

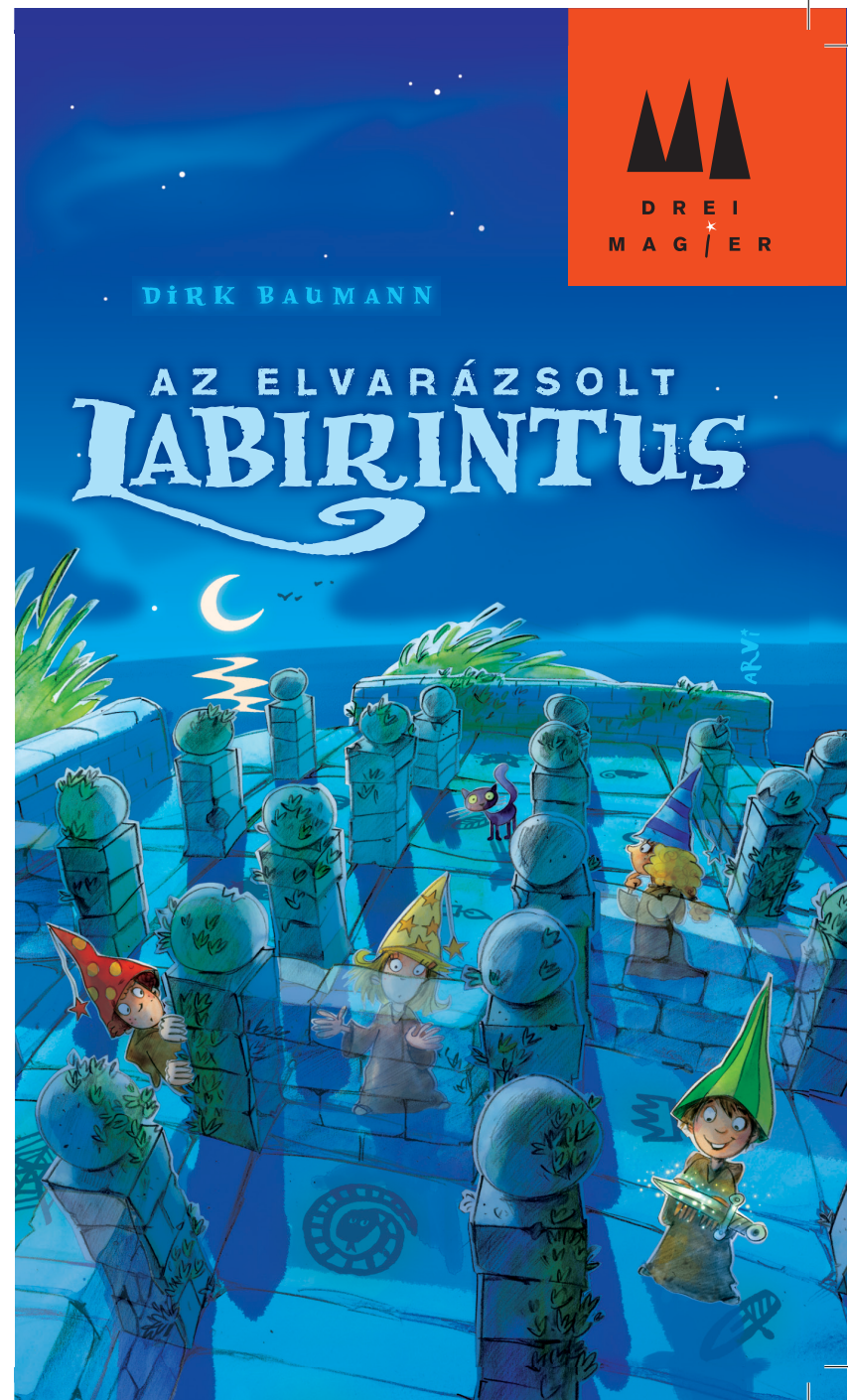
oldalán szabad-e a mező. Ha az is foglalt, a következő nyíllal jelzett mezőt is nézzétek meg, és így tovább, amíg egy üres mezőt nem találtok. Ezután az óramutató járása szerinti következő játékos léphet. Köröd végén minden kivett faldarabot állíts vissza a résekbe. Te döntöd el, melyiket hová teszed, de nem takarhatod el a többiektől, mindenkinek látnia kell, melyik részbe milyen színű fal kerül.

MÁS FONTOS SZABÁLYOK

- Akár át is ugorhatjátok egymás varázslófiguráját, de ehhez nem csak az ő mezőjére vezető fal színét kell megnevezd, hanem a másik varázsló mezőjén lévő további három fal egyikének a színét is.
- Varázslófiguráddal léphetsz vízszintesen vagy függőlegesen, közben annyiszor kanyarodhatsz, ahányszor szeretnél. Átlósan viszont nem szabad lépni.

A JÁTÉK VÉGE

Két játékos esetén az nyer, aki hamarabb gyűjt össze 5 varázstárgyat. Három játékos esetén 4 varázstárggyal nyerhettek, négy játékos esetén csak 3 tárgyat kell elérnetek.



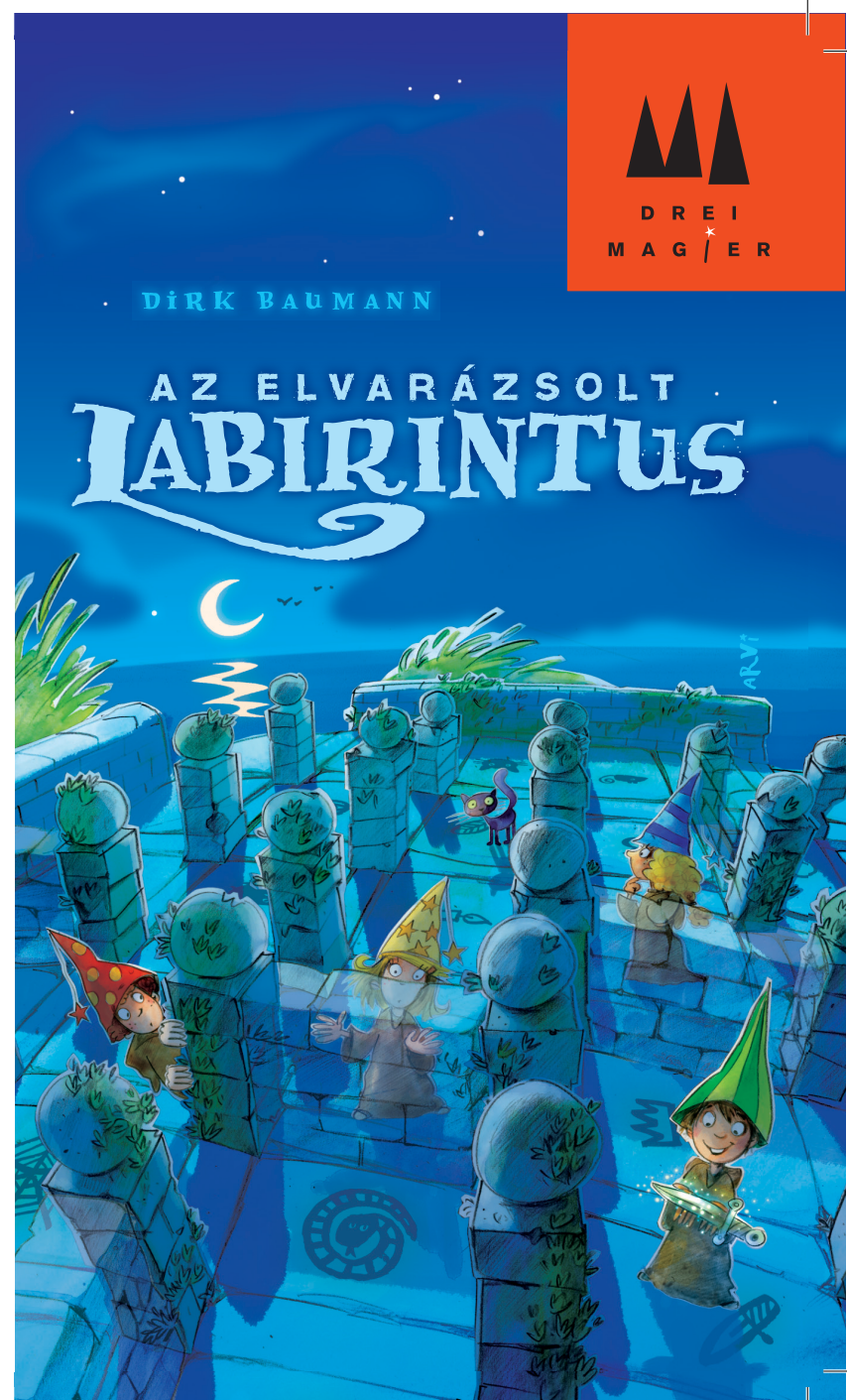
oldalán szabad-e a mező. Ha az is foglalt, a következő nyíllal jelzett mezőt is nézzétek meg, és így tovább, amíg egy üres mezőt nem találtok. Ezután az óramutató járása szerinti következő játékos léphet. Köröd végén minden kivett faldarabot állíts vissza a résekbe. Te döntöd el, melyiket hová teszed, de nem takarhatod el a többiektől, mindenkinek látnia kell, melyik részbe milyen színű fal kerül.

MÁS FONTOS SZABÁLYOK

- Akár át is ugorhatjátok egymás varázslófiguráját, de ehhez nem csak az ő mezőjére vezető fal színét kell megnevezd, hanem a másik varázsló mezőjén lévő további három fal egyikének a színét is.
- Varázslófiguráddal léphetsz vízszintesen vagy függőlegesen, közben annyiszor kanyarodhatsz, ahányszor szeretnél. Átlósan viszont nem szabad lépni.

A JÁTÉK VÉGE

Két játékos esetén az nyer, aki hamarabb gyűjt össze 5 varázstárgyat. Három játékos esetén 4 varázstárggyal nyerhettek, négy játékos esetén csak 3 tárgyat kell elérnetek.



AZ ELVARÁZSOLT LABIRINTUS

fémdobozos kiadás

(A szabályban lévő hivatkozások ábrái az idegen nyelvű leírásban találhatóak)

A JÁTÉK CÉLJA

Ki lesz a legügyesebb varázsló, ki gyűjti össze a varázstárgyakat leghamarabb?

TARTALOM (ábra a 3. oldalon)

- A) 1 labirintus
(4 alapfal és 1 játéktábla)
- B) 24 falszakasz
- C) 12 varázstárgykorong
- D) 4 varázslófigura műanyag talppal

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE (ábra a 4. oldalon)

A) Először akasszátok össze a 4 alapfalat és B) illesszék rá a táblát. Ezután C) állítsátok bele az összes falszakaszt az útvesztő réseibe úgy, hogy a színes fülek ne legyenek láthatóak. Ha készen vagytok, forgassátok meg párszor a labirintust, és mondjátok el a varázsigét: „Forogj, labirintus, forogj! Falak, tünjetek el, utak, látszódjatok!”

Most mindenki válasszon magának egy varázslófigurát, és állítsa azt az egyik sarokmezőre (két játékos esetén egymással szemben lévő sarkokra). Keverjétek meg jól a varázstárgykorongokat, és tegyétek őket a labirintus mellé úgy, hogy csak a sötétkék hátlapjuk legyen látható. Végül válasszatok ki egyet a korongokból, fordítsátok fel, majd tegyétek arra a mezőre a labirintusban, ahol ugyanez a varázstárgy látható. Ez lesz az első célotok.

A JÁTÉK MENETE

Az kezdi a játékot, aki a játékosok közül legutoljára eltévedt. Mindenkinek az a feladata, hogy elsőként érjen oda a felfedett varázstárgyhoz, a többiek előtt. Ha sorra kerülsz, meg kell nevezd a négy szín egyikét (piros, sárga, kék vagy zöld), amelyik szerinted az utadba eső fal fülének színe. Ezután húzd ki azt a falat, és tedd a tábla mellé.

FALSZAKASZOK

Ha egyezik a szín

Ha ugyanazt a színt mondtad ki, mint ami a kihúzott fal alján látható, átléphet az így megnyíló következő mezőre, ráadásul újra te következél.

Ha a két szín nem egyezik

Amennyiben a kimondott szín és a fal színe különböző, vagy még azelőtt húztad ki a falat, hogy kimondtad volna a színt, a köröd véget ér. A kis varázslófigurád nem léphet tovább, ugyanazon a mezőn marad.

Fontos: a figurádnak nem kell visszalépnie oda, ahol a körödet kezdted, egyszerűen csak nem lépi át annak a falnak a vonalát, amelynek rosszul emlékeztél a színére.

VARÁZSTÁRGYAK

Ha sikerült a varázstárgykorong mezőjére lépned, el is veheted a korongot. Utána válassz ki egy másik korongot, fordítsd fel, és tedd a labirintusban lévő helyére. Ha azon a mezőn már ott áll egy kis varázsló, nézzétek meg, hogy a mező nyíllal jelzett szomszéd

AZ ELVARÁZSOLT LABIRINTUS

fémdobozos kiadás

(A szabályban lévő hivatkozások ábrái az idegen nyelvű leírásban találhatóak)

A JÁTÉK CÉLJA

Ki lesz a legügyesebb varázsló, ki gyűjti össze a varázstárgyakat leghamarabb?

TARTALOM (ábra a 3. oldalon)

- A) 1 labirintus
(4 alapfal és 1 játéktábla)
- B) 24 falszakasz
- C) 12 varázstárgykorong
- D) 4 varázslófigura műanyag talppal

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE (ábra a 4. oldalon)

A) Először akasszátok össze a 4 alapfalat és B) illesszék rá a táblát. Ezután C) állítsátok bele az összes falszakaszt az útvesztő réseibe úgy, hogy a színes fülek ne legyenek láthatóak. Ha készen vagytok, forgassátok meg párszor a labirintust, és mondjátok el a varázsigét: „Forogj, labirintus, forogj! Falak, tünjetek el, utak, látszódjatok!”

Most mindenki válasszon magának egy varázslófigurát, és állítsa azt az egyik sarokmezőre (két játékos esetén egymással szemben lévő sarkokra). Keverjétek meg jól a varázstárgykorongokat, és tegyétek őket a labirintus mellé úgy, hogy csak a sötétkék hátlapjuk legyen látható. Végül válasszatok ki egyet a korongokból, fordítsátok fel, majd tegyétek arra a mezőre a labirintusban, ahol ugyanez a varázstárgy látható. Ez lesz az első célotok.

A JÁTÉK MENETE

Az kezdi a játékot, aki a játékosok közül legutoljára eltévedt. Mindenkinek az a feladata, hogy elsőként érjen oda a felfedett varázstárgyhoz, a többiek előtt. Ha sorra kerülsz, meg kell nevezd a négy szín egyikét (piros, sárga, kék vagy zöld), amelyik szerinted az utadba eső fal fülének színe. Ezután húzd ki azt a falat, és tedd a tábla mellé.

FALSZAKASZOK

Ha egyezik a szín

Ha ugyanazt a színt mondtad ki, mint ami a kihúzott fal alján látható, átléphet az így megnyíló következő mezőre, ráadásul újra te következél.

Ha a két szín nem egyezik

Amennyiben a kimondott szín és a fal színe különböző, vagy még azelőtt húztad ki a falat, hogy kimondtad volna a színt, a köröd véget ér. A kis varázslófigurád nem léphet tovább, ugyanazon a mezőn marad.

Fontos: a figurádnak nem kell visszalépnie oda, ahol a körödet kezdted, egyszerűen csak nem lépi át annak a falnak a vonalát, amelynek rosszul emlékeztél a színére.

VARÁZSTÁRGYAK

Ha sikerült a varázstárgykorong mezőjére lépned, el is veheted a korongot. Utána válassz ki egy másik korongot, fordítsd fel, és tedd a labirintusban lévő helyére. Ha azon a mezőn már ott áll egy kis varázsló, nézzétek meg, hogy a mező nyíllal jelzett szomszéd