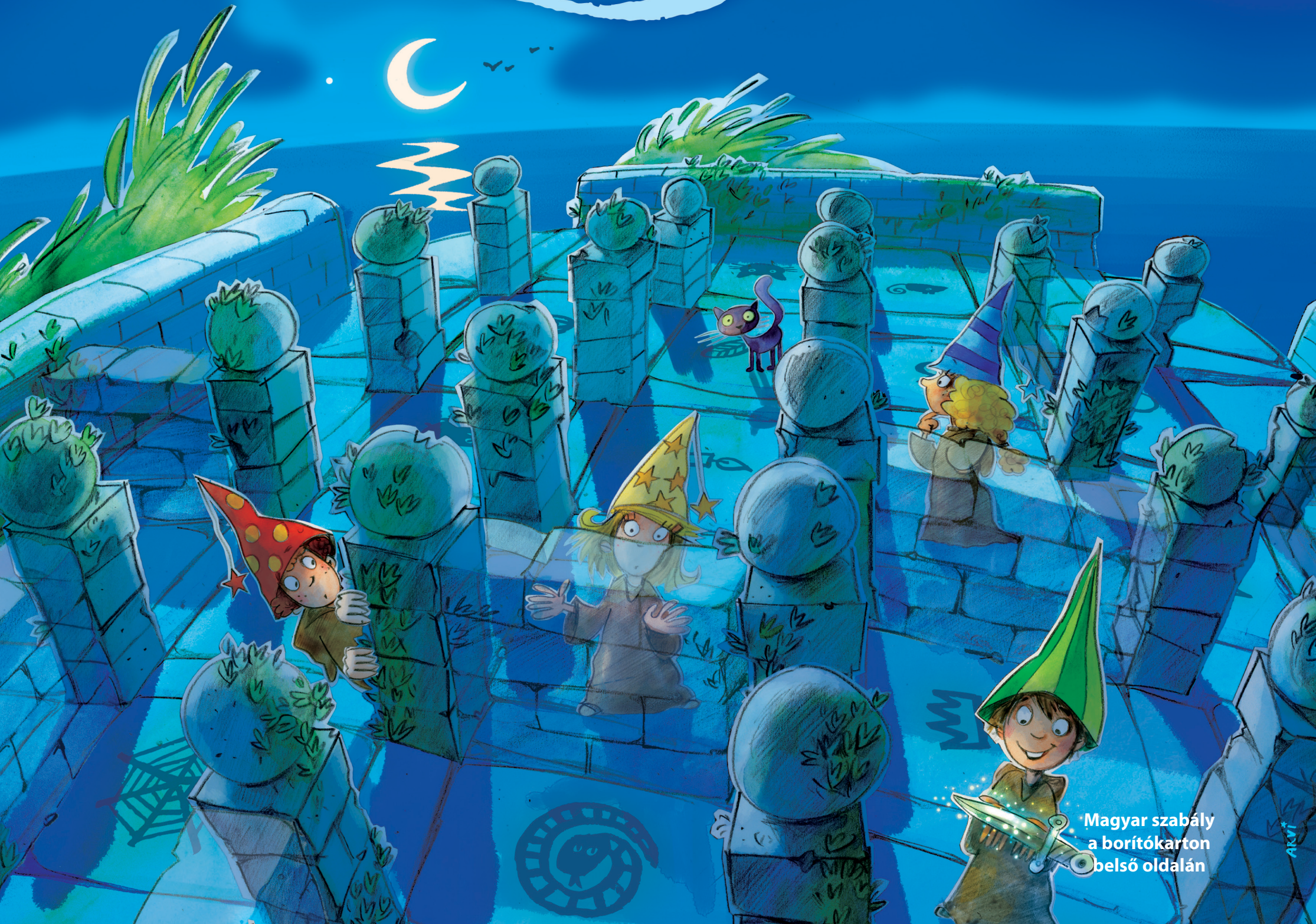




DREI
MAGIER
SPIELE

DIRK BAUMANN

AZ ELVARÁZSOLT LABIRINTUS



Magyar szabály
a borítókarton
belső oldalán

AKVI

JÁTÉKSZABÁLY

A doboz tartalma

Többszintes játéktábla egy föld alatti labirintussal és egy padlólemez-táblával

24 fa falszakasz

24 varázsjellel ellátott korong

1 vászonzsák

1 különleges kocka (az oldalain 1, 2, 2, 3, 3, 4 értékkel)

4 varázsló (piros, kék, sárga és zöld színben)

4 fémgolyó

Játékszabály

A játék lényege

Puff, au! A kis varázsló meglepetten dörgöli a szemét.

Ki rakott ide falat? És miért nem látom? A varázslótanoncok kíváncsian próbálják felfedezni az elvarázsolt labirintust. Fontos feladatuk van mára: meg kell keresniük a varázs jeleket! Mi sem lenne egyszerűbb, ha a nagy varázslók néhanapján nem tréfálnák meg a gyerekeket. Bizonyos útvonalak varázslatos módon zárva maradnak, míg máshol titkos átjárókra lelhetünk. Minden játékos megpróbálja bejárni az elvarázsolt labirintust, és elsőként összegyűjteni

5 varázsjelet.

Az első játék előtt

Először is, nyomkodjuk ki a varázsjeleket, és tegyük be őket a vászonzsákba! Ezt követően óvatosan távolítsuk el (nyomkodjuk ki) a föld alatti labirintus további megmaradt, ki-nyomható darabjait! Nem lesz rájuk szükség a játékhoz.

Előkészületek

Helyezzük a dobozt az asztal közepére, és tegyük bele a föld alatti labirintust! Ezt követően helyezzük be a falszakaszokat! Az A (könnyű) és B (valamivel nehezebb) illusztrációk mutatnak példákat arra, hogyan helyezhetjük be ezeket a falakat, de saját verziókat is kitalálhatunk. A falak szabadon elhelyezhetők, de fontos, hogy minden mezőnek legyen legalább egy bejárata. Az esetleges fölös falszakaszokat félretesszük. Amikor elkészültünk a labirintussal, helyezzük rá a padlólemez-táblát!

A varázsjelekkel teli zsákot a tábla mellé helyezzük! Húzzunk egy korongot a zsákból, és tegyük le képpel felfelé a tábla mellé, hogy mindenki láthassa! Ezt követően forgassuk meg többször a dobozt, és közben mondjuk el a varázsigét: „Labirintus, pörögj-forogj, tűnjenek el a falak,

megleljük az utakat!”

A figurák elhelyezése

Minden játékos kiválaszt egy varázslót, és megfog egy fémgolyót is. Mindenki a hozzá legközelebb eső sarokból indul. Két játékos esetén válasszunk két, egymással átlósan szemben lévő sarkot!

Helyezzük a varázslónkat a sarokban lévő startmezőre, majd óvatosan tegyük a padlólemez alatt a fi gura alá a fémgolyót, hogy a varázslóban lévő mágnes megtartsa azt!

A játék menete

Az a játékos kezd, aki utoljára tévedt el valahol. A célunk mindig az, hogy elsőként érjünk el arra a mezőre, amelyiken a zsák ből kihúzott korongon látható varázsjel van. Amelyik játékoson van a sor, dob egyet a dobókockával, majd annyit lép (fölfelé, lefelé, balra vagy jobbra, de nem átlósan) a varázslóval, amennyit a kocka mutat (vagy kevesebbet, ha nincs több-re lehetőség). A varázslót a táblán csúsztatva, onnan fel nem emelve kell mozgatni. Az egyik mezőről a másikra függően kell áthaladni, tilos lassú mozgatással próbálgatni, van-e fal a két mező között. Mások varázslótanonca mellett elhaladhatunk, de nem állhatunk meg a körünk végén ugyanazon a mezőn, ahol másik játékos áll.

Láthatatlan falak

Ha falnak ütköztünk, a golyó leesik, és kigurul a doboz valamelyik sarkába. Innentől nem marad több lépésünk az adott körben. Vegyük ki a golyót, tegyük a varázslótano cot a saját kezdőmezőnkre, majd tegyük alá a golyót!

Tipp: a sarokból úgy lehet a le könnyebben kivenni a golyót, ha odatesszük a varázslót, és azzal húzzuk ki lassan, felfelé. Ezután a tőlünk balra ülő játékos következik.

Varázsjelek

Amikor egy varázsló eljut a kívánt varázsjelig a labirintusban, elveheti a jelet tartalmazó korongot. Ezután húzni kell egy új jelet a zsákból, és letenni az asztalra, hogy mindenki lássa. Ha egy másik játékos éppen ezen a jelen áll, megkapja a korongot.

A játék vége

A játéknak akkor van vége, amikor egy varázslótanonc megszerzi azötödik varázsjelkorongját is: ő a nyertes!