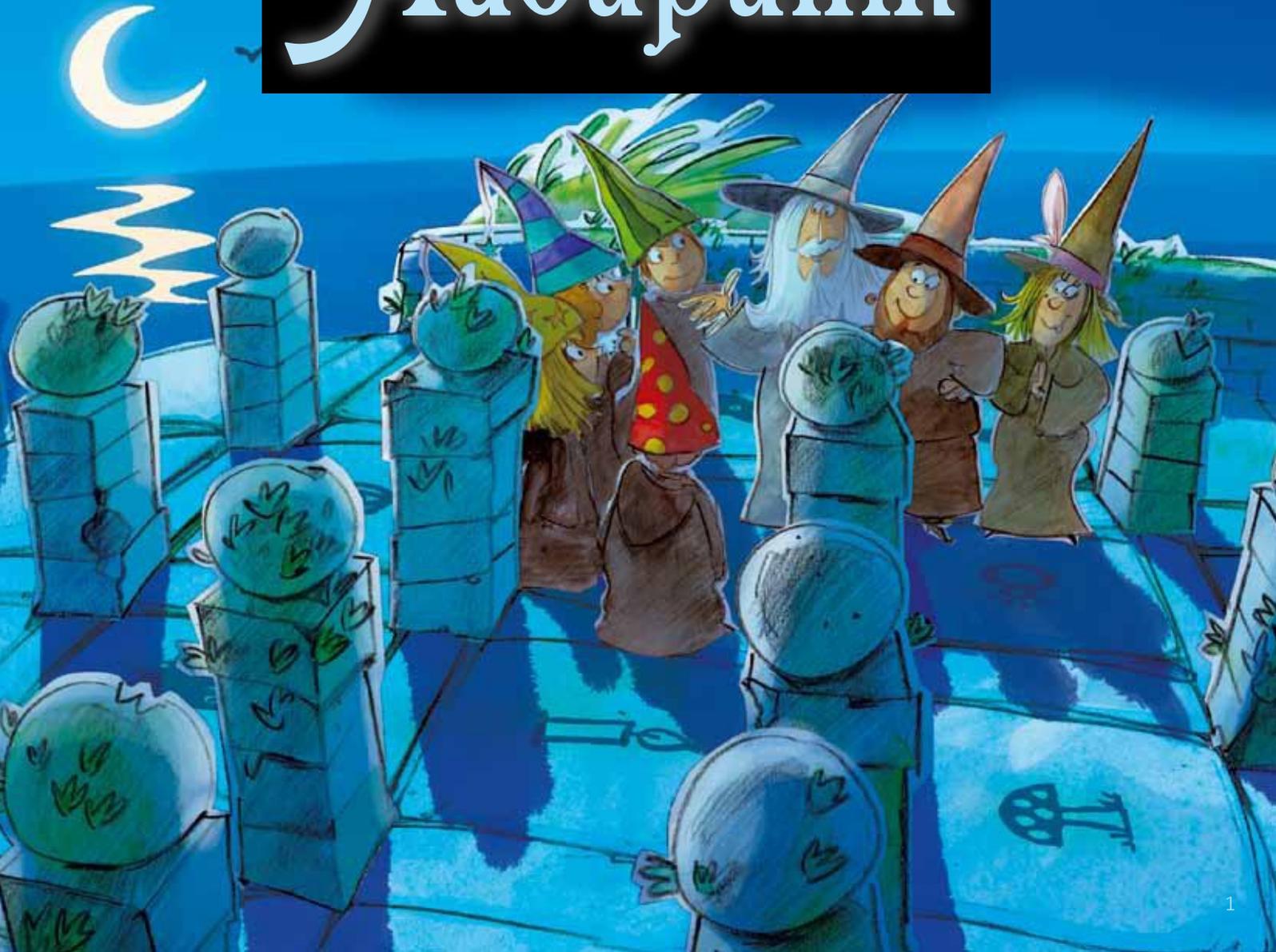


DIRK BAUMANN

DREI  
MAGI  
ER  
SPIELE

# Волшебный Лабиринт



**D****GB**

## Inhalt

Mehrschichtiges Spielfeld bestehend aus einem unterirdischen Labyrinth und der Bodenplatte

- 24 Mauerteile aus Holz
- 24 Chips mit magischen Symbolen
- 1 Stobeutel
- 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

## 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

**ANVI**

Дирк Бауманн  
(Dirk Baumann)  
\* 1971



SNOWBODY.org.ua

DesktopGames.com.ua



© Copyright 2009

**SCHMIDT SPIELE GmbH**

Postfach 470437

D-12313 Berlin

www.dreimagierspiele.de

Art.-Nr. 40848

## Worum geht's?

Plonk, utsch! Verduztzt 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.



## Vor dem ersten Spielen

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

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.



## 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 (leichte Variante) und Bild B (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 Stobeutel legt ihr neben das Spielfeld. Zieht einen beliebigen Chip und legt ihn für alle gut sichtbar 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 (easy variant) and illustration B (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!”



## 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.

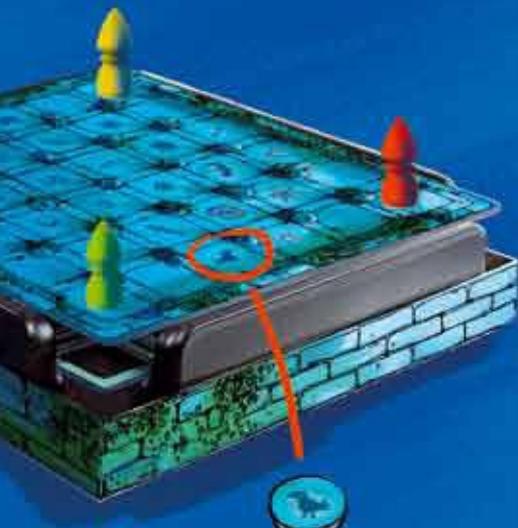
Stellt euren Magier auf das Startfeld in der Ecke und setzt anschließend die Kugel vorsichtig von unten dagegen, bis sie vom Magnet gehalten wird.

## 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.



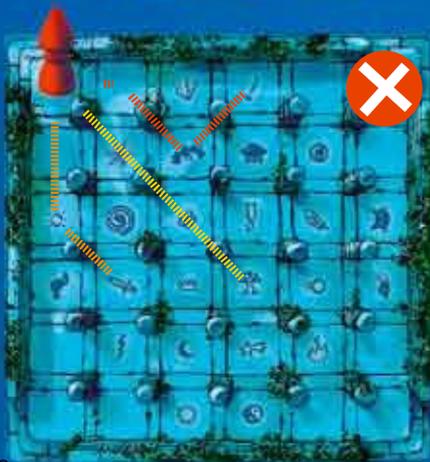


## Spielverlauf

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

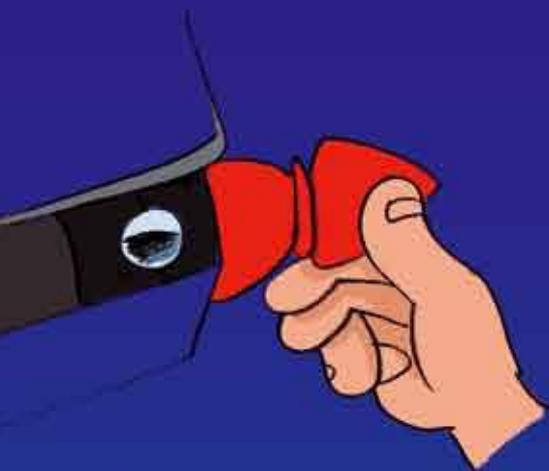
You play by turns. The player who last lost his way begins. You now have to be the first to reach the playing field with the sign shown on the symbol chip.

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.





### 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 oen hin. Ein Spieler steht bereits auf dem gesuchten Symbol? Dann erhält er den Symbolchip und ein neuer wird gezogen. Stehen zwei Spieler auf dem Symbol, erhält der zweite einen Symbolchip aus dem Beutel.

### 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. If two players find themselves on one symbol, the second one will get a chip from the bag.

### End of game

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





© Copyright 2009

**SCHMIDT SPIELE GmbH**

Postfach 470437

D-12313 Berlin

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

**Art.-Nr. 40848**

