

DIRK BAUMANN

MAG|CZNY
LABIRYNT



DREI
MAG|ER
SPIELE



MAGICZNY LABIRYNT

Autor: Dirk Baumann
Ilustracje: ARVI
Grafika/projekt: Rolf Vogt
Redakcja: Thorsten Gimmler

Dirk Baumann
Rocznik 1971
Dyplomowany informatyk
oraz twórca gier.



Masz jakieś pytania?
Napisz do nas, a my chętnie
Ci pomożemy!

Wydawca i dystrybutor
na terenie Polski:

**G3 Spółka z ograniczoną
odpowiedzialnością Sp. k.**
62-510 Konin
ul. Spółdzielców 3
www.g3poland.com

www.facebook.com/G3Poland

Wyprodukowano w Niemczech.

Wydanie 1. Rok 2014.

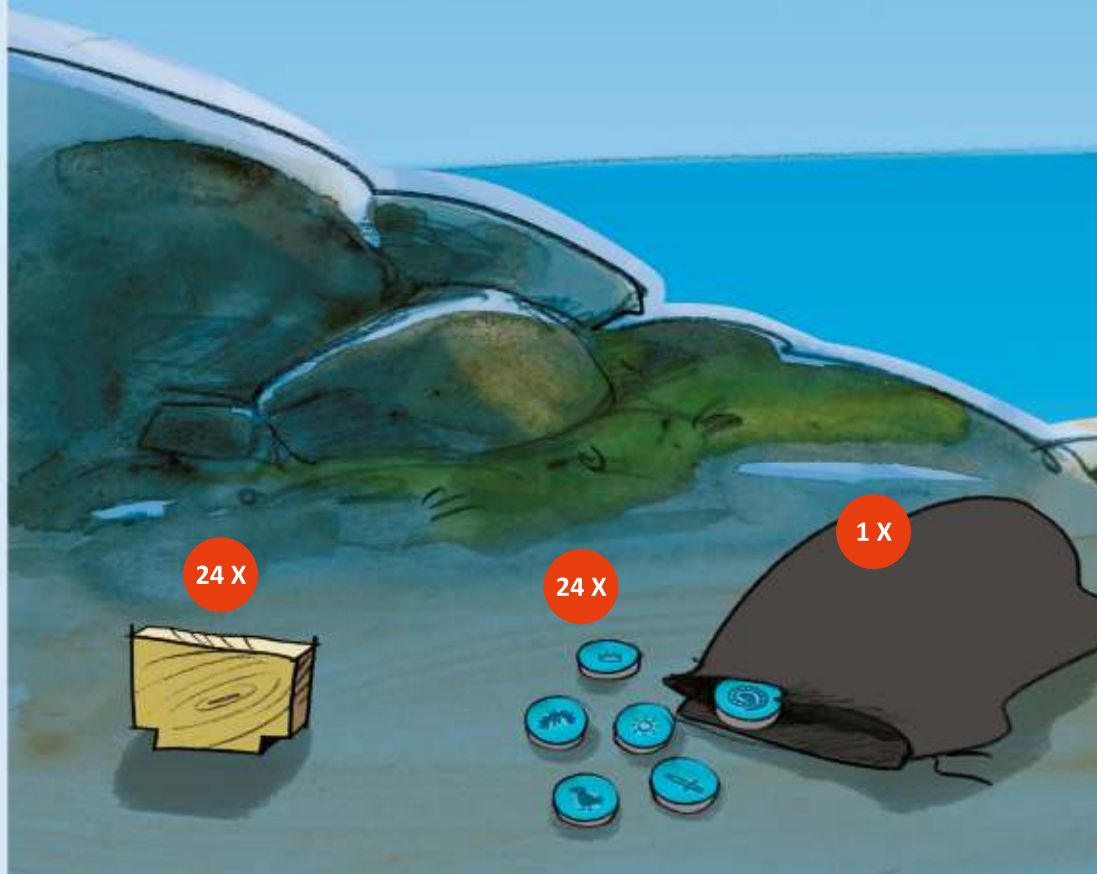
Wersja 1.0

Kopiowanie bez pisemnej zgody
G3 zabronione.

© Copyright:
DREI MAGIER SPIELE
by Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.dreimagier.de
Art.-Nr. 88855

Zawartość pudełka

- Piętrowa plansza, składająca się z podziemnego labiryntu oraz planszy-podłogi
- 24 drewniane ściany
- 24 żetony z magicznymi symbolami
- 1 płócienny woreczek
- 1 kostka z następującymi wartościami na ściankach: 1, 2, 2, 3, 3, 4
- 4 metalowe kulki
- 4 magicy w kolorach czerwonym, niebieskim, żółtym oraz zielonym
- Instrukcja



Opis gry

BUM! AU! Mały magik przeciera swe oczy ze zdumienia. Czyżby tu była ściana? Ciekawscy uczniowie przemierzają magiczny labirynt. Przed nimi dziś ważne zadanie – szukanie magicznych symboli! Byłoby to dziecinnie proste gdyby nie to, że starsi magicy od czasu do czasu żartują sobie z młodszych kolegów. Drogi zostają zablokowane przy pomocy sztuczek, a mali magicy muszą odnaleźć ukryte przejścia. Każdy gracz stara się przemierzyć magiczny labirynt swoim pionkiem i jako pierwszy zebrać 5 symboli.



Przed pierwszą rozgrywką

Wszystkie magiczne symbole należy wypchnąć z tekturowej ramki i wrzucić do woreczka.

Następnie z kartonowego, podziemnego labiryntu trzeba usunąć pozostałe kawałki tektury. Nie będą one potrzebne podczas rozgrywki.

UWAGA: Ramka jest niezbędnym elementem gry, nie należy jej wyrzucać.



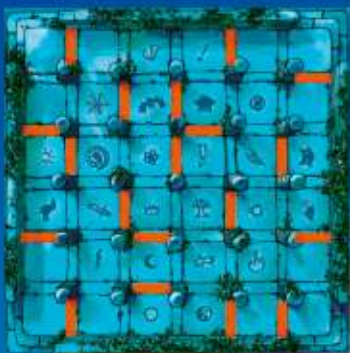
Przygotowanie gry

Pudełko należy położyć na środku stołu i umieścić w nim podziemny labirynt. Następnie trzeba ustawić w nim ściany. Rysunek A (19 ścian, wariant prosty) oraz rysunek B (24 ściany, trudniejszy wariant) przedstawiają jak może to wyglądać.

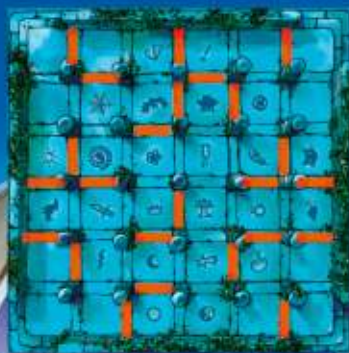
WAŻNE: Na każde pole musi być co najmniej jedno wejście. Nadmiarowe ściany należy odłożyć na bok (nie będą potrzebne w tej rozgrywce).

Kiedy budowa labiryntu zostanie ukończona, należy na nim położyć planszę podłogi. Żetony z symbolami należy wrzucić do woreczka, który umieszcza się obok planszy. Z woreczka należy wylosować jeden żeton i położyć go na polu planszy z takim samym symbolem. Następnie należy kilkakrotnie obrócić pudełko i wypowiedzieć magiczne zaklęcie: „Labirynt się kręci, ściany znikają, drogi pojawiają!”.

A



B



Rozłożenie pionków

Wszyscy gracze wybierają 1 magika i biorą metalową kulkę. Każdy z graczy rozpoczyna rozgrywkę w innym narożniku labiryntu. Jeżeli w rozgrywce bierze udział dwóch graczy, należy wybrać przeciwległe narożniki.

Każdy gracz stawia swojego magika na polu początkowym w swoim narożniku i następnie ostrożnie umieszcza pod nim metalową kulkę w taki sposób, by została złapana przez magnes.

Przebieg gry

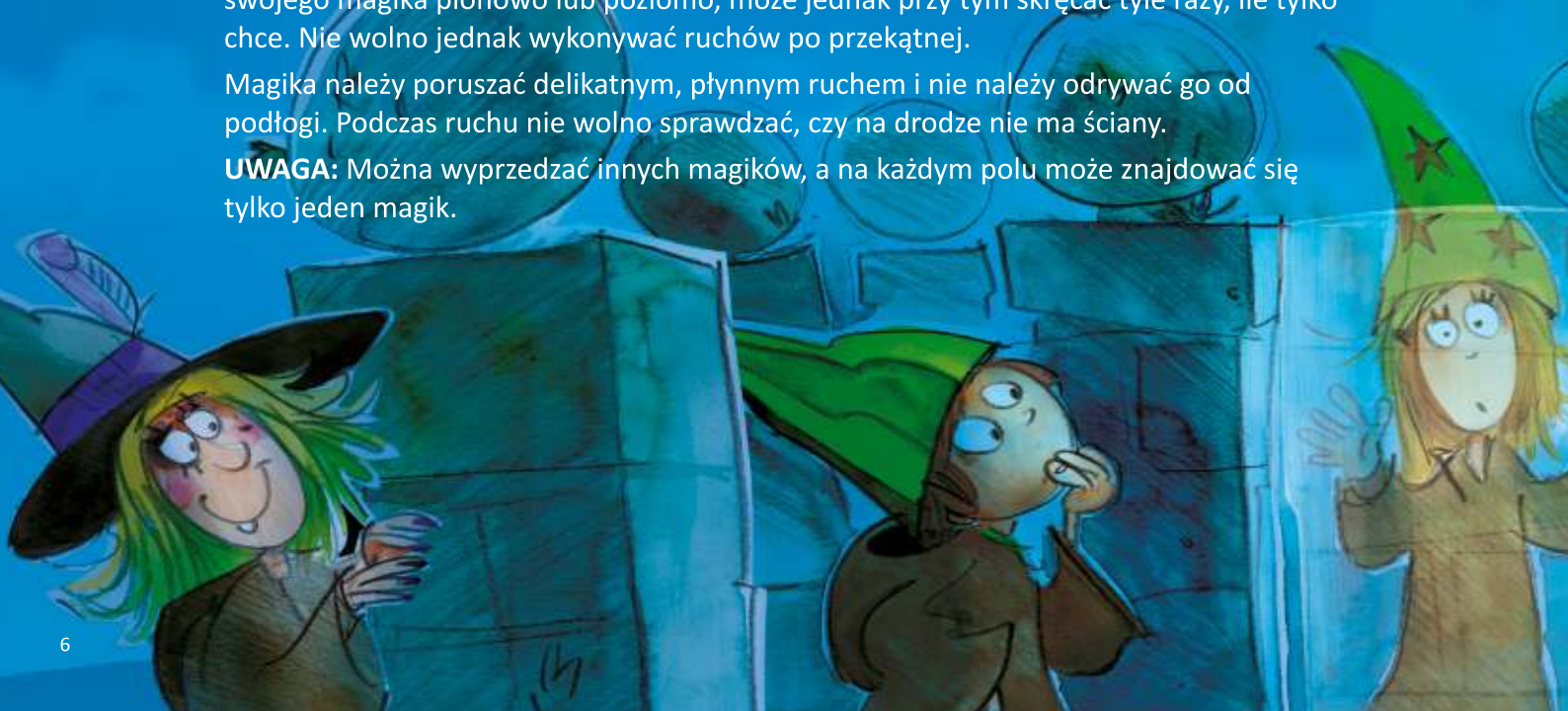
Gracze wykonują ruchy na zmianę w turach. Rozpoczyna gracz, który ostatnio pomylił drogę. Celem graczy jest jak najszybsze dotarcie na pole z symbolem przedstawionym na żetonie.

Podczas swojej tury

Gracz rzuca kością i następnie porusza swojego magika w dowolnym kierunku, o liczbę pól zgodną z wynikiem rzutu (lub mniej, rezygnując z części ruchu). Gracz porusza swojego magika pionowo lub poziomo, może jednak przy tym skręcać tyle razy, ile tylko chce. Nie wolno jednak wykonywać ruchów po przekątnej.

Magika należy poruszać delikatnym, płynnym ruchem i nie należy odrywać go od podłogi. Podczas ruchu nie wolno sprawdzać, czy na drodze nie ma ściany.

UWAGA: Można wyprzedzać innych magików, a na każdym polu może znajdować się tylko jeden magik.



Niewidzialne ściany

Jeżeli gracz uderzy w ścianę, kulka odpadnie od jego pionka i pojawi się w jednym z czterech narożników. Pozostałe części ruchu przepadają. Kulkę należy wyjąć, a gracz umieszcza swojego magika wraz z metalową kulką w swoim narożniku początkowym.

WSKAZÓWKA: W celu wyjęcia kulki wystarczy przyłożyć magika do bocznej ścianki i delikatnie poruszyć do góry. Następnie swój ruch wykonuje kolejny gracz.

Magiczne symbole

Kiedy gracz dotrze na pole celu, przedstawiające ten sam symbol co żeton, gracz może wziąć żeton z symbolem. Pozostała część ruchu przepada. Następnie gracz losuje z woreczka nowy żeton i kładzie go odkrytego w odpowiednim miejscu na planszy. Jeden z graczy już znajduje się na tym symbolu? W takim razie otrzymuje wylosowany żeton i od razu losowany jest kolejny.

Koniec gry

Rozgrywka kończy się w momencie, kiedy jeden z graczy zgromadzi 5 magicznych symboli. Osoba ta zostaje zwycięzcą.





© Copyright 2009
DREI MAGIER SPIELE
by Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.dreimagier.de
Art.-Nr. 88855

Z serii gier dla dzieci polecamy również:



Smoczy skarb

+4



Zaklęta wieża

+5



Zamek Kasteliny

+5



Wieża duchów

+5