

DIRK BAUMANN

THE MAGIC LABYRINTH™



PLAYROOM
entertainment®

WARNING:
CHOKING HAZARD - Small parts
Not for children under 3 years



Number of Players: 2 to 4

Ages: 6 to Adult

Approximate Playing Time: 20 minutes

Cantidad de jugadores: de 2 a 4

Edad: desde 6 años en adelante

Tiempo de juego aproximado: 20 minutos

Nombre de joueurs : 2 à 4

Âge : à partir de 6 ans

Durée du jeu : environ 20 minutes

Game Design by Dirk Baumann

Artwork by **ARVI***



www.PlayroomEnt.com

Germany © Schmidt Spiele GmbH

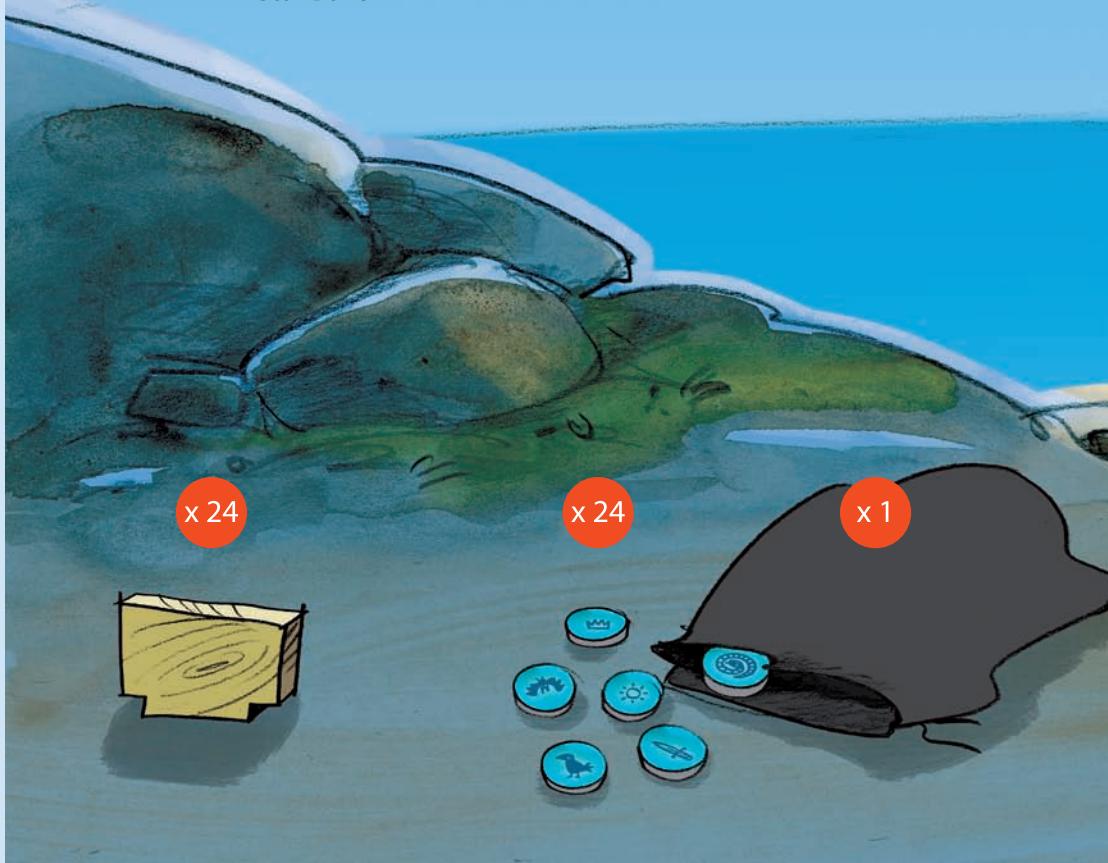
© 2010 Playroom Entertainment. All rights reserved. The Magic Labyrinth, Playroom Entertainment and all respective logos are trademarks of Playroom Entertainment. Game Design by Dirk Baumann. Artwork by Arvi. Graphic Design by Rolf Vogt. Editing by Thorsten Gimmmer. The Magic Labyrinth is used under license from Drei Magier Spiele by Schmidt Spiele GmbH. Colors and parts may vary from those pictured. Some assembly required.

13236 Raymer Street, North Hollywood, CA 91605 USA

English

Contents:

- Garden Level Gameboard
- Cardboard Labyrinth Grid
- Plastic Base
- 24 Wooden Walls
- 24 Magic Symbol Chips (punched out from Cardboard Labyrinth Grid)
- 1 Black Cloth Bag
- 1 Die with sides numbered 1, 2, 2, 3, 3, 4
- 4 Magnetic Magician Pawns (red, blue, yellow and green)
- 4 Metal Balls



Contenido:

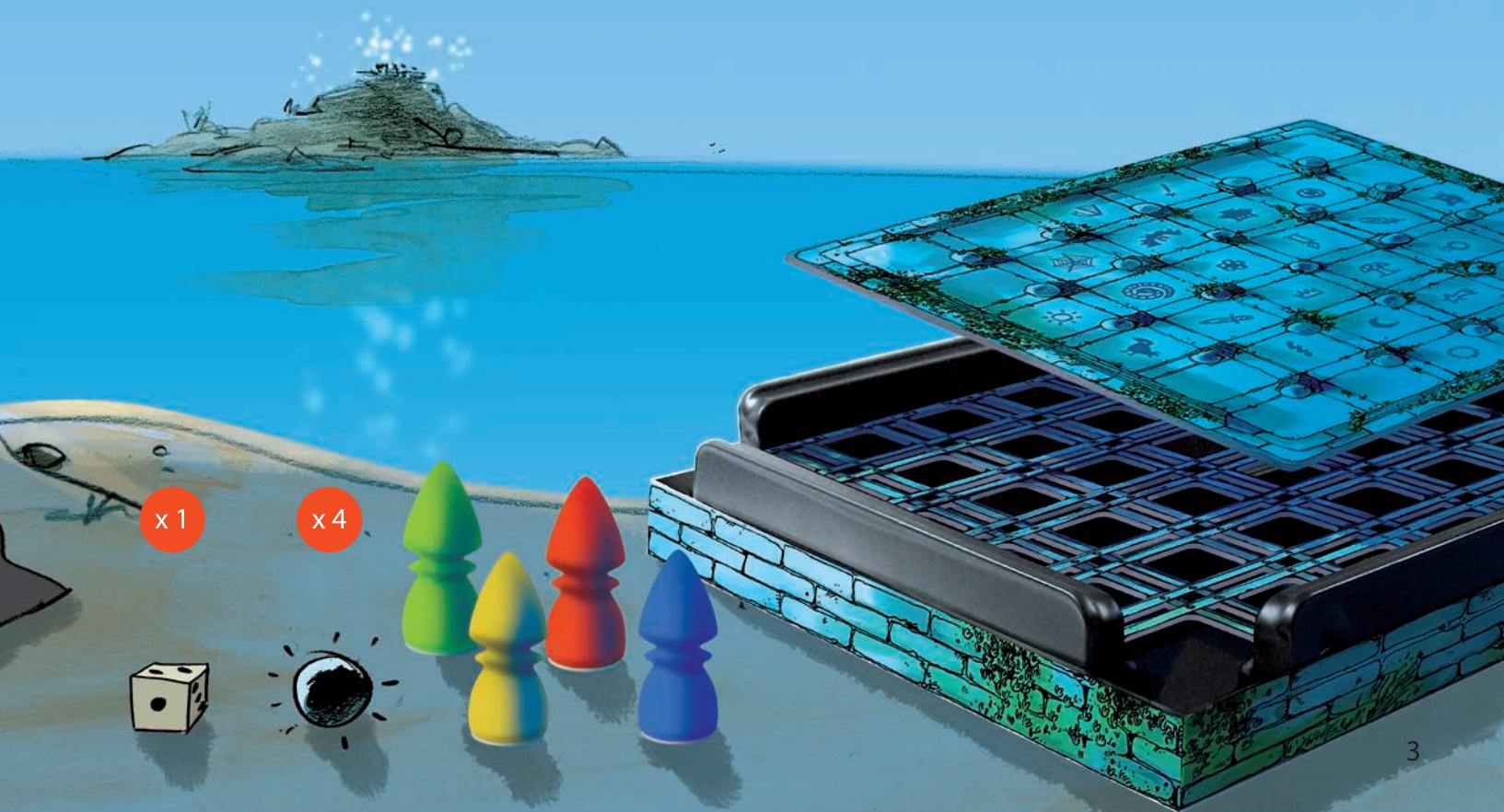
Tablero de juego de varios niveles, con un laberinto subterráneo y un jardín al nivel de la superficie

- 24 paredes de madera
- 24 fichas de símbolos mágicos
- 1 bolsa
- 1 dado con los números 1, 2, 2, 3, 3, 4
- 4 magos (rojo, azul, amarillo y verde)
- 4 bolitas de metal

Contenu :

Plateau de jeu à deux niveaux avec un labyrinthe souterrain et une plaque

- 24 murs en bois
- 24 jetons portant des symboles magiques
- 1 sac de toile
- 1 dé aux faces numérotées 1, 2, 2, 3, 3, 4
- 4 magiciens rouge, bleu, jaune et vert
- 4 billes métalliques



Object of the Game:

As the little magicians curiously explore The Magic Labyrinth™ looking for the lost magic symbols, they must avoid bumping into the invisible walls placed by the big magicians, who love to play pranks.

Using your memory skills, you can help the little magicians navigate the secret maze. With a metal ball placed under your magical magnetic pawn, you must try to discover the right pathway and remember where the invisible walls are located on your quest for the magic symbols. If you forget your way and bump into a wall, the metal ball will fall down, forcing you to start back at the beginning with your magnetic pawn.

Be the first player to conquer the labyrinth and collect 5 magic symbols to win the game.



Objetivo del juego:

¡Boing... aaay! ¿Es que hay una pared aquí? Los pequeños magos no pueden creer lo que ven sus ojos a medida que exploran con curiosidad The Magic Labyrinth™, todo un laberinto mágico.

Su misión es muy importante: ¡es la búsqueda de los símbolos mágicos! Pero el problema es que el laberinto tiene paredes invisibles, y algunos caminos están cerrados... ¡como por arte de magia! Todo queda en manos de los pequeños magos, que deberán usar sus peones magnéticos para descubrir el camino correcto y memorizar dónde están las paredes escondidas... por si cometiesen algún error.

¿Crees que puedes descifrar el laberinto y ser el primer mago en juntar 5 símbolos mágicos para ganar el juego?

Principe du jeu :

Boum ! Aïe ! Le jeune magicien n'en revient pas et se frotte les yeux. Y aurait-il un mur ? Curieux, les apprentis magiciens explorent le labyrinthe magique. Aujourd'hui, une épreuve importante les attend : retrouver les symboles magiques ! Ce serait simple si les grands magiciens arrêtaient de leur faire sans cesse des farces. Comme par magie, certains passages restent fermés, tandis que d'autres s'ouvrent.

Chaque joueur essaye de dompter le labyrinthe magique avec son pion et de ramener le premier 5 symboles.



Before the First Game:

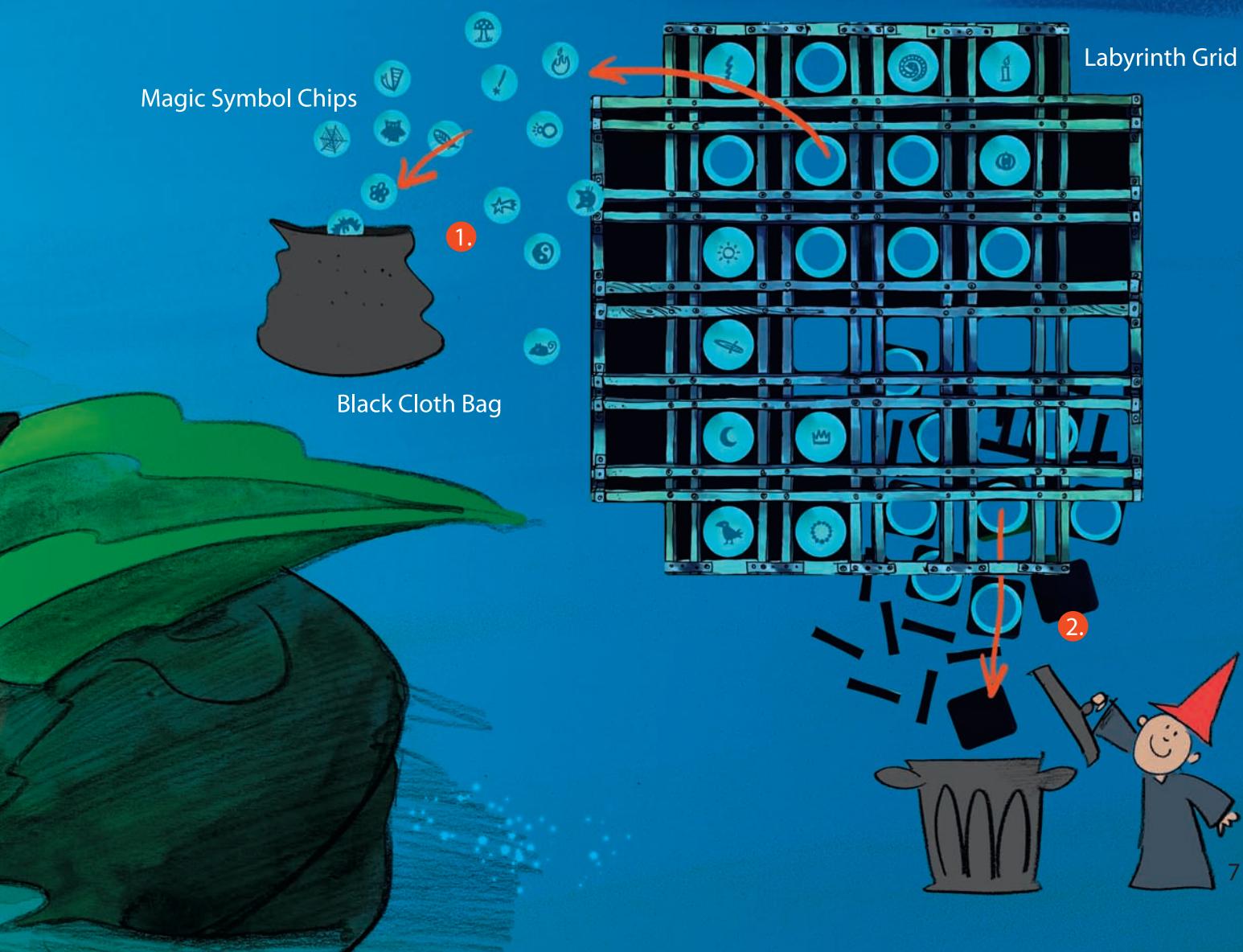
Punch out the circular Magic Symbol Chips from the Labyrinth Grid and place them in the black cloth bag (see "1"). Carefully remove the remaining parts from the Labyrinth Grid. These pieces are not needed for the game and may be discarded (see "2"). Keep the Labyrinth Grid as this will be used to create the Magic Labyrinth.

Antes del primer juego:

Desprende las fichas de los símbolos mágicos del nivel del laberinto del tablero y colócalas en la bolsa negra. Retira las partes sobrantes del laberinto con cuidado. Estas partes no forman parte del juego.

Avant la première partie :

Détacher les symboles magiques et les placer dans le sac de toile noir. Séparer ensuite les autres éléments du labyrinthe souterrain ; ils ne servent pas pour le jeu.



Set Up:

Place the bottom of the box with the Plastic Base in the middle of the table, and put the Labyrinth Grid in it. Then, insert the Wooden Walls in any way you wish depending on your desired level of difficulty. Illustration A shows 19 walls which is an intermediate variant and illustration B shows all 24 walls and is for advanced play. Fewer walls may be used for younger players or for an easier game.

Important: Each square must have at least one way to enter it. Unused walls are put aside, but may be needed for future games.

When the labyrinth construction is finished, put the Garden Level Gameboard on top of it. The Magic Symbol Chips in the cloth bag are put next to the box. Draw any chip from the bag and put it face up onto the board on its matching square, so that everybody can see it. Now, rotate the box several times and loudly proclaim, "Labyrinth, labyrinth, turn around, walls disappear, ways will be found!"



Colocación:

Ubica la caja de plástico en el medio del tablero y coloca el laberinto subterráneo dentro de ella. Luego, pon las paredes en la posición que prefieras. La ilustración A (variante fácil con 19 paredes) y la ilustración B (variante difícil con 24 paredes) te dan una idea sobre cómo quedará dispuesto el juego.

Importante: Todos los casilleros deben tener al menos un lado por donde entrar. Las paredes sin usar se retiran del juego. Guárdalas para cuando quieras jugar con más paredes.

Cuando el laberinto esté armado, coloca el nivel del jardín encima. La bolsa con las fichas de los símbolos mágicos se debe colocar al lado de la caja. Primero debes sacar una ficha y ponerla boca arriba en su casillero correspondiente sobre el tablero, de modo que todos puedan verla. Luego, gira la caja varias veces al grito de "¡Laberinto, laberinto, gira, gira, esconde tus paredes y las encontraremos con nuestros poderes!"

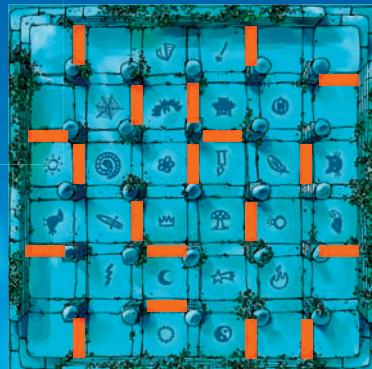


Préparation du jeu :

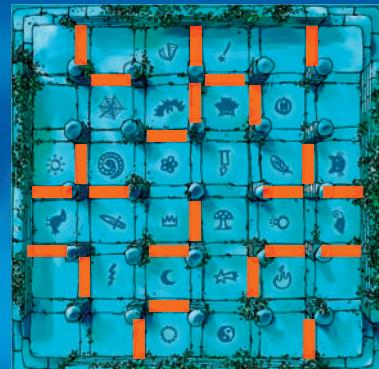
Poser la boîte au milieu de la table et installer le labyrinthe souterrain à l'intérieur. Placer ensuite les murs. Les images A (19 murs, variante facile) et B (24 murs, variante difficile) vous montrent à quoi peut ressembler le labyrinthe. Important : Il faut pouvoir accéder à chaque case par au moins un côté. Les murs restants sont mis de côté.

Une fois le labyrinthe construit, le recouvrir avec la plaque. Placer le sac de toile contenant les jetons à proximité. Piocher un jeton au hasard et le poser à côté du plateau, face visible. Tourner ensuite plusieurs fois la boîte tout en prononçant la formule : « Tourne labyrinthe ! Que tes murs disparaissent et tes passages se brouillent ! »

A



B



Placing the Magicians:

Each player chooses a Magnetic Magician Pawn and takes a metal ball. The game starts at the corners of the Garden Level Gameboard, with one player in each corner. If there are only two players, choose opposite corners.

Put your Magician on its starting corner, and then carefully put the ball below it under the Garden Level Gameboard, until it is held by the magnet.



Ubicación de las piezas:

Cada jugador elige un mago y toma una bolita de metal. El juego comienza con un jugador en cada esquina del laberinto. Si hay solo dos jugadores, deberán elegir esquinas opuestas.

Coloca tu mago en su esquina y luego pon la bolita de metal debajo del tablero con cuidado, de modo que el imán la atraiga en su lugar.

**Placement des pions :**

Chaque joueur choisit un magicien et prend une bille métallique. Chacun part d'un angle du labyrinthe. À deux joueurs, choisir des angles opposés.

Placer son magicien sur la case de départ dans le coin, puis glisser doucement la bille métallique sous la plaque, jusqu'à ce qu'elle soit fixée par l'aimant.

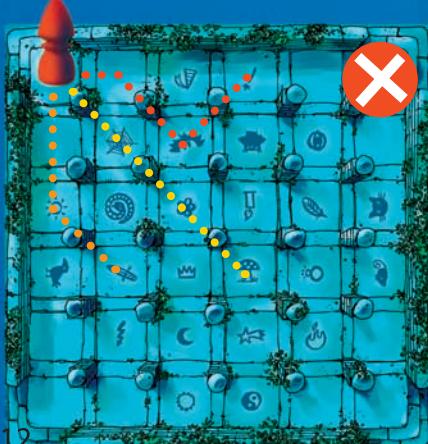
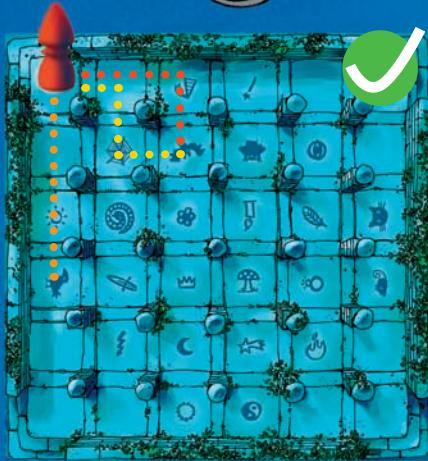
Game Play:

The youngest player goes first. All players try to be the first one to reach the Magic Symbol Chip that was placed on the Garden Level Gameboard.

On your turn, roll the die and move your Magician in any direction according to the number rolled (or less by forfeiting steps). Move your Magician horizontally or vertically, turning whenever you want. ***It is not possible to go diagonally.***

Remember to slide the Magician and don't lift it up off the board while moving. You must move the Magician swiftly. Testing to "feel" if a wall is there is not allowed!

Note: You are allowed to carefully pass by other Magicians, but only one Magician is allowed to stop and finish their move on any one square (two Magicians may not occupy the same square at the end of a turn).



Instrucciones de juego:

El jugador de menor edad es quien comienza el juego. Todos los jugadores deberán intentar llegar primero a la ficha del símbolo mágico colocado en el tablero.

Cuando sea tu turno, tira el dado y mueve a tu mago en cualquier dirección tantas veces como el número obtenido (o menos veces si eliges dar menos pasos). Mueve al mago de forma horizontal o vertical, cambiando de dirección cuando lo deseas. **No está permitido mover en diagonal.**

Debes intentar mover al mago suavemente. ¡No vale probar si hay una pared en algún lugar!

Nota: Puedes pasar con cuidado cerca de otros magos, pero no puede haber más de un solo mago en un mismo casillero (es decir, dos magos no pueden detenerse en el mismo casillero al mismo tiempo).



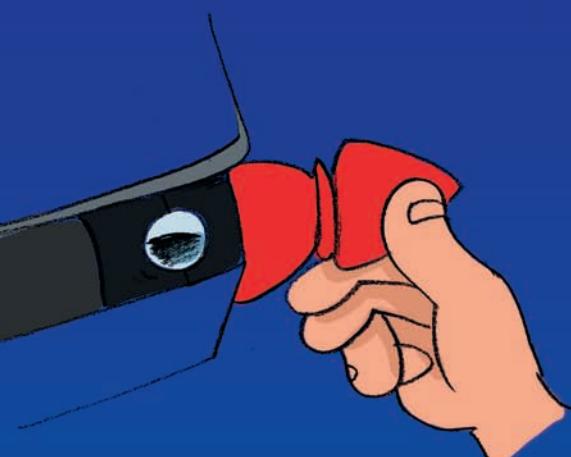
Déroulement de la partie :

Les joueurs jouent à tour de rôle. Le dernier joueur à s'être perdu commence. Il s'agit maintenant d'atteindre le premier le symbole du plateau représenté sur le jeton.

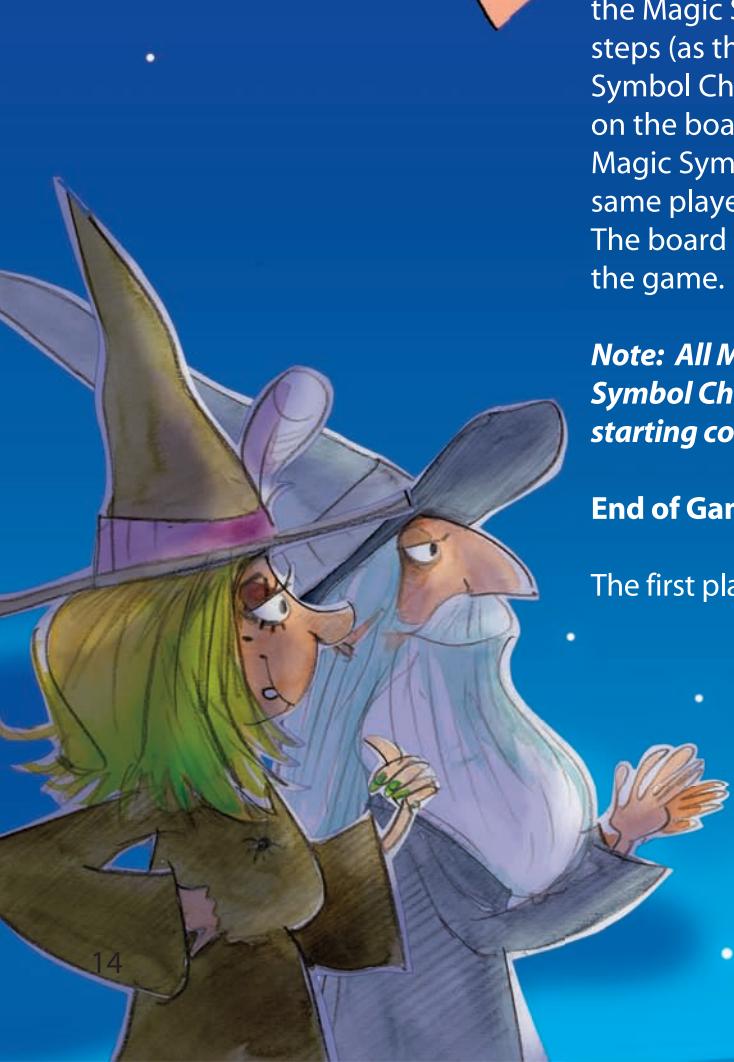
Quand vient son tour :

Le joueur lance le dé et déplace son magicien du nombre de points obtenus (ou moins s'il le veut) dans la direction de son choix. Un magicien se déplace horizontalement ou verticalement et peut changer de direction aussi souvent qu'il le veut. Il n'est pas permis de se déplacer en diagonale.

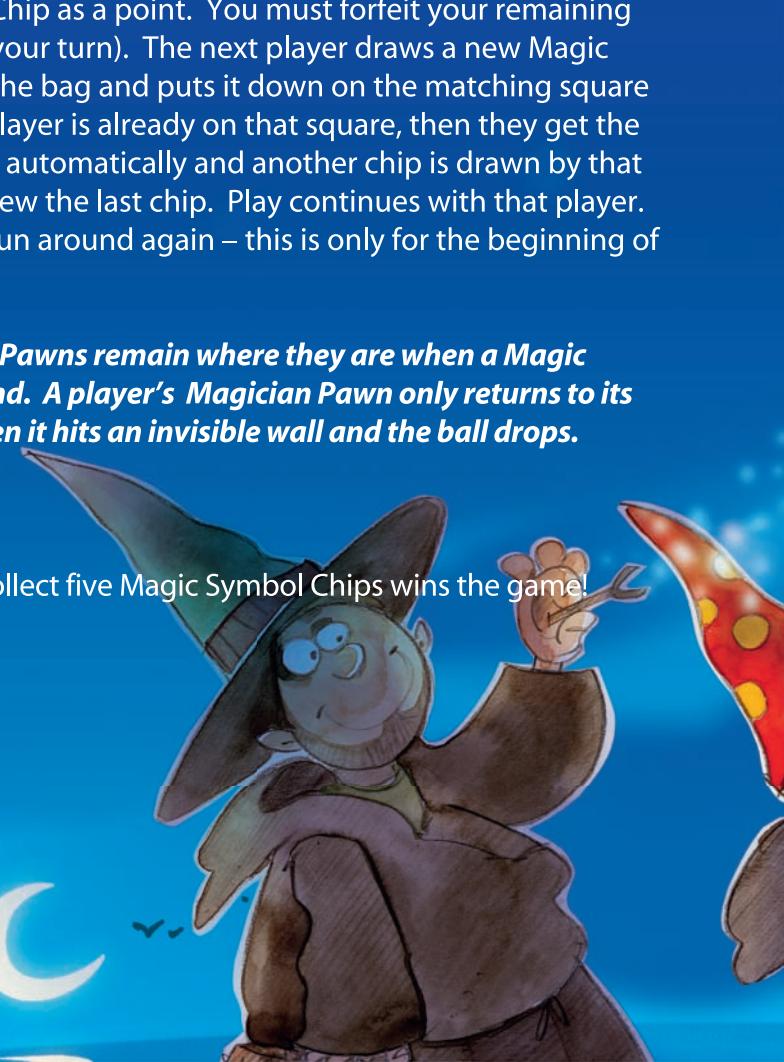
Veiller à se déplacer rapidement. Il est interdit de tester s'il y a un mur ou non. Précision : Il est permis de doubler d'autres magiciens mais il ne peut y avoir au maximum qu'un magicien sur une case.

Invisible Walls:

If you hit a wall, the ball will drop and land in one of the four corners. You must forfeit your remaining steps. Take the ball out of the corner of the Plastic Base and put your Magician and the ball back in your starting corner. **Tip: To remove the ball from the corner, place your Magician on the side and slowly pull the ball upwards, using the magnet.** This ends your turn and the next player begins their turn. Remember where the walls are so a different path may be chosen.

Magic Symbols:

When you reach the desired magic symbol on the board, you take the Magic Symbol Chip as a point. You must forfeit your remaining steps (as this ends your turn). The next player draws a new Magic Symbol Chip from the bag and puts it down on the matching square on the board. If a player is already on that square, then they get the Magic Symbol Chip automatically and another chip is drawn by that same player that drew the last chip. Play continues with that player. The board is not spun around again – this is only for the beginning of the game.



Note: All Magician Pawns remain where they are when a Magic Symbol Chip is found. A player's Magician Pawn only returns to its starting corner when it hits an invisible wall and the ball drops.

End of Game:

The first player to collect five Magic Symbol Chips wins the game!

Paredes invisibles:

Si rebotas contra una pared, la bolita de metal se desprenderá y volverá a una de las cuatro esquinas. Los pasos que no hayas podido realizar quedarán anulados. Toma la bolita de la esquina y ponla con tu mago otra vez en la esquina donde hayas comenzado el juego. **Consejo: Para retirar la bolita de metal de la esquina, atráela con el imán de tu mago, poniéndolo de costado y levantándolo suavemente.** Esto finaliza tu turno. Ahora puede comenzar a jugar el próximo jugador.

Símbolos mágicos:

Cuando llegues al símbolo mágico colocado en el tablero, sumarás un punto y deberás retirar la ficha. Los pasos que no hayas podido realizar quedarán anulados. Saca una nueva ficha de la bolsa y ponla boca arriba en su casillero correspondiente sobre el tablero. **Si en ese casillero ya hay un mago, entonces ese jugador se lleva la ficha automáticamente.** En este caso, se debe sacar otra ficha para poner en el tablero. No hace falta girar el tablero otra vez, ya que esto se hace solamente al comienzo del juego.

Nota: Todos los magos permanecen en su lugar cuando un jugador llega hasta una ficha. El mago de un jugador vuelve a su punto de partida únicamente cuando su bolita se desprende por rebotar contra una pared invisible.

Fin del juego:

¡El primer jugador que junte 5 símbolos mágicos es el ganador!

Murs invisibles :

Si un magicien se cogne dans un mur, la bille tombe et roule jusqu'à l'un des quatre coins. Il s'arrête. Le joueur récupère la bille et la replace dans son coin de départ avec son magicien. Conseil : Pour attraper la bille dans le coin, coucher le magicien et faire glisser lentement la bille vers le haut. C'est alors au tour du joueur suivant de jouer.

Symboles magiques :

Si un joueur atteint le symbole magique recherché sur le plateau, il gagne le jeton. Les points supplémentaires du dé sont ignorés. Il pioche alors un nouveau jeton du sac et le retourne face visible. Si un magicien se trouve déjà sur le symbole recherché, il le gagne et en pioche un nouveau.

Fin de la partie :

La partie prend fin lorsqu'un joueur a gagné 5 symboles.





www.PlayroomEnt.com

Germany © Schmidt Spiele GmbH

© 2010 Playroom Entertainment. All rights reserved. The Magic Labyrinth, Playroom Entertainment and all respective logos are trademarks of Playroom Entertainment. Game Design by Dirk Baumann. Artwork by Arvi. Graphic Design by Rolf Vogt. Editing by Thorsten Gimpler. The Magic Labyrinth is used under license from Drei Magier Spiele by Schmidt Spiele GmbH. Colors and parts may vary from those pictured. Some assembly required.
13236 Raymer Street, North Hollywood, CA 91605 USA

