



DIRK BAUMANN  
DIRK BAUMANN

# AZ ELVARÁZSOLT LABIRINTUS



DREI  
MAGIER  
SPIELE





# AZ ELVARÁZSOLT LABIRINTUS

2-4



6-99 éveseknek

20-30 perc

Szerző: Dirk Baumann  
Illusztráció: **ARVI**  
Grafika/dizájn: Rolf Vogt  
Szerkesztő: Thorsten Gimmler

Dirk Baumann  
1971-, diplomás  
informatikus és  
játéktervező



© Copyright 2009  
DREI MAGIER SPIELE  
by Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 470437  
D-12313 Berlin  
www.dreimagier.de  
Art.-Nr. 88810

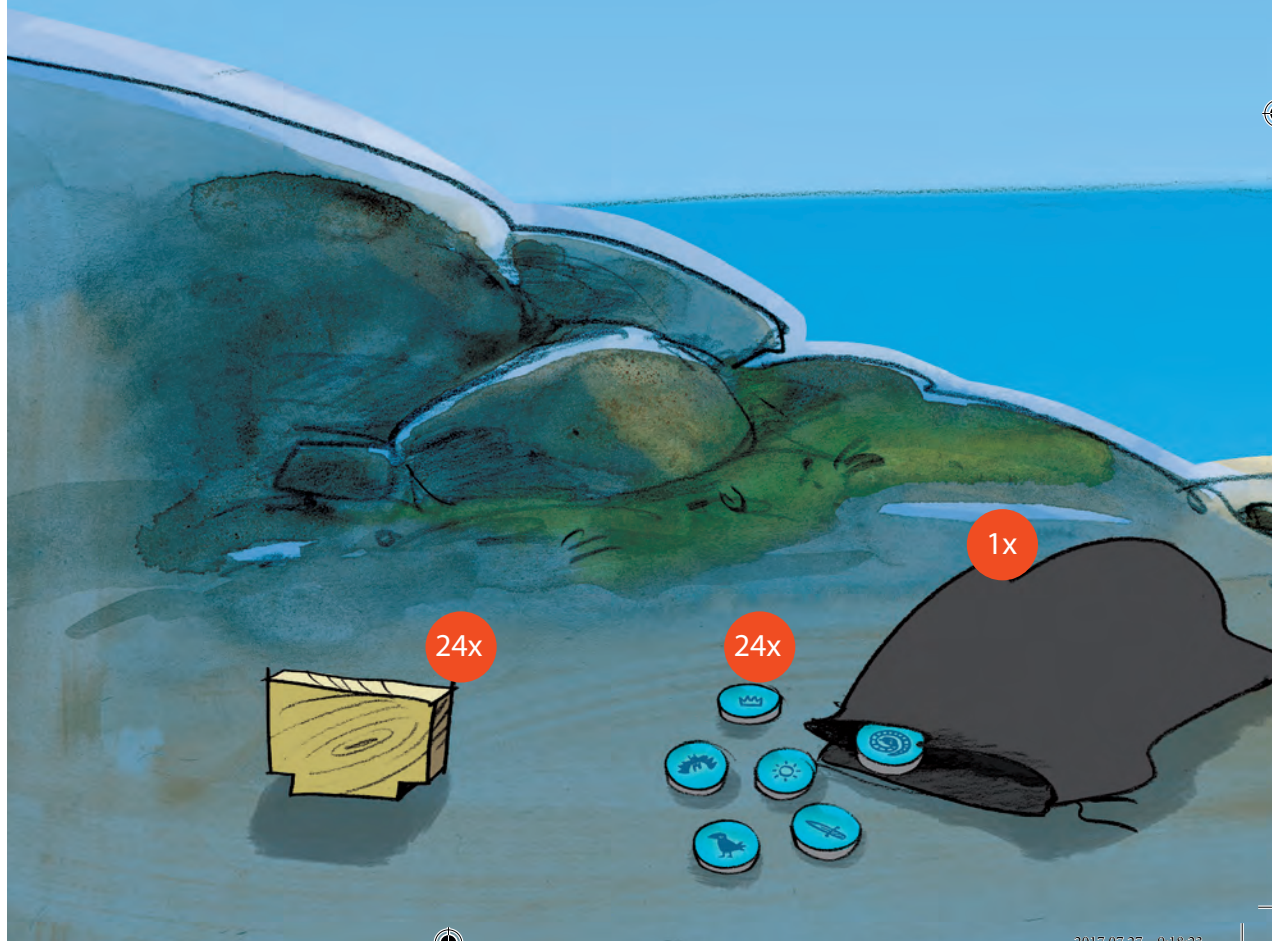
A magyar kiadást  
készítette:  
Gémklub Kft.

Importálja:  
GémKer-Gémklub Kft.  
H-1092 Budapest, Ráday  
u. 30.

## A doboz tartalma

Többszintes játékdoboz föld alatti labirintussal és  
játéktáblával

- 24 falszakasz fából
- 24 varázsjelkorong
- 1 vászonzsák
- 1 különleges kocka  
(az oldalain 1, 2, 2, 3, 3, 4 értékkel)
- 4 varázslófigura  
(piros, kék, sárga és zöld színben)
- 4 fémgolyó
- Játékszabály

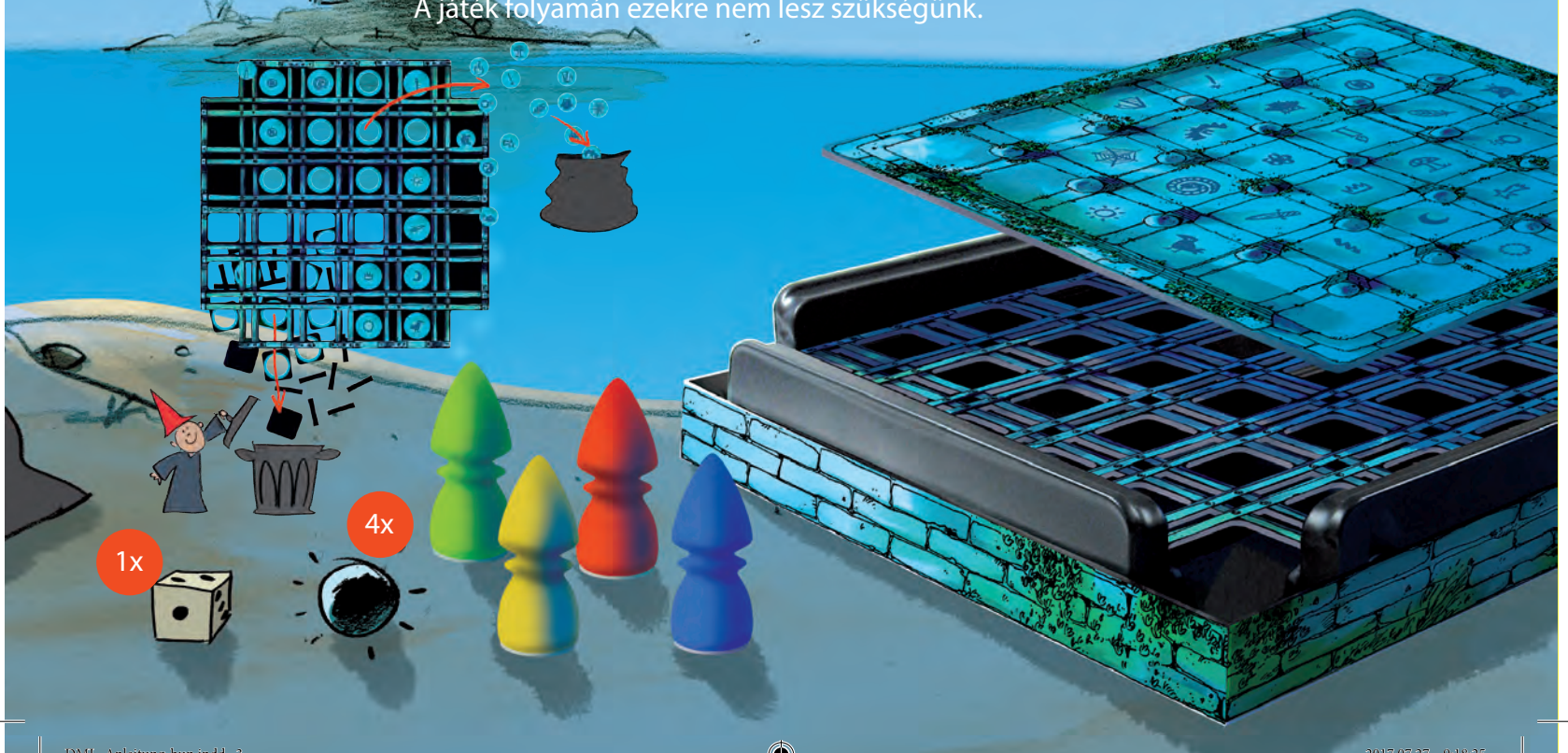


## A játék lényege

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 varázsjeleket! Mi sem lenne egyszerűbb, ha a nagy varázslók néhanapján nem tréfálnák meg a gyerekeket. Bizonyos útvonalak varázslatos módon zárva maradnak, míg mások titkos átjárókra lelhetünk. Minden játékos megpróbálja bejárni az elvarázsolt labirintust, és elsőként összegyűjteni 5 varázsjelet.

## Az első játék előtt

Óvatosan távolítsuk el (nyomkodjuk ki) a varázsjelkorongokat a kartonkeretből, és tegyük be ezeket a vászonzsákba. Ezután nyomkodjuk ki a keretben maradt darabokat. A játék folyamán ezekre nem lesz szükségünk.

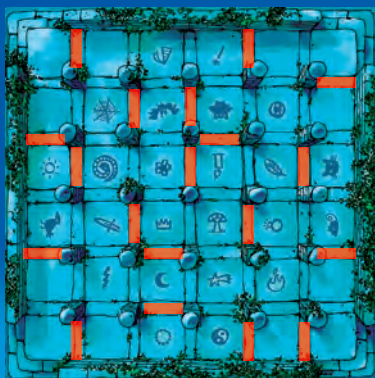




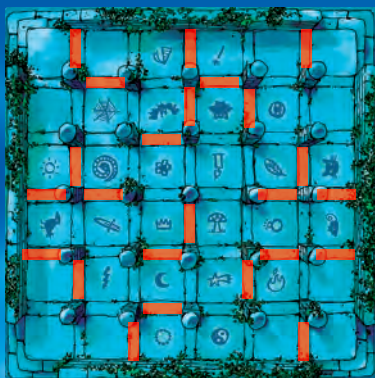
## Előkészületek

Helyezzük a dobozt az asztal közepére, és tegyük bele a föld alatti labirintust! Ezt követően helyezzük el a labirintus falait a keretbe! Az A (könnyű) és B (nehezebb) ábrán látható elhelyezések példák a falak behelyezésére, de saját labirintusokat is kitalálhatunk. A falak szabadon elhelyezhetők, de fontos, hogy minden mezőnek legyen legalább egy bejárata. A fel nem használt labirintusfalakat tegyük félre. Az elkészült labirintusra helyezzük rá a játéktáblát! A varázsjelkorongokat tartalmazó zsákot helyezzük el a tábla mellé. 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-forgj, tűnjenek el a falak, meglegjünk az utakat!”

A

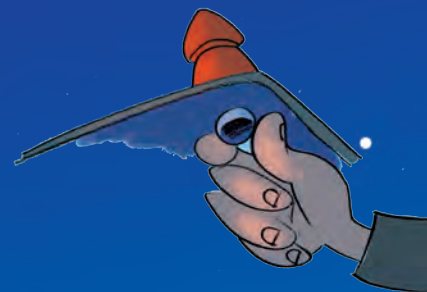


B

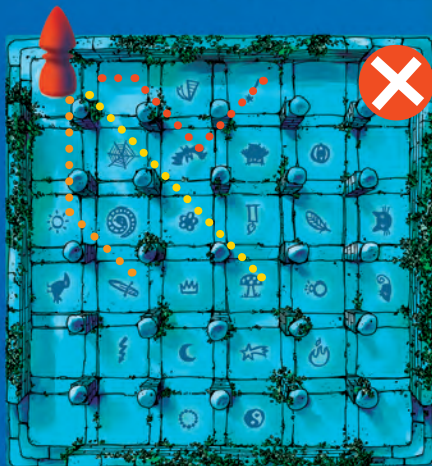
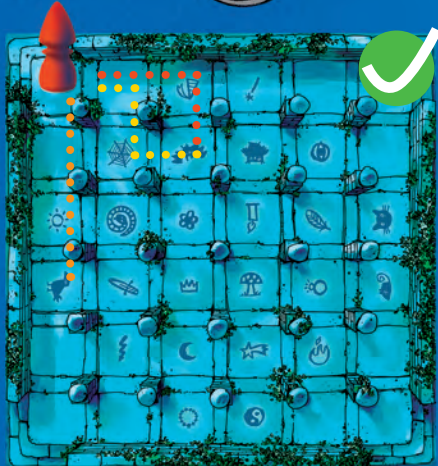
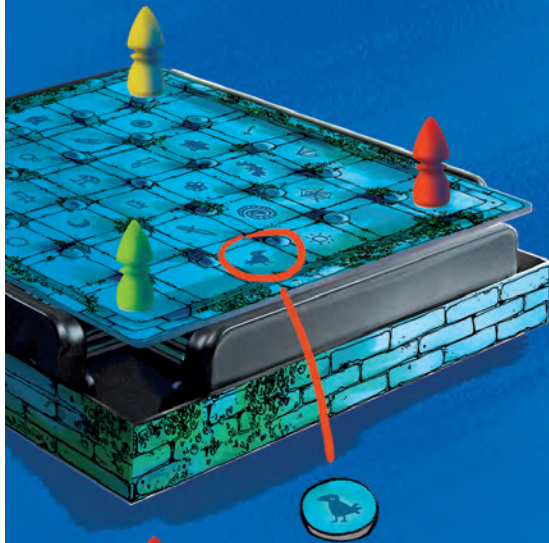


## A figurák elhelyezése

Minden játékos választ magának egy varázslótanoncot és megfog egy fémgolyót is. Mindenki a hozzá legközelebb eső sarokmezőről indul. Két játékos esetén válasszunk két, egymással átlósan szemben lévő sarkot! Helyezzük a varázslónkat a sarokban lévő startmezőre, majd óvatosan tegyük a játéktábla alatt a figura alá a fémgolyót, hogy a figurában 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 zsákból kihúzott korongon látható varázsjel van. A soron lévő játékos dob a dobókockával, majd annyit lép (bármilyen irányban, de nem átlósan), amennyit a kocka mutat (vagy kevesebbet, ha nincs többre lehetősége). A varázslót a táblán csúsztatva, onnan fel nem emelve kell mozgatni. Az egyik mezőről a másikra függően kell áthaladni, tilos lassú mozgással próbálgatni, van-e fal a két mező között. Másik varázslótanonc mellett elhaladhatunk, de nem állhatunk meg a körünk végén olyan mezőn, amelyen 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 varázslótanoncunkat a kezdőmezőnkre, majd helyezzük vissza alá a golyót!

Tipp: a sarokból a legkönnyebben a figuránk aljával tudjuk kivenni a golyót: érintsük a varázslótanonc alját a sarokban lévő golyóhoz, és azzal húzzuk ki lassan, felfelé.

## Varázsjelek

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

## A játék vége

A játéknak akkor van vége, amikor valamelyik játékos megszerzi az ötödik varázsjelkorongját.





© Copyright 2009  
GYÁRTÓ: DREI MAGIER SPIELE  
by Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 470437  
D-12313 Berlin  
[www.dreimagier.de](http://www.dreimagier.de)  
Art.-Nr. 88810



Importálja: GémKer-Gémklub Kft.  
1092 Budapest, Ráday u. 30.  
[www.gemker.hu](http://www.gemker.hu)  
[info@gemker.hu](mailto:info@gemker.hu)

