



DREI  
MAGIER

DIRK BAUMANN

# DAS MAGISCHE LABYRINTH

THE MAGIC LABYRINTH  
IL LABIRINTO MAGICO  
LE LABYRINTH MAGIQUE



# Das Original

**Kennt ihr schon das „große“ magische Labyrinth?**

Die Regeln sind genauso einfach, nur sind die Mauern unsichtbar und die Spielfiguren magnetisch! Bewegt eure Magier durch das Labyrinth, aber seid vorsichtig! Stoßt ihr gegen eine Mauer fällt eure Kugel herunter und ihr startet wieder von neuem!

Merkt euch also gut, wo sich die unsichtbaren Mauern befinden!



Für 2-4 Spieler  
ab 6 Jahren  
Art.-Nr. 40848



DIRK BAUMANN

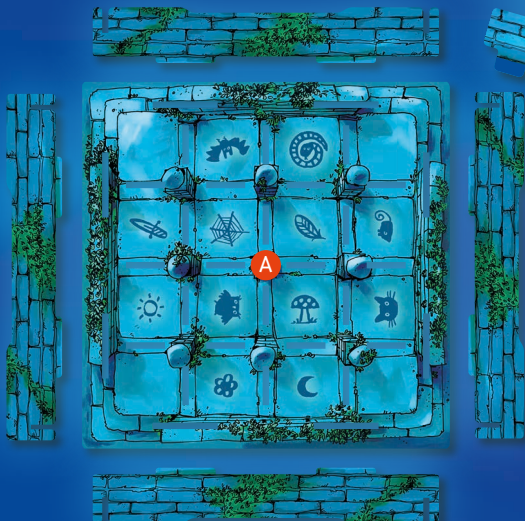
# DAS MAGISCHE LABYRINTH

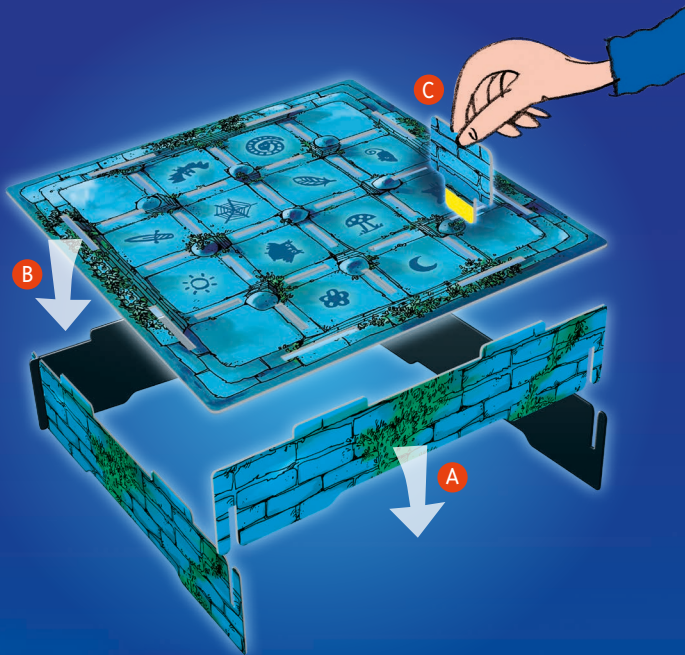
## Ziel des Spiels

Welcher Magier von euch sammelt wohl als Erstes genug der magischen Symbole ein?

## Inhalt

- A** 1 Labyrinth  
(4 Seitenteile und 1 Spielfeld)
- B** 24 Mauerteile
- C** 12 Symbolmarker
- D** 4 Magier-Figuren mit Stehfüßchen





## Spielvorbereitung

**A** Steckst zuerst die 4 Seitenteile zusammen und **B** legt das Spielfeld obenauf. **C** Danach steckst ihr alle Mauerteile mit der farbigen Seite nach unten in die Schlitze des Spielfelds. Dreht anschließend das Labyrinth mehrmals herum und sprecht laut dazu: „Labyrinth dreh dich herum, Mauern verschwinden, Wege sich finden!“

Nun sucht sich noch jeder von euch eine Magier-Figur aus und stellt sie auf eines der Eckfelder (bei zwei Spielern auf die entgegengesetzten Ecken). Alle Symbolmarker werden gut gemischt und mit der Rückseite nach oben neben dem Spielfeld bereitgelegt. Deckt anschließend einen Symbolmarker auf und legt ihn auf das entsprechende Symbol auf dem Spielfeld. Dieser markiert euer erstes Ziel.

## Spielverlauf

Der Spieler, der sich zuletzt verlaufen hat, beginnt. Nun gilt es, mit der Magier-Figur als erstes, den auf dem Spielfeld ausliegenden Symbolchip zu erreichen.

Wenn du an der Reihe bist, sagst du eine Farbe (rot, gelb, grün oder blau), die du unter einer Mauer vermutest. Danach ziehst du die Mauer aus dem Labyrinth und legst sie neben das Spielfeld.

## Mauerstücke

### Richtige Farbe

Hast du die richtige Farbe genannt, kannst du mit deiner Magier-Figur auf das angrenzende Feld ziehen und bist gleich noch einmal am Zug.

### Falsche Farbe

Hast du die falsche Farbe genannt oder eine Mauer herausgezogen, bevor du eine Farbe genannt hast, endet dein Zug sofort. Deine Figur bleibt auf dem aktuellen Feld stehen. Hinweis: Deine Spielfigur wird nicht zurück auf das Feld zu Beginn deines Zuges gesetzt, sondern bleibt vor dem Mauerstück, welches falsch benannt wurde.

### Magische Symbole

Erreichst du das gesuchte magische Symbol auf dem Spielfeld, darfst du dir den Symbolchip nehmen. Decke anschließend einen neuen Symbolchip auf und lege ihn auf das Spielfeld. Steht auf dem Feld des neu gezogenen Symbols bereits ein Magier, so wird der Chip auf das nächste freie Feld entlang der kleinen Pfeile auf dem Spielfeld gelegt. Dann ist im Uhrzeigersinn der nächste Spieler an der Reihe.

Am Ende deines Zuges steckst du alle Mauern wieder in die Schlitze, wobei du frei entscheiden kannst, wo du welche Mauern einsetzen willst. Die anderen Spieler müssen dabei sehen können, welche Farbe in welchen Schlitz gesteckt wird.

## Außerdem gilt:

- Andere Magier-Figuren dürfen übersprungen werden. Dazu musst du die Farbe der Mauer zur benachbarten Figur und zusätzlich einer der anderen drei Mauerstücke, welche das Feld der gegnerischen Figur noch begrenzen, richtig benennen.
- Ziehe deinen Magier horizontal oder vertikal, wobei du beliebig oft abbiegen kannst. Diagonal ziehen ist nicht möglich.

## Spielende

Bei zwei Spielern gewinnt der Magier, der zuerst 5 Symbole gesammelt hat. Bei drei Spielern braucht man 4 Symbole zum Sieg und bei vier Spielern 3 Symbole.



DIRK BAUMANN

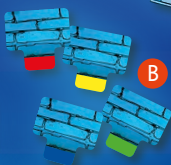
# THE MAGIC LABYRINTH

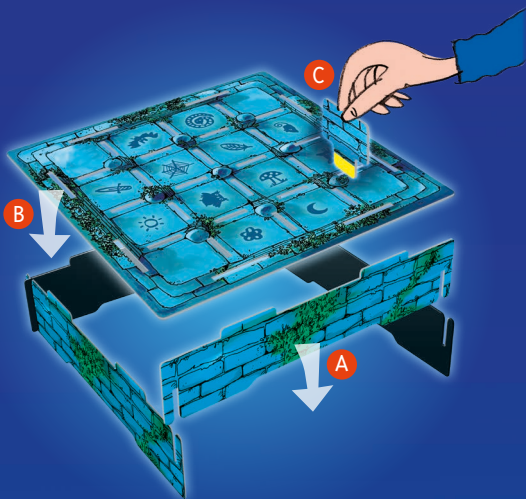
## Objective of the game

Which will be the first sorcerer to collect enough magic symbols?

## Contents

- A 1 labyrinth  
(4 side parts and 1 game board)
- B 24 wall parts
- C 12 symbol markers
- D 4 sorcerer figures with base





## Preparing to play

**A** First of all, assemble the four side parts and **B** position the game board on top. **C** Then place all wall parts with the coloured side face down into the slot of the game board. Then turn the labyrinth around several times, saying out loud, “Labyrinth turn around, walls disappear, paths reveal themselves!”

Now each player selects a sorcerer figure and places it on one of the corner fields (if two players are playing, place them in opposite corners). All symbol markers are well shuffled and positioned bottom-up next to the game board. Then uncover a symbol marker and place it on the corresponding symbol on the game board. This marks your first goal.

## How to play

The last person to have gotten lost, starts the game. The idea is to be the first sorcerer figure to reach the symbol chip on the game board.

When it is your turn, say a colour out loud (red, yellow, green or blue) which you think might be under a wall. Then you pull the wall out of the labyrinth and place it next to the game board.



## Wall parts

### Right colour

If you have named the **right** colour, you can move your sorcerer's figure to the next field and you get another turn.

### Wrong colour

If you have named the **wrong** colour or pulled out a wall before you have said a colour out loud, your turn immediately comes to an end. Your figure stays on the same field.

**Please note:** your figure is not moved back to the field at the start of your turn; rather, it stays in front of a piece of wall that way incorrectly named.

### Magic symbols

If you reach the wanted magic symbol on the game board, you are allowed to take a symbol chip. Then reveal a new symbol chip and place it on the game board. If a sorcerer is standing on the field of the newly drawn symbol, the chip is placed on the closest free field along the small arrows on the game board. It is then the next player's turn, playing clockwise.

At the end of your turn, you put all the walls back in the slot. It is up to you to decide where you put which walls. The other players must be able to see which colour is being inserted in which slot.

### Other rules:

- You can jump over other sorcerer figures. You have to correctly name the colour of the wall of the neighbouring figure and also correctly name one of the other three pieces of wall which neighbour the field of the opposing figure.
- Move your sorcerer horizontally or vertically — you can turn as often as you like. You cannot move your figure diagonally.

### End of the game

If two players are playing, the first sorcerer to collect five symbols wins the game. If three players are playing, you need to collect four symbols to win, and if four players are playing, you need three symbols.

DIRK BAUMANN

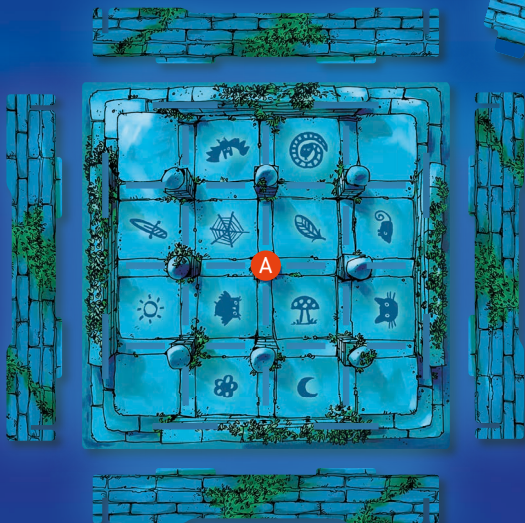
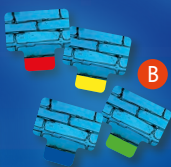
# LE LABYRINTH MAGIQUE

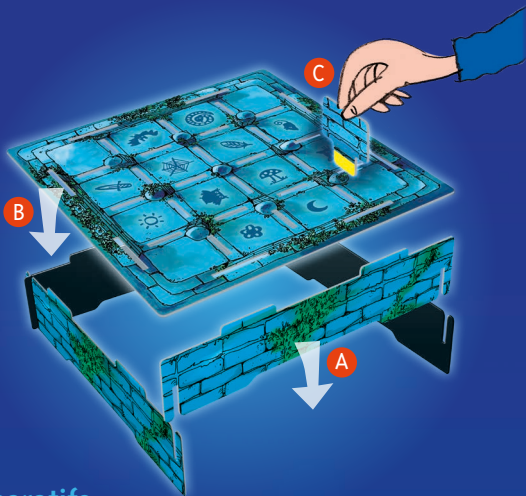
## But du jeu

Parmi vous, quel est le magicien arrivant à recueillir en premier suffisamment de symboles magiques ?

## Contenu

- A** 1 labyrinthe  
(4 parties latérales et 1 planche de jeu)
- B** 24 morceaux de mur
- C** 12 marques de symboles
- D** 4 figurines de magiciens sur pied





## Préparatifs

**A** Assemblez tout d'abord les 4 parties latérales et **B** placez la planche de jeu par-dessus. **C** Insérez ensuite tous les morceaux de murs, avec la partie en couleur vers le bas, dans les fentes de la planche de jeu. Tournez ensuite plusieurs fois le labyrinthe en prononçant à haute voix la phrase suivante : « Que le labyrinthe se découvre ! Que les murs s'entrouvrent ! Que les voies s'ouvrent ! » Chacun choisit une figurine de magicien et la place sur l'une des cases d'angle (ou sur des angles opposés, dans le cas de deux joueurs). Les marques de symboles sont bien mélangées et placées à côté de la planche de jeu, le verso étant dirigé vers le haut. Retournez ensuite une marque de symbole et placez-la sur le symbole correspondant de la planche de jeu. Elle constitue votre première cible.

## Déroulement du jeu

Le joueur s'étant perdu en dernier commence. Il s'agit maintenant d'être le premier à atteindre, avec sa figurine de magicien, le jeton de symbole se trouvant sur la planche de jeu.

Une fois ton tour venu, tu dis le nom de la couleur (rouge, jaune, verte ou bleue) que tu supposes se trouver sous un mur. Ce n'est qu'ensuite que tu retires le mur et que tu le poses à côté de la planche de jeu.

## Morceaux de mur

### Couleur exacte

Si tu as dit la couleur **exacte**, tu peux faire avancer ta figurine de magicien sur la case limitrophe et tu as le droit de rejouer.

### Couleur inexacte

Si tu as indiqué la couleur **inexacte**, ou si tu as retiré un mur avant d'en indiquer la couleur, ton tour s'arrête immédiatement. Ta figurine reste sur sa case actuelle.

**Remarque :** ta figure n'est pas replacée sur la case qu'elle occupait au début de ton tour, mais reste devant le mur, dont la couleur exacte n'a pas été trouvée.

### Symboles magiques

Si tu atteints le symbole magique recherché, tu as le droit de prendre le jeton de symbole. Retourne ensuite un nouveau jeton de symbole et place-le sur la planche de jeu. Si un magicien se trouve déjà sur la case du symbole venant d'être retourné, le jeton est alors déplacé sur la prochaine case libre de la planche de jeu, le long des petites flèches. C'est ensuite au tour du joueur suivant dans l'ordre des aiguilles d'une montre.

À la fin de ton tour, tu remets tous les murs dans les fentes, en décidant librement de l'endroit où tu souhaites les placer. Les autres joueurs doivent avoir la possibilité de voir quelle couleur tu insères dans quelle fente.

### En outre :

- D'autres figurines de magiciens peuvent être sautées. Pour cela, il faut que tu désignes correctement non seulement la couleur du mur de la figurine limitrophe, mais aussi une des trois autres morceaux de mur délimitant la figurine adverse.
- Tu peux déplacer ton magicien à l'horizontale ou à la verticale, en tournant autant de fois que tu le souhaites, vers la gauche ou la droite. Par contre, il est interdit de se déplacer en diagonale.

### Fin du jeu

Pour un jeu à deux, celui des magiciens étant le premier à recueillir 5 symboles gagne. Pour gagner à un jeu à trois, il faut recueillir 4 symboles et à un jeu à quatre 3 symboles.

DIRK BAUMANN

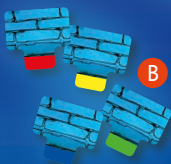
# IL LABIRINTO MAGICO

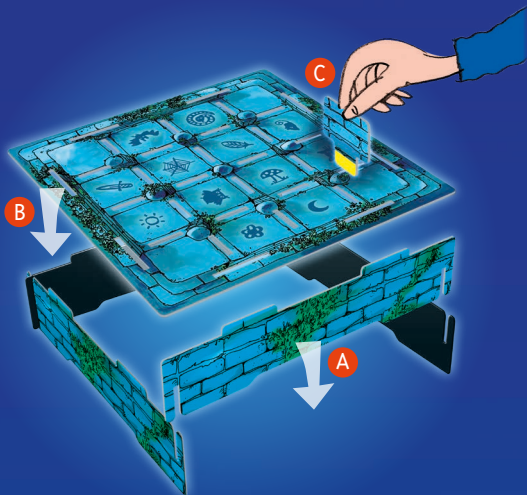
## Scopo del gioco

Chi è voi il mago che riuscirà a collezionare per primo abbastanza simboli magici?

## Contenuto

- A 1 labirinto  
(4 parti laterali e 1 plancia di gioco)
- B 24 muraglie
- C 12 marca-simboli
- D 4 figurine-mago con piedistallo





## Preparativi

**A** Per prima cosa, unite le 4 parti laterali e **B** posatevi sopra la plancia di gioco. **C** Quindi inserite tutte le muraglie con il lato colorato rivolto in basso nella fessura della plancia di gioco. Infine, voltate più volte il labirinto dicendo ad alta voce: “Labirinto gira gira, sparite le mura, la strada è sicura!”

Quindi ognuno di voi sceglie una figurina-mago e la mette su una delle caselle d'angolo (se giocate in due, scegliete angoli uno opposto all'altro). Si mischiano bene tutti i marca-simboli e si dispongono a lato della plancia di gioco con il dorso rivolto verso l'alto. Scoprite quindi un marca-simbolo e mettetelo sul simbolo corrispondente sulla plancia di gioco. Questo marcherà il vostro primo traguardo.

## Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore che l'ultima volta si è perso. Adesso bisogna cercare di raggiungere per primi con la propria figurina-mago sulla plancia di gioco il gettone con il simbolo precedentemente piazzato. Quando è il tuo turno di gioco, di ad alta voce un colore (rosso, giallo, verde o blu) che pensi si trovi sotto una muraglia. Dopodiché estrai la muraglia dal labirinto e la posi accanto alla plancia di gioco.

## Muraglie

### Colore giusto

Se hai indovinato il colore **giusto**, puoi avanzare con la tua figurina-mago sulla casella adiacente e tocca ancora a te giocare.

### Colore sbagliato

Se hai detto ad alta voce il colore **sbagliato** o se hai estratto una muraglia prima di aver detto il colore, il tuo turno di gioco termina subito qui. La tua figurina resta ferma sulla casella dove attualmente si trova.

**Nota:** la tua figurina non ritorna sulla casella dove si trovava all'inizio del tuo turno di gioco, bensì resta davanti alla muraglia della quale non hai indovinato il colore.

### Simboli magici

Se raggiungi il simbolo magico ricercato sulla plancia di gioco, puoi prenderti il gettone con il simbolo. Scopri infine un nuovo gettone con un simbolo e posizionalo sulla casella di gioco.

Se sulla casella del nuovo simbolo da piazzare c'è già un altro mago, il gettone dovrà essere collocato sulla successiva casella libera lungo la piccola freccia tracciata sulla plancia di gioco. Il turno passa quindi al giocatore successivo in senso orario.

Al termine del tuo turno di gioco, rimetti tutte le muraglie nella fessura, ma sei libero di decidere dove le vuoi inserire. Gli altri giocatori devono poter vedere quale colore viene inserito in quale fessura.

### Valgono inoltre le seguenti regole:

- E' consentito superare le figurine degli altri maghi. Per fare questo, devi dire il colore giusto della muraglia della figurina vicina e in più uno delle altre tre muraglia che delimitano ancora la casella della figurina avversaria.
- E' possibile avanzare con la propria figurina in orizzontale o in verticale, cambiando direzione tutte le volte che si desidera. Non è consentito avanzare in diagonale.

### Fine del gioco

Se si gioca in due, vince il mago che riesce a collezionare per primo 5 simboli. Se si gioca in tre, per vincere sono necessari 4 simboli, mentre per quattro giocatori bastano 3 simboli.

## Weitere ausgezeichnete Spiele:



Für 2-4 Spieler  
ab 5 Jahren  
Art.-Nr. 51400



Für 2-4 Spieler  
ab 4 Jahren  
Art.-Nr. 51402

Autor: Dirk Baumann  
Illustration: Rolf (aRVI) Vogt  
Layout: Leon Schiffer  
Redaktion: Bastian Herfurth



Copyright:  
**DREI MAGIER SPIELE**  
by Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstr. 21  
D-12055 Berlin  
[www.dreimagier.de](http://www.dreimagier.de)  
Art.-Nr. 51401