

## MAGICZNY LABIRYNT

Autor gry: Dirk Baumann  
Ilustracje: Arvi

Zawartość gry:

- 24 drewniane części muru
- 24 żetony z magicznymi symbolami
- 1 woreczek z materiałem
- 1 kość z oczkami: 1, 2, 2, 3, 3, 4
- 4 magnetycznych czarodziejów (czerwony, niebieski, żółty i zielony)
- 4 metalowe kulki
- instrukcja gry

### O co chodzi?

Bum, auć! Mały czarodziej przeciera oczy ze zdumienia. Czyżby to był mur? Adept z przejęciem odkrywa magiczny labirynt. Dziś ważne zadanie – poszukiwanie magicznych symboli. W zasadzie byłoby to całkiem proste, gdyby doświadczeni czarnoksiężnicy od czasu do czasu nie płatali dzieciom figli. Jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki zamykają się drogi i ukazują tajne przejścia. Każdy z graczy próbuje pokonać magiczny labirynt i jako pierwszy zebrać 5 symboli.

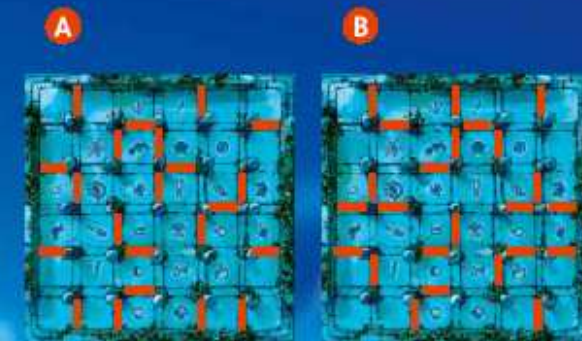
### Przed pierwszą rozgrywką

Wyodrębnijcie najpierw żetony i włóżcie je do czarnego woreczka. Wyciągnijcie ostrożnie pozostałe części z podziemnego labiryntu. Nie będą one potrzebne w grze.

### Przygotowanie do gry

Postawcie pudełko na środku stołu i włóżcie do niego podziemny labirynt. Następnie ustawcie części muru. Przykładowe rozmieszczenia pokazują: rycina A (wariant łatwiejszy) i rycina B (nieco trudniejszy). Ważne: każde pole musi mieć co najmniej jedno wejście.

Jeśli skończyliście budowę labiryntu, przykryjcie go wierzchnią planszą. Żetony z symbolami w woreczku umieśćcie w pobliżu. Wyciągnijcie dowolny żeton i połóżcie go na stole w sposób widoczny dla wszystkich graczy. Teraz okręćcie kilka razy pudełko, wypowiadając głośno: „Kreć się, labiryncie, kreć, a mury niech znikają i nowe drogi odsłaniają!”



© Copyright 2009  
SCHMIDT SPIELE GmbH  
Postfach 470437  
D-12313 Berlin  
www.dreimagierspiele.de

### Ustawianie pionków

Każdy z graczy wybiera czarodzieja i bierze metalową kulę. Grę zaczyna się w rogach labiryntu, każdy z graczy w jednym z narożników. W grze 2-osobowej wybieracie narożniki leżące naprzeciw siebie. Stawiacie swoich czarodziejów w jednym z rogów labiryntu, a następnie, ostrożnie, pod spodem umieszczacie kulę tak, by się trzymała z pomocą magnesu.

### Przebieg gry

Zagrywa się w ustalonej kolejności. Zaczyna gracz, który się ostatnio zgubił. Teraz trzeba jak najszybciej dotrzeć za pomocą pionka do pola, na którym przedstawiony jest taki sam znak, jak na wylosowanym żetonie z magicznym symbolem.

### Gdy jest twoja kolejka:

Rzuć raz kością i przesun swojego czarodzieja o odpowiednią liczbę oczek (lub mniejszą, jeśli zrezygnujesz z dalszego ruchu) w dowolnym kierunku. Przemieszczaj swojego czarodzieja poziomo lub pionowo, skręcając dowolną liczbą razy. Przesuwanie na ukos nie jest możliwe. Uważaj na to, czy czarodziej rusza się swobodnie. Próbowanie czy gdzieś pojawi się mur, jest niedopuszczalne.

Wskazówka: Inni czarodzieje mogą zostać minięci, ale na jednym polu nie może się znajdować więcej niż jeden czarodziej.

### Niewidzialne mury

Jeśli uderzysz w mur, kulka upadnie i wylądnie w jednym z 4 rogów. Dalsza część ruchu przepada. Wyciągnij kulę i ustaw czarodzieja ponownie w swoim narożniku, mocując metalową kulę. Wskazówka: aby wyjąć kulę z narożnika, zbliż czarodzieja i powoli przesuwał kulę ku górze. Następnie ruch przechodzi na kolejnego gracza.

### Magiczne symbole

Jeśli pierwszy dotrzesz do poszukiwanego magicznego symbolu, możesz wziąć żeton z symbolem. Ewentualna dalsza część ruchu przepada. Dociągnij nowy symbol z woreczka i połóż go na stole tak, by był dobrze widoczny dla wszystkich. Jeśli któryś z graczy stoi już na szukanym symbolu, otrzymuje wówczas ten żeton, a następnie dociąga się kolejny.

### Koniec gry

Gra kończy się w momencie, w którym jeden z graczy łączy 5 magicznych symboli.

Tłumaczenie: Meehoow

