. Poi montate le muraglie. Potrebbe essere ad esempio come

- 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. 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!“



## 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 si gioca in due, scegliete angoli opposti 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:

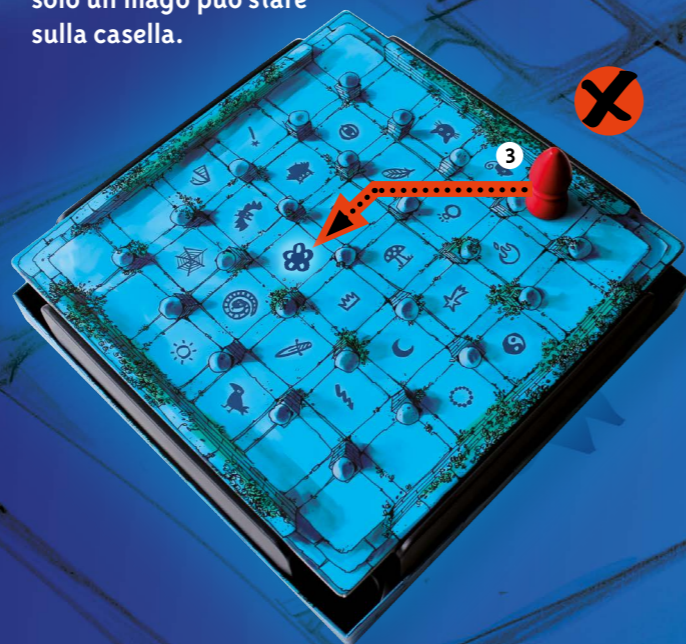
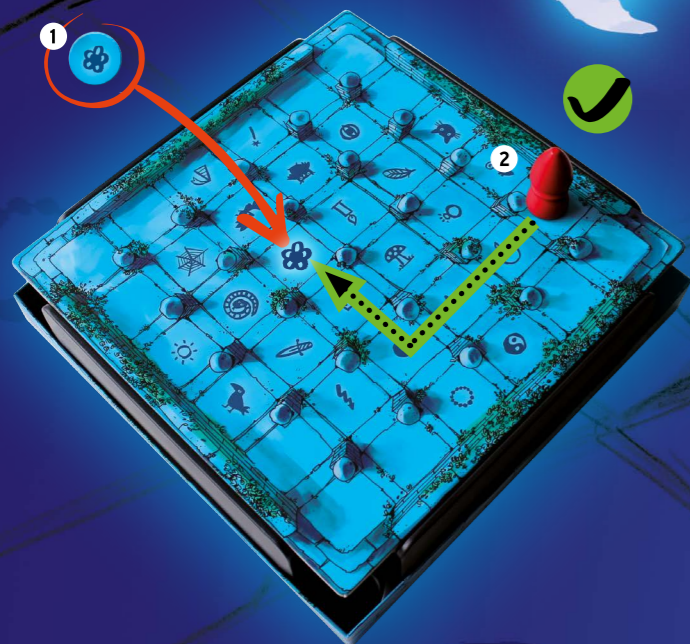
Tira una volta il dado e muovi il tuo mago in base al punteggio che hai fatto (oppure di meno, se lasci perdere dei passi) in una direzione a tua scelta.

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.

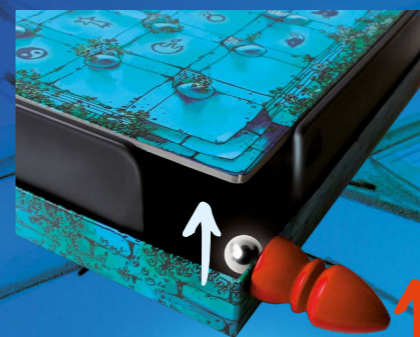
Nota: Si possono sorpassare altri maghi, tuttavia solo un mago può stare sulla casella.



## 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.



Copyright:

**DREI MAGIER**

by Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin

[www.dreimagier.de](http://www.dreimagier.de)

**Art.-Nr. 40848**

Redaktion: **Thorsten Gimmler**

Gestaltung: **Rolf (ARVi) Vogt**

Autor: **Dirk Baumann**



6+



2-4



25