

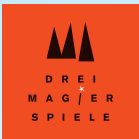
DIRK BAUMANN

DAS MAGISCHE
LABYRINTH
KARTENSPIEL



DREI
MAGER
SPIELE





Copyright:
DREI MAGIER SPIELE
by Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.dreimagier.de
Art.-Nr. 40852



D

DAS MAGISCHE
LABYRINTH
KARTENSPIEL



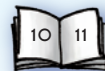
GB

THE MAGIC
LABYRINTH
CARD GAME



F

LE
LABYRINTH
MAGIQUE
JEU DE CARTES



NL

HET MAGISCHE
LABYRINT
KAARTSPEL



I

IL
LABYRINTO
MAGICO
GIOCO DI CARTE

DAS MAGISCHE LABYRINTH KARTENSPIEL

Autor: Dirk Baumann

Grafik/Illustration: Rolf Vogt ARVI

Redaktion: Claudia Wiczorek

Spieler: 2-4

Alter: 6 - 99

Spieldauer: 15-25 min

Material

- 4 Spielfiguren (rot, grün, blau, gelb)
- 1 Spielfeld
- 1 Würfel mit den Seiten 1, 2, 2, 3, ?, X
- 20 Symbolkarten
- 40 Hinderniskarten (mit Magier)
- Spielregel

Spielidee und Spielziel

Auf der Suche nach den Symbolen zaubert der alte Magier den kleinen Zauberlehrlingen unsichtbare Hindernisse in den Weg. Jeder Spieler versucht als erster 5 Symbole einzusammeln.

Spielvorbereitung

Legt das Spielfeld in die Mitte, wählt jeder eine Spielfigur aus und haltet den Würfel bereit.

Gestartet wird in den Ecken des Labyrinths, ein Spieler an jeder Ecke. Bei zwei Spielern wählt ihr gegenüber liegende Ecken.

Mischt die Symbolkarten gut durch und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Mischt dann die Hinderniskarten und verteilt sie wie folgt:

- Bei 2 Spielern erhält jeder 8 Karten.
- Bei 3 Spielern erhält jeder 6 Karten.
- Bei 4 Spielern erhält jeder 4 Karten.

Übrige Hinderniskarten legt ihr beiseite.

Nehmt nun die Karten verdeckt auf die Hand und schon kann es losgehen.

Spielverlauf

Gespielt wird reihum. Der jüngste Spieler beginnt und deckt eine Symbolkarte auf. Nun gilt es für alle, das abgebildete Symbol auf dem Spielfeld mit der eigenen Spielfigur zu erreichen. Wenn du an der Reihe bist, darfst du würfeln.

Du hast eine Zahl gewürfelt?

Dann setze deine Figur Schritt für Schritt entsprechend der Augenzahl. Du kannst auch Schritte verfallen lassen. Ziehe deine Figur nur horizontal und vertikal. Dabei darfst du beliebig oft abbiegen. Sage während deines Zuges die Schritte laut an (Bsp. „Ich gehe zur Katze.“).

Bei jedem Schritt schauen deine Mitspieler in ihre Karten, ob sie dich mit einer entsprechenden Hinderniskarte blockieren können.

Hat jemand die Karte, ruft er schnell „Simsalabim!“. Pech gehabt, du stehst vor einem unsichtbaren Hindernis! Setze deine Spielfigur zurück in die Startecke. Im Gegenzug erhältst du von deinem Mitspieler die Hinderniskarte und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Niemand konnte dich blockieren?

Glück gehabt! Nach deinem Zug ist der nächste Spieler an der Reihe.

Hinweise:

- 1) Nur die Hinderniskarten deiner Mitspieler versperren dir den Weg. Deine eigenen Karten sind für dich kein Hindernis.
- 2) Das Feld mit dem gesuchten Symbol darf durch deine Mitspieler nicht mit einer Hinderniskarte blockiert werden.
- 3) Rufen zwei Spieler „Simsalabim!“, spielt derjenige sein Hindernis aus, der zuerst gerufen hat.
- 4) Die Mitspieler können aus taktischen Gründen auf das Ausspielen der Hinderniskarten verzichten.
- 5) Die Eckfelder und das Mittelfeld sind „sichere“ Felder, sie können nicht blockiert werden.

Du hast das gesuchte Symbol erreicht?

Dann erhältst du die Symbolkarte und darfst eine neue aufdecken. Steht bereits ein Spieler auf dem neuen Symbol, decke eine weitere Karte auf und lege die andere zurück unter den Stapel.

Du hast ein “?” gewürfelt? Dann darfst du von einem Mitspieler eine Hinderniskarte deiner Wahl fordern. Hat er die geforderte Karte, erhältst du diese. Hat er sie nicht, gehst du leer aus. Anschließend darfst du erneut würfeln.

Du hast ein “X” gewürfelt? Dann setze deine Spielfigur zurück in die Startecke. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler 5 magische Symbole gesammelt hat. Er gewinnt das Spiel.

Spiel für 2 Spieler

Spielt ihr zu zweit, sortiert vor Spielbeginn aus den Hindernis- und Symbolkarten, die Karten mit folgenden Symbolen aus: Vogel, Katze, Fledermaus, Blitz. **Legt verdeckt vier der aussortierten Karten auf die entsprechenden Felder auf dem Spielfeld.** Diese Felder sind für euch zusätzlich blockiert und dürfen nicht betreten werden.



THE MAGIC LABYRINTH CARD GAME

Author: Dirk Baumann

Drawings/Illustration: Rolf Vogt ARVI

Compilation: Claudia Wiczorek

Players: 2-4

Ages: 6-99

Game duration: 15-25 min

Material

- 4 counters (red, green, blue, yellow)
- 1 playing field
- 1 dice with the sides 1, 2, 2, 3, ?, X
- 20 symbol cards
- 40 obstacle cards (with magician)
- Rules of the game

Idea and object of the game

In their search for symbols, the old magician conjures up hidden obstacles for the young sorcerer's apprentices on their way. Each player tries to be the first to collect 5 symbols.

Preparation

Place the playing field in the middle, each player chooses a counter and has the dice ready.

The game starts in the corners of the labyrinth, with a player in each corner. If there are two players you choose opposite corners. Shuffle the symbol cards well and place them ready face down in a deck. Then shuffle the obstacle cards and give them out as follows:

- If there are 2 players, each player gets 8 cards.
- If there are 3 players, each player gets 6 cards.
- If there are 4 players, each player gets 4 cards.

Leftover obstacle cards are put to one side. Now pick up the cards (without showing them to the other players) and you're ready to start the game.

Game play

The game is played by taking turns. The youngest player starts and reveals a symbol card. Then all the players have to get to the symbol displayed in the playing field with their own counter. When it's your turn you may throw the dice.

You've thrown a number?

Then place your counter step by step on the corresponding number on the dice. You can also skip steps. Only move your counter horizontally and vertically. In doing so, you can turn as often as you wish. When you move announce your step out loud (e.g. „I'm going to the cat.“).

During each move, all the players look at their cards to see whether they can block you with a corresponding obstacle card.

If someone has the card, they quickly call out "Simsalabim!" Bad luck! You're faced with a hidden obstacle! Move your counter back to the starting corner. In return, you receive the obstacle card from the other player and the next player takes his turn.

No-one was able to block you?

Lucky you! After your move, the next player takes his turn.

Notes:

- 1) Only the obstacle cards from other players can block your path. Your own cards are not obstacles for you.
- 2) The field with the sought symbol can only be blocked by the other players and not by an obstacle card.
- 3) If two players call out "Simsalabim!" he who calls out first plays his obstacle.
- 4) The other players can pass on playing their obstacle cards for tactical reasons.
- 5) The corners and the middle field are "safe" fields which cannot be blocked.

You've reached the symbol that is being searched for?

Then you get the symbol card and can turn over a new one. Should a player already be placed on the new symbol, turn over another card and place the other one at the bottom of the deck.

You've thrown a "?" Then you can demand an obstacle card of your choice from another player. If he has the card that you have asked for, you get the card. If he doesn't have the card, you go away empty-handed. Afterwards you may throw the dice again.

You've thrown an "X"? Move your counter back to the starting corner. Then the next player takes his turn.

End of the game

The game ends when a player has collected 5 magical symbols. He wins the game.

Game for 2 players

If there are two players playing the game, separate the following symbols from the obstacle and symbol cards before playing: bird, cat, bat, and thunderbolt. **Place four of the separated cards face down in the corresponding boxes on the playing field.** These fields are additionally blocked to you and must not be entered.



LE LABYRINTH MAGIQUE

JEU DE CARTES

Auteur : Dirk Baumann

Graphisme / Illustrations : Rolf Vogt ARVI

Rédaction : Claudia Wieczorek

Traduction française : Eric Bouret

Joueurs : 2 à 4

Âge : 6 – 99 ans

Durée du jeu : 15 – 25 min

Contenu

- 4 pions (rouge, vert, bleu, jaune)
- 1 plateau de jeu
- 1 dé à 6 faces indiquant : 1, 2, 2, 3, ?, X
- 20 cartes Symbole
- 40 cartes Obstacle (avec un magicien)
- la règle du jeu

Principe et but du jeu

Alors que les apprentis magiciens recherchent des symboles, le vieux mage dresse des obstacles invisibles sur leur chemin. Chaque joueur tente de retrouver le premier 5 symboles.

Préparation

Placer le plateau de jeu au milieu de la table, choisir chacun un pion et garder le dé à portée

de main. Chaque joueur place son pion à un coin différent du labyrinthe. À deux joueurs, les placer en diagonale. Bien mélanger les cartes Symbole et poser la pile face cachée.

Mélanger à leur tour les cartes Obstacle et les distribuer ainsi :

- À 2 joueurs, chacun reçoit 8 cartes.
- À 3 joueurs, chacun reçoit 6 cartes.
- À 4 joueurs, chacun reçoit 4 cartes.

Les cartes Obstacle restantes sont mises de côté. Chaque joueur prend ses cartes en main sans les montrer aux autres et le jeu peut commencer.

Déroulement du jeu

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence et retourne une carte Symbole. Il s'agit alors pour chacun d'atteindre le symbole correspondant sur le plateau avec son pion. Quand vient son tour, le joueur lance le dé :

Si le dé indique un nombre, le joueur avance son pion sur le plateau du nombre de cases indiqué, une case après l'autre. Il a le droit d'avancer d'un nombre inférieur de cases.

Un pion ne peut se déplacer que verticalement ou horizontalement, en changeant de direction aussi souvent qu'il veut. Le joueur annonce chaque case de son parcours à voix haute (Ex. : « Je vais vers le chat. »).

À chaque case, les autres joueurs regardent s'ils possèdent une carte Obstacle correspondante pour bloquer la progression du pion.

Si un adversaire possède cette carte, il crie vite « Hocus pocus ! ». Pas de chance : le joueur se trouve devant un obstacle invisible ! Il renvoie son pion à son point de départ. En échange, il reçoit la carte obstacle utilisée par son adversaire et c'est au tour du joueur suivant de jouer.

Si personne ne peut bloquer le pion, le joueur a de la chance ! Une fois son tour terminé, c'est à son voisin de gauche de jouer.

Précisions :

- 1) Seules les cartes adverses bloquent le passage. Les propres cartes du joueur ne sont pas des obstacles pour lui.
- 2) La case sur laquelle se trouve le symbole recherché ne peut pas être bloquée par une carte Obstacle adverse.
- 3) Si deux joueurs crient « Hocus pocus ! », seul le plus rapide peut jouer sa carte Obstacle.
- 4) Les adversaires peuvent renoncer à jouer une carte Obstacle pour des raisons tactiques.
- 5) Les cases situées aux coins et au centre ne peuvent pas être bloquées : ce sont des cases protégées.

Si un joueur atteint le symbole recherché, il gagne la carte Symbole et en retourne une nouvelle. Si un joueur se trouve déjà sur ce nouveau

symbole, retourner une nouvelle carte et regliser l'autre sous le paquet.

Si le dé indique un « ? », le joueur peut demander une carte Obstacle de son choix à un adversaire. S'il possède la carte demandée, il lui donne. S'il ne l'a pas, tant pis. Le joueur peut ensuite relancer le dé.

Si le dé indique « X », le pion du joueur est renvoyé dans son coin de départ. C'est au tour du joueur suivant de jouer.

Fin de la partie

La partie s'arrête quand un joueur a récupéré 5 symboles. Il remporte la partie.

Parties à 2 joueurs

À 2 joueurs, sortir du paquet les cartes Symbole suivantes avant de commencer la partie: oiseau, chat, chauve-souris et éclair. **Placer 4 de ces cartes face cachée sur les cases correspondantes du plateau**. Elles constituent des obstacles supplémentaires et ces cases sont inaccessibles.



HET MAGISCHE LABYRINT KAARTSPEL

Auteur: Dirk Baumann

Tekeningen/illustraties: Rolf Vogt ARVI

Compilatie: Claudia Wiczorek

Spelers: 2-4

Leeftijd: 6-99

Spelduur: 15-25 min

Materiaal

- 4 pionnen (rood, groen, blauw, geel)
- 1 speelveld
- 1 dobbelsteen met op de zijden 1, 2, 2, 3, ?, X
- 20 symboolkaarten
- 40 obstakelkaarten (met tovenaars)
- Spelregels

Idee en doel van het spel

In hun zoektocht naar symbolen tovert de oude tovenaars verboden obstakels tevoorschijn op de weg van de jonge leerling-tovenaars. Elke speler probeert als eerste 5 symbolen te verzamelen.

Vorbereiding

Plaats het speelveld in het midden. Elke speler kiest een pion en legt de dobbelsteen klaar. Het spel begint in de hoeken van het labyrinthe met een

speler in elke hoek. Kies bij twee spelers voor tegenover liggende hoeken. Schud de symboolkaarten goed en leg ze gedekt in een stapel. Schud dan de obstakelkaarten en verdeel ze als volgt:

- Bij 2 spelers krijgt elke speler 8 kaarten.
- Bij 3 spelers krijgt elke speler 6 kaarten.
- Bij 4 spelers krijgt elke speler 4 kaarten.

Overtollige obstakelkaarten worden aan de kant gelegd. Neem nu de kaarten in de hand (zonder ze aan de andere spelers te tonen) en je bent klaar om het spel te beginnen.

Spelverloop

Iedereen speelt om de beurt. De jongste speler begint en laat een symboolkaart zien. Dan moeten alle spelers het overeenkomstige symbool op het speelveld bereiken met hun eigen pion. Als het jouw beurt is, mag je de dobbelsteen werpen.

Je hebt een nummer gedobbeld?

Dan mag je jouw pion met het aantal ogen op de dobbelsteen, verplaatsen. Je mag je pion met minder stappen verplaatsen dan het aantal aangegeven op de dobbelsteen. Beweeg je pion enkel horizontaal en verticaal. Daarbij mag je zoveel van richting veranderen als je wil. Bij het verplaatsen zeg je luidop welke stap je zet (vb. 'ik ga naar de kat'). Bij elk verplaatsing bekijken alle spelers hun kaarten om te zien of ze je kunnen blokkeren met een overeenkomstige obstakelkaart. Indien iemand de obstakelkaart

heeft, roept hij of zij snel 'Simsalabim!' Pech gehad! Je botst op een verborgen obstakel! Verplaats de pion terug naar de starthoek. In ruil krijg je de obstakelkaart van de andere speler, en dan is de volgende speler aan zet.

Niemand heeft je de weg geblokkeerd?

Je hebt geluk! Na je verplaatsing is het de beurt aan de volgende speler.

Opmerkingen:

- 1) Enkel obstakelkaarten van andere spelers kunnen jou de weg versperren. Je eigen kaarten zijn geen obstakels voor jou.
- 2) Het veld met het gezochte symbool kan enkel geblokkeerd worden door de andere spelers en niet door een obstakelkaart.
- 3) Indien twee spelers "Simsalabim!" roepen, speelt de speler die eerst riep zijn obstakel.
- 4) De andere spelers kunnen ervoor kiezen hun obstakelkaarten niet te spelen om tactische redenen.
- 5) De hoeken en het middelste veld zijn 'veilige' velden die niet geblokkeerd kunnen worden.

Je hebt het symbool bereikt waar iedereen naar op zoek is?

Dan krijg je de symboolkaart en mag je een nieuwe kaart omdraaien. Indien er al een speler op het nieuwe symbool staat, draai dan nog een kaart om en plaats de andere kaart onderaan de stapel.

Je hebt een "2" gedobbeld? Dan kan je een obstakelkaart naar keuze vragen van een andere speler. Indien hij de kaart heeft waarnaar je vraagt, krijg je de kaart. Als hij de kaart niet heeft, krijg je niets. Daarna mag je nog eens de dobbelsteen gooien.

Je hebt een "X" gedobbeld? Verplaats je pion terug naar de starthoek. Daarna is het de beurt aan de volgende speler.

Einde van het spel

Het spel eindigt wanneer een speler 5 magische symbolen verzameld heeft. Die speler wint het spel.

Spel voor 2 spelers

Verwijder bij een spel met 2 spelers de obstakel- en symboolkaarten met de volgende symbolen uit het spel: vogel, kat, vleermuis en bliksem-schicht. **Leg vier van de verwijderde kaarten verdekt op de overeenkomstige velden op het speelveld.** Deze velden zijn ook geblokkeerd en kunnen niet betreden worden.



IL LABIRINTO MAGICO GIOCO DI CARTE

Autore: Dirk Baumann
Grafica/Illustrazioni: Rolf Vogt ARVI
Redazione : Claudia Wiczorek

Giocatori: 2-4
Età: 6 - 99
Durata del gioco: 15-25 minuti

Contenuto

- 4 pedine (rosso, verde, blu, giallo)
- 1 tabellone di gioco
- 1 dado con le facce 1, 2, 2, 3, ?, X
- 20 carte dei simboli
- 40 carte degli ostacoli (con stregone)
- Istruzioni del gioco

Senso e scopo del gioco

I piccoli apprendisti sono alla ricerca dei simboli magici, ma il vecchio stregone fa comparire loro invisibili ostacoli lungo il tragitto. Ogni giocatore cerca di raccogliere per primo 5 simboli magici.

Preparazione

Si pone il tabellone di gioco al centro, ogni giocatore sceglie una pedina e si tiene pronto il dado. Si inizia a giocare dagli angoli del labirinto, dove

ogni giocatore è posizionato in corrispondenza di un angolo. Per giocare in due, i giocatori si posizionano in due angoli opposti. Quindi si mescolano bene tutte le carte dei simboli e le si dispone in un mazzo coperto. Poi si mescolano anche le carte degli ostacoli e le si distribuisce come segue:

- Con 2 giocatori, ognuno riceve 8 carte.
- Con 3 giocatori, ognuno riceve 6 carte.
- Con 4 giocatori, ognuno riceve 4 carte.

Le restanti carte degli ostacoli vengono messe da parte. Poi ogni giocatore prende in mano il mazzo coperto delle sue carte e il gioco ha inizio.

Regole del gioco

Si gioca per turni. Inizia a giocare il giocatore più piccolo che scopre una carta dei simboli. Quindi tutti devono cercare di raggiungere il simbolo rappresentato sul tabellone di gioco muovendo la propria pedina. Il giocatore di turno tira il dado.

Se esce un numero. Il giocatore deve far avanzare la sua pedina passo per passo del punteggio del dado, ma non è necessario consumare tutti i punti ottenuti. La pedina può essere mossa solo in orizzontale o verticale, cambiando direzione per quante volte si desidera. Durante il suo turno, ogni giocatore deve però dire a voce alta le sue mosse (ad es. „Vado dal gatto“). Ad ogni passo, gli altri giocatori guardano tra le loro carte se hanno la possibilità di bloccare la mossa giocando la relativa carta di ostacolo. Se qualcuno può bloccare,

deve dire velocemente „Simsalabim!“.
Che sfortuna! Il giocatore di turno si imbatte in un ostacolo invisibile e deve far tornare la sua pedina all'angolo di partenza, ma riceve dal giocatore che l'ha bloccato la carta di ostacolo. Il turno passa quindi al giocatore successivo.

E se nessuno ha potuto bloccare il giocatore di turno?

Bè, meglio per lui! Conclusa la mossa, il turno passa al giocatore successivo.

Istruzioni:

- 1) Il giocatore di turno può essere bloccato solo dalle carte di ostacolo degli altri giocatori, non dalle proprie.
- 2) La casella con il simbolo ricercato non può essere bloccata con una carta di ostacolo dagli altri giocatori.
- 3) Se due giocatori dicono „Simsalabim!“, a giocare l'ostacolo sarà solo quello che è stato più rapido a recitare la formula magica.
- 4) Gli altri giocatori potranno anche rinunciare a giocare una carta di ostacolo per strategia.
- 5) Le caselle d'angolo e la casella centrale sono „più sicure“ perché non possono essere bloccate.

Una volta raggiunto il simbolo ricercato.

Il giocatore che l'ha raggiunto riceve la carta con il simbolo e può scoprirne una nuova. Se la casella del nuovo simbolo è già occupata da una pedina, il giocatore scopre un'altra carta e rimet-

te quella precedente in fondo al mazzo.

Se esce „?“. Il giocatore di turno può chiedere ad un altro giocatore una carta di ostacolo a sua scelta. Se l'altro giocatore ha la carta richiesta, la cede; se invece non ce l'ha, il giocatore di turno resta a bocca asciutta, ma può tirare nuovamente il dado.

Se esce „X“. Il giocatore di turno deve riportare la sua pedina all'angolo di partenza, e il turno passa al giocatore successivo.

Fine del gioco

Il gioco termina quando uno dei giocatori riesce a raccogliere 5 simboli magici, vincendo la partita.

Regole per 2 giocatori

Se si vuole giocare in due, prima di iniziare occorre scartare le seguenti carte da quelle degli ostacoli e dei simboli: uccellino, gatto, pipistrello, fulmine. **Poi si scelgono quattro tra le carte scartate e le si pone coperte sulle relative caselle del tabellone di gioco.** Queste caselle saranno anch'esse bloccate e non potranno essere utilizzate dai giocatori.



Das Brettspiel mit dem magischen Magneteffekt



Art.-Nr. 40848

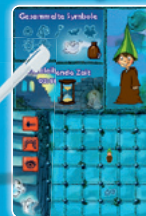
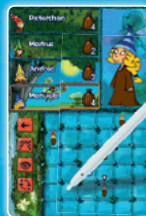
Die kleinen Magier – jetzt auch zum Mitnehmen!



Wer sammelt die meisten Symbole?



Zwei zusätzliche Spielwelten:
Zauberwald Geisterburg



Mehrspielerfunktion
(bis zu vier Spieler an einem DS)



Ab März 2010 im Handel oder unter www.kiddinx-shop.de

KIDDINX



DREI MAGIER SPIELE

by Schmidt Spiele GmbH

Postfach 470437

D-12313 Berlin

www.dreimagier.de

Art.-Nr. 40852