

ЛІРК БАУМАН

МАГІЧНИЙ

ЛАБІРИНТ



DREI
MAG/ER



МАГІЧНИЙ ДАБІРИНТ

2-4 

6+ 

25 хв. 

Автор: **Дірк Бауман**
Ілюстратор: **ARVI**
Графічний дизайн: **Рольф Фогт**

Дірк Бауман
1971, випускник
факультету
комп'ютерних
наук
та автор ігор



ybox.com.ua



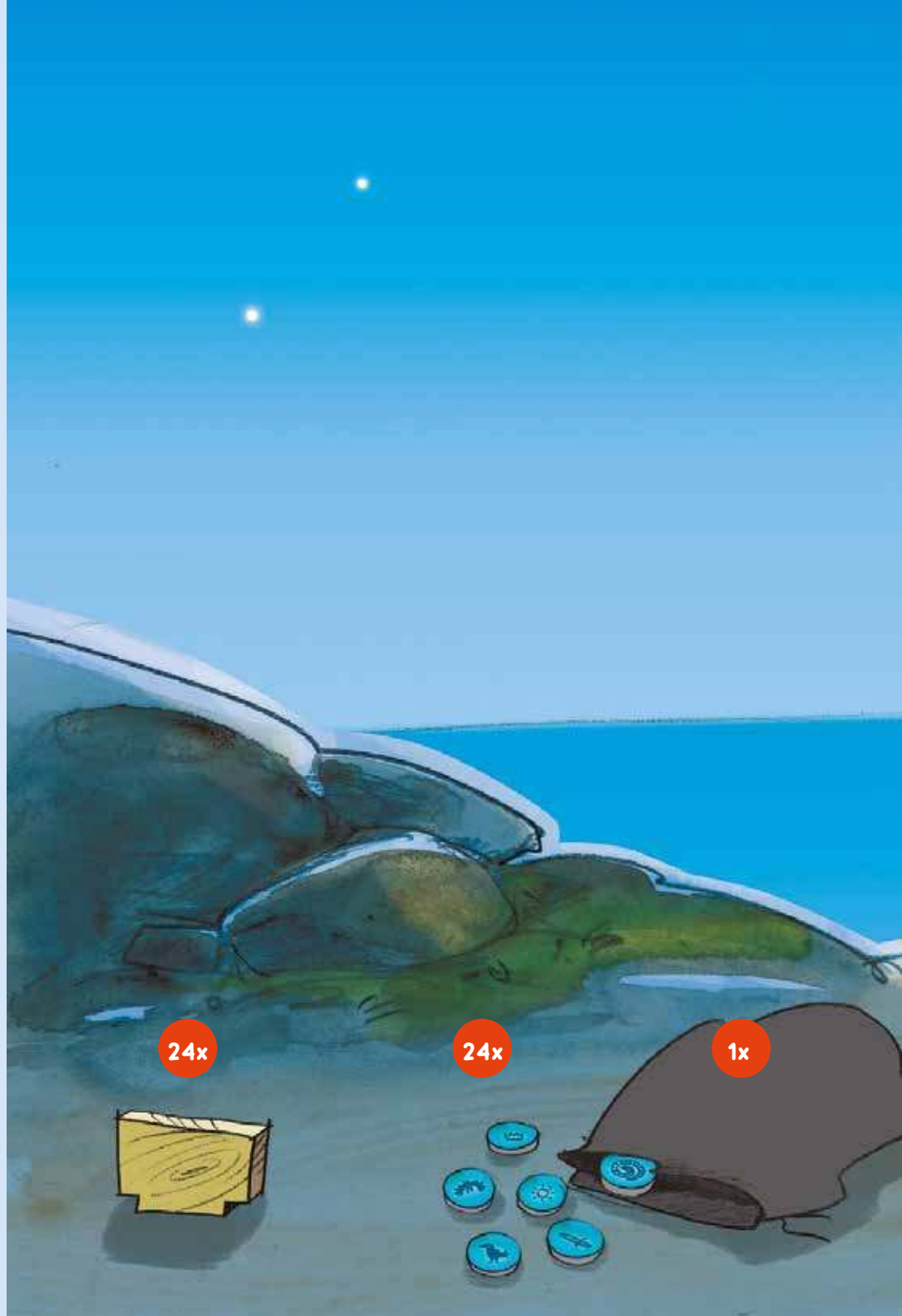
gavial.com.ua

Українська локалізація: YellowBox, Gavial
Переклад: Ольга та Андрій Слісарчуки
Візуальна адаптація: Олена Колесникова,
Олена Лаптева



© Copyright:
DREI MAGIER
by Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin
www.dreimagier.de

88923



Компоненти

- Багаторівневе ігрове поле, яке складається з рівня підземного лабіринту та рівня підлоги
- 24 дерев'яні перегородки
- 24 жетони магічних символів
- 1 торбинка
- 1 кубик зі значеннями 1, 2, 2, 3, 3, 4 на гранях
- 4 фігурки чарівників, пофарбованих у червоний, синій, жовтий та зелений кольори
- 4 металеві кульки
- Правила гри





Про що гра?

Бемц! Ой! Маленький чарівник здивовано потирає очі. Це що? Стіна?!

Маленькі допитливі чарівники досліджують магічний лабіринт. Сьогодні вони мають виконати дуже важливе завдання – відшукати магічні символи! Це було б досить просто зробити, якби дорослі чарівники не полюбили жартувати над малечю. Немов за помахом чарівної палички, усі виходи закрились. Натомість скрізь з'явилися таємні тунелі.

Кожен гравець намагається подолати магічний лабіринт і першим здобути 5 магічних символів.

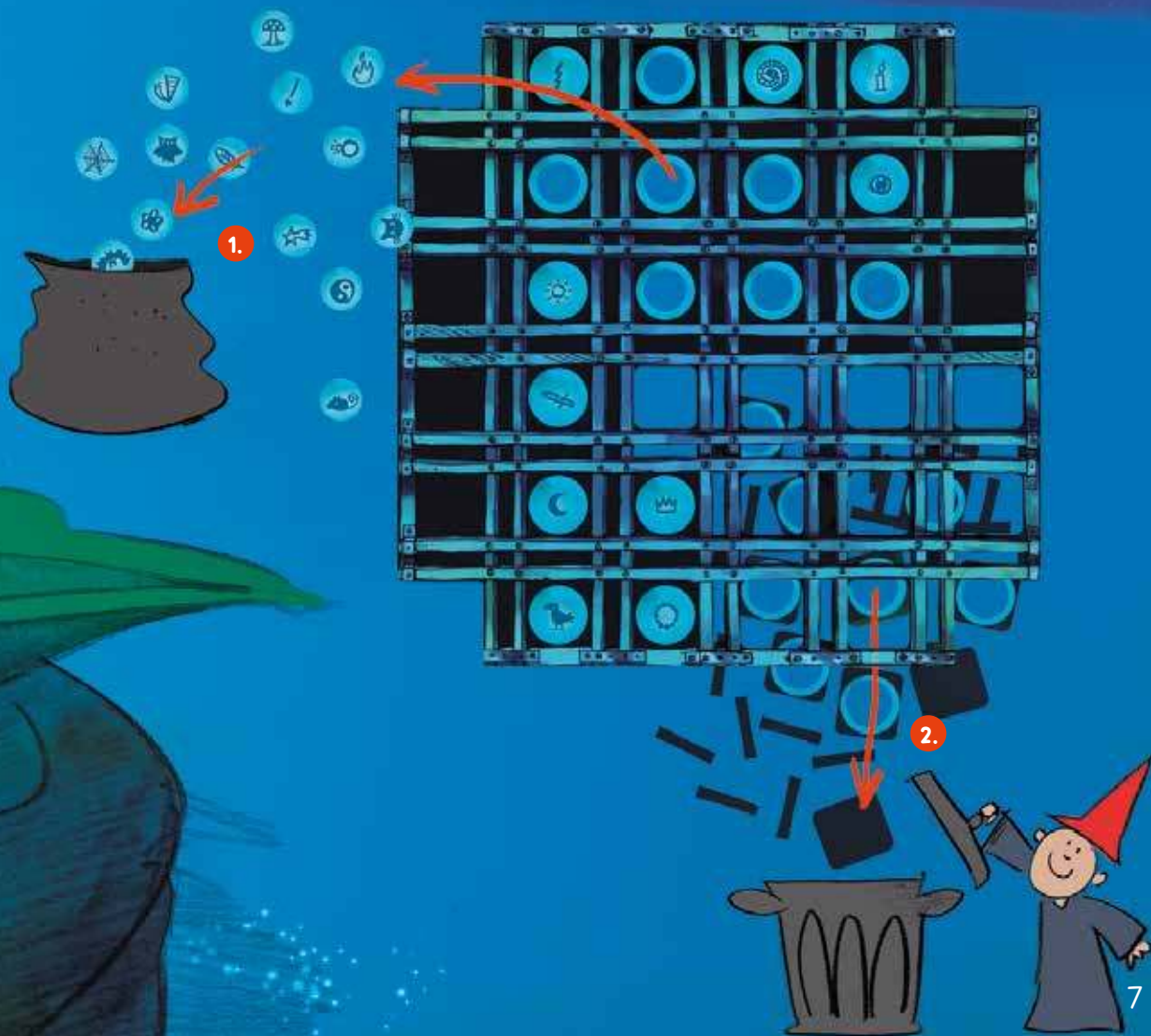




Перед першою грою

Спершу витисніть жетони магічних символів і покладіть їх у чорну торбинку.

Потім обережно витисніть з основи підземного лабіринту частинки, що залишилися. Для гри вони не потрібні.





Підготовка до гри

Покладіть коробку на центр стола та помістіть у неї основу підземного лабірину. Встановіть на основу дерев'яні перегородки. На зображеннях А (19 перегородок, легкий варіант гри) та Б (24 перегородки, важчий варіант гри) наведено можливе розташування.

Важливо: кожна клітинка мусить мати хоча б один вхід. Приберіть зайві дерев'яні перегородки.

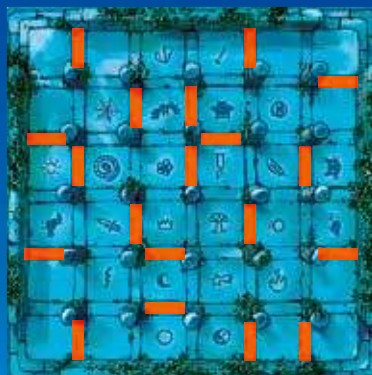
По завершенню будівництва рівня підземного лабірину, розмістіть зверху рівень підлоги. Покладіть торбинку з жетонами біля ігрового поля. Витягніть з торбинки випадковий жетон та покладіть його біля ігрового поля, щоб усі його бачили.

А тепер декілька разів покрутіть коробку, голосно промовляючи:

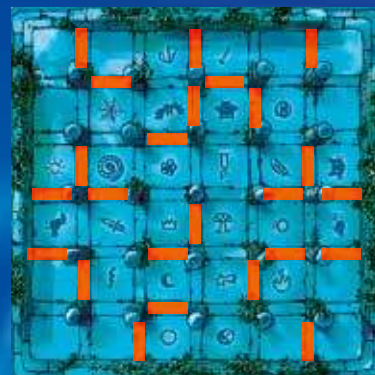
**Круть туди, круть сюди,
Шлях крізь стіни таємні знайди!**



А



Б



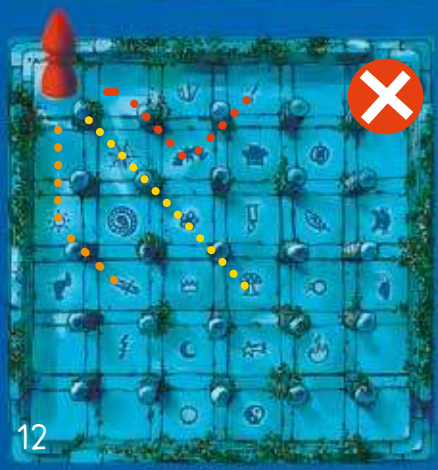
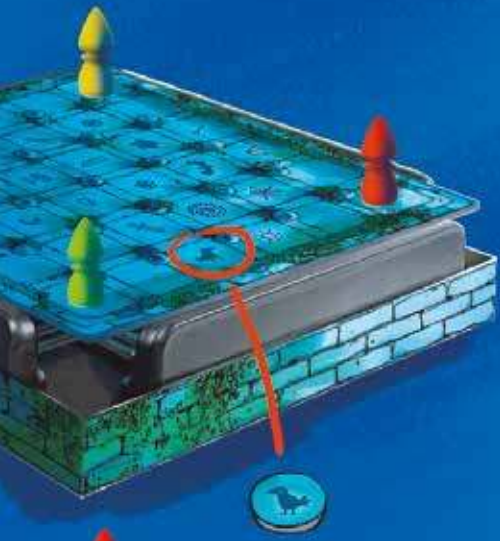


Розміщення фігурок

Кожен гравець повинен вибрати фігурку чарівника та взяти металеву кульку. Гравці розпочинають гру у відповідних кутах лабіринту, по одному гравцеві в кожному кутку. В грі на двох, гравці обирають протилежні кути.

Поставте фігурку вашого чарівника на початкову клітинку в кутку та обережно просуньте металеву кульку під фігурку, щоб магніт її притягнув.





Перебіг гри

Ви ходите по черзі. Гравець, який нещодавно заблукав, розпочинає гру.

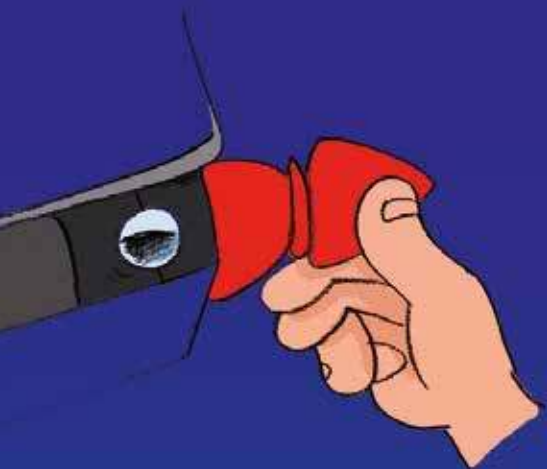
Ви повинні першим дійти до клітинки з магічним символом, який відповідає символу на витягнутому жетоні.

У свій хід киньте кубик та пересуньте вашу фігурку чарівника на вказану кількість клітинок у будь-якому напрямку. Ви також можете пересунути фігурку на меншу кількість клітинок, ніж значення на кубіку. Рухатись можна горизонтально або вертикально та повертати, де заманеться. Ходити по діагоналі заборонено.

Переміщуйте свого чарівника швидким рухом. Перевіряти наявність перегородок заборонено. **Примітка:** можна проходити біля фігурок інших гравців, але не можна завершувати хід на клітинці з іншою фігуркою.



Невидимі перегородки



Якщо ви наштовхуетесь на перегородку, кулька падає і викочується в одному з чотирьох кутів. Перемістіть чарівника і металеву кульку назад на початкову клітинку, як на початку гри. На цьому ваш хід завершується і переходить до наступного гравця.

Порада: щоб дістати кульку, прикладіть фігурку вашого чарівника магнітом до кульки та потягніть вгору.



Магічні символи

Коли ви дійдете до клітинки з необхідним магічним символом, заберіть жетон з цим символом. На цьому ваш хід завершується. Витягніть з торбинки наступний жетон та покладіть його біля ігрового поля.

Якщо один з гравців знаходиться на клітинці щойно витягнутого символу, то він забирає собі цей жетон та витягує новий з торбинки.

Кінець гри

Гра закінчується, коли один з гравців першим назбирає 5 жетонів магічних символів, він і стає переможцем.





ybox.com.ua



gavial.com.ua



© Copyright:
DREI MAGIER
by Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin
www.dreimagier.de

