

ДЮРК БАУМАНН

МАГИЧЕСКИЙ

ЛАБИРИНТ


DREI
MAGIER

Kinderspiel
des Jahres

2009

KRITIKERPREIS

ARVI

 Иллюстрированные
Игры

“О чем эта игра?

Бум, ой! Юный волшебник удивлённо потирает глаза. Разве здесь была стенка? Ученики чародея с интересом исследуют волшебный лабиринт. Сегодня они должны решить важную задачу – обнаружить магические символы! Эта задача была бы очень простой, если бы взрослые волшебники время от времени не подшучивали над детьми. Будто по волшебству, прямые пути остаются закрытыми, а скрытые тоннели открываются.

Перемещая свою фишку по волшебному лабиринту, каждый игрок пытается постичь его тайны и стать первым, кто соберёт 5 жетонов.”

ВНИМАНИЕ! Не давать детям до 3 лет. Содержит мелкие детали.

“Par ko ir šī spēle?

Bum, ai! Jaunais burvis izbrīnā berzē acis. Vai tad šeit bija siena? Brīnumdara mācekļi ar interesi pēta burvju labirintu. Šodien viņiem jāatrisina svarīgs uzdevums – jāatrod maģiskie simboli! Šis uzdevums būtu ļoti vienkāršs, ja vien pieaugušie burvji ik pa laikam nevilktu uz zoba bērnus. Kā pēc burvju mājiena, taisnie ceļi paliek slēgti, bet slēgtie tuneļi atveras.

Pārvietojot savu žetonu burvju labirintā, katrs spēlētājs mēģina izzināt tā noslēpumus un būt pirmais, kurš iegūs 5 žetonus.”

UZMANĪBU! Nedot bērniem vecumā līdz 3 gadiem. Satur sīkas detaļas.



“Millest see mäng on?

Pauh... Ai! Väike võlur hõõrub imestunult silmi. Kas siin on tõesti sein? Võluri õpipoisid uurivad uudishimulikult maagilist labürinti. Neil on täna vaja lahendada tähtis ülesanne: tuleb üles leida maagilised sümbolid! See oleks ju päris lihtne, kui suured võlurid ei viskaks lastele aeg-ajalt vempe. Teed sulguvad kui nõiaväel ja nende ette ilmuvad salakäigud.

Iga mängija püüab vallutada maagilist labürinti. See, kes saab esimesena kokku viis sümbolit, on võitja.”

HÄLTI US! Ei sobi alla 3-aastastele lastele. Lõmbusohk.

“Apie ką šis žaidimas?

Bum, o! Jaunasis burtininkas nustebęs trina akis. Argi čia anksčiau buvo siena? Mago mokiniai susidomėję tiria stebuklingą labirintą. Šiandien jie turi atlikti svarbią užduotį – rasti magiškus simbolius! Ši užduotis būtų labai paprasta, jei suaugę magai kartis nuo karto nekrėstų vaikams juokų. Tarsi per stebuklą, tiesūs keliai užsidaro, o buvę paslėptais tuneliai atsiveria.

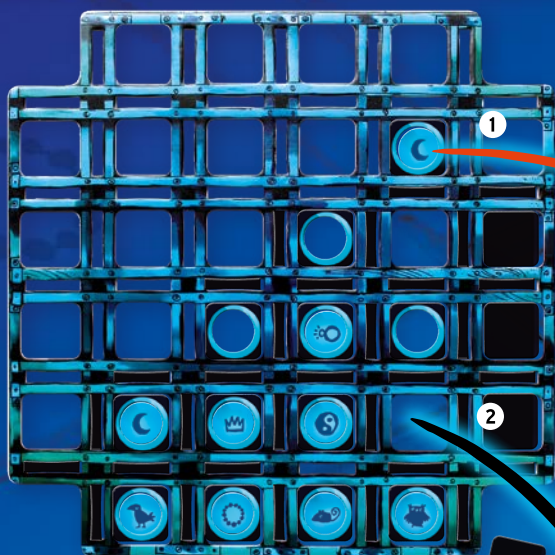
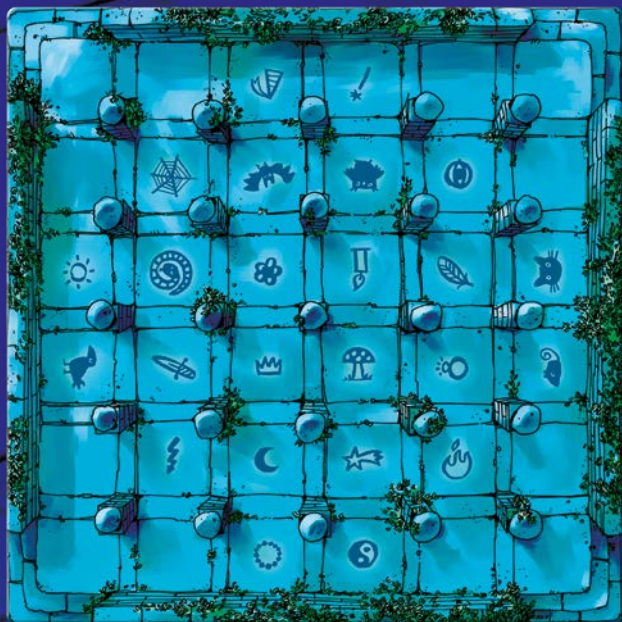
Judindamas savo figūrėlę stebuklingu labirintu, kiekvienas žaidėjas bando sužinoti jo paslaptis ir tapti pirmuoju, kuris surinks penkis žetonus.”

DĖMESIO! Neduoti vaikams iki 3 metų. Yra smulkių detalių.



Содержимое

Многоуровневое игровое поле, состоящее из подземного лабиринта и поверхности



Перед игрой

Сначала аккуратно выдавите жетоны с магическими символами и сложите их в чёрный тканевый мешок. Затем аккуратно удалите из подземного лабиринта оставшиеся части. В игре они не понадобятся.



1 кубик
с числами на гранях
– 1, 2, 2, 3, 3, 4



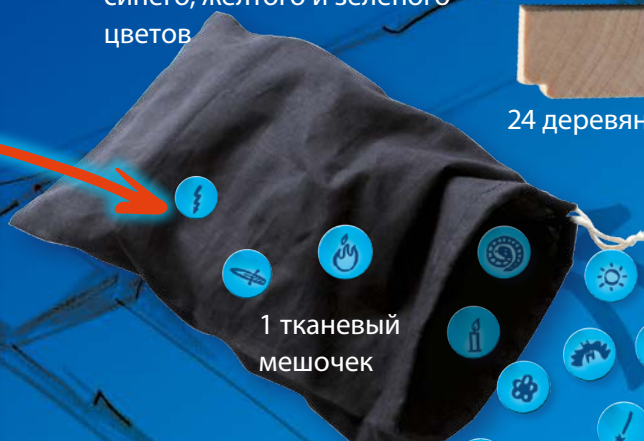
4 металлических
шарика



4 волшебника красного,
синего, жёлтого и зелёного
цветов



24 деревянные стенки



1 тканевый
мешочек

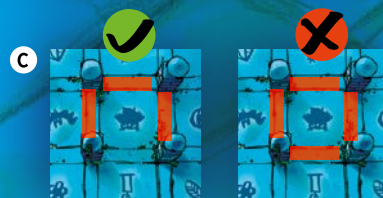
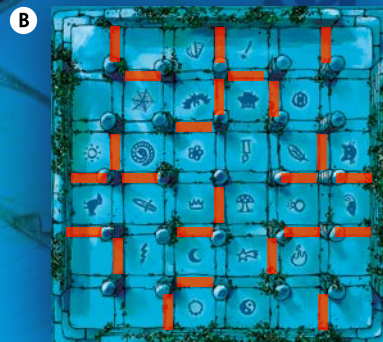
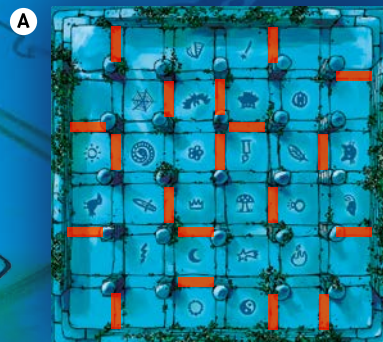
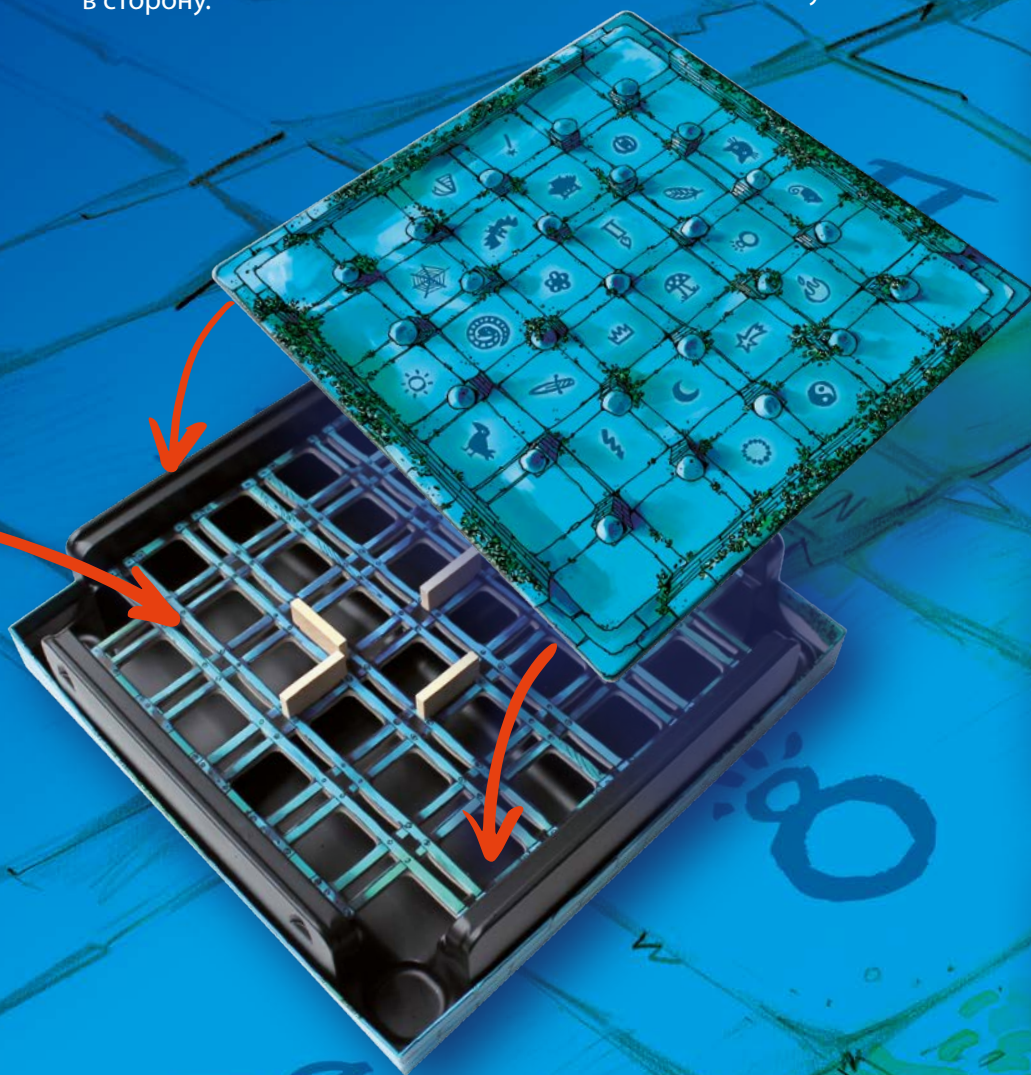
Правила игры

24 жетона
с магическими
символами

Подготовка к игре

Поместите коробку в центр стола и положите в неё подземный лабиринт. Затем вставьте в него стенки. На иллюстрации "А" (19 стенок, простой вариант) и иллюстрации "Б" (24 стенки, немного сложнее) изображено, как это может выглядеть. Важно: в каждую клетку должен существовать хотя бы один проход. Лишние стенки отложите в сторону.

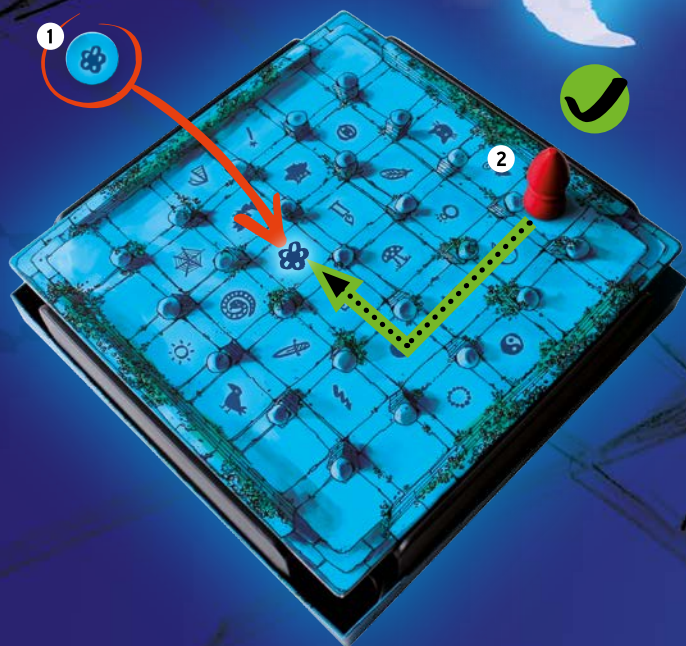
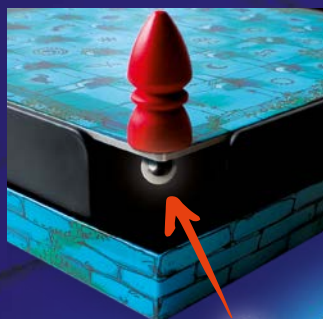
Закончив собирать лабиринт, положите на него игровое поле. Тканевый мешочек с жетонами поместите рядом с игровым полем. Случайным образом вытяните из него жетон и открыто положите его рядом с полем так, чтобы все могли его видеть. Теперь поверните коробку несколько раз и громко скажите: "Лабиринт повернись, стенки исчезните, да будут найдены пути!"





Размещение фишек

Каждый игрок выбирает себе волшебника и берёт металлический шарик. Игра начинается в соответствующих углах лабиринта, по одному игроку в каждом углу. Если игроков двое, то выбираются противоположные углы. Поместите своего волшебника на свою начальную угловую клетку, а затем аккуратно поместите снизу под ним шарик так, чтобы он притянулся магнитом.

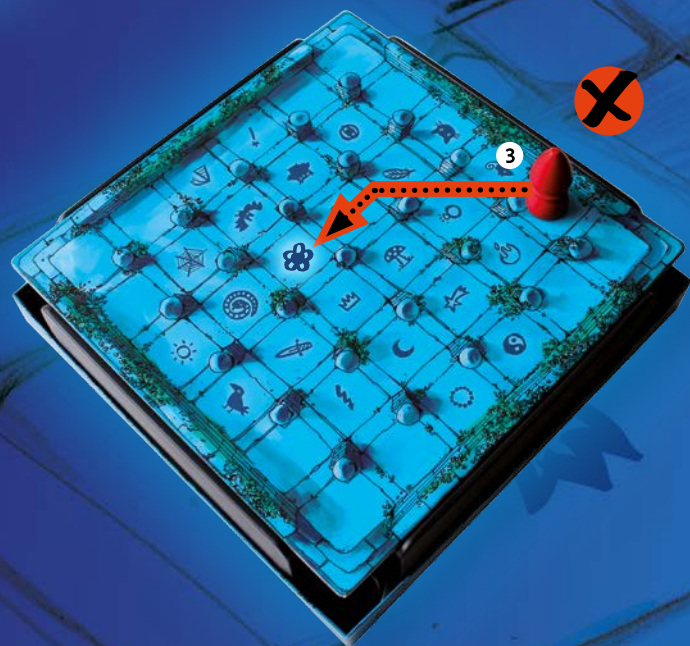


Ход игры

Во время своего хода: Один раз бросьте кубик, затем переместите своего волшебника в любом направлении на соответствующее число клеток (или на меньшее, если оставшиеся ходы теряются). Двигайте вашего волшебника по горизонтали или по вертикали, при этом можно поворачивать, где и куда хотите. Ходить по диагонали нельзя.

Обратите внимание на то, что волшебника нужно двигать быстро. Запрещается проверять наличие невидимой стенки на пути.

Примечание: можно проходить мимо других волшебников, но на одной клетке может находиться только один волшебник.



Невидимые стенки:

Если вы столкнётесь со стенкой, то шарик упадёт и выкатится в одном из четырёх углов. Оставшиеся шаги теряются. Заберите шарик и верните своего волшебника вместе с ним обратно в ваш начальный угол. Подсказка: для того чтобы легче извлечь шарик из угла, положите своего волшебника на бок и слегка потяните им шарик вверх. На этом ваш ход закончен, и он переходит к следующему игроку.



Магические символы:

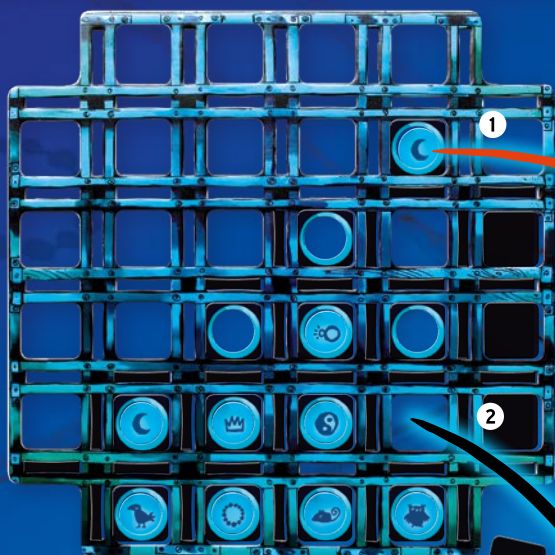
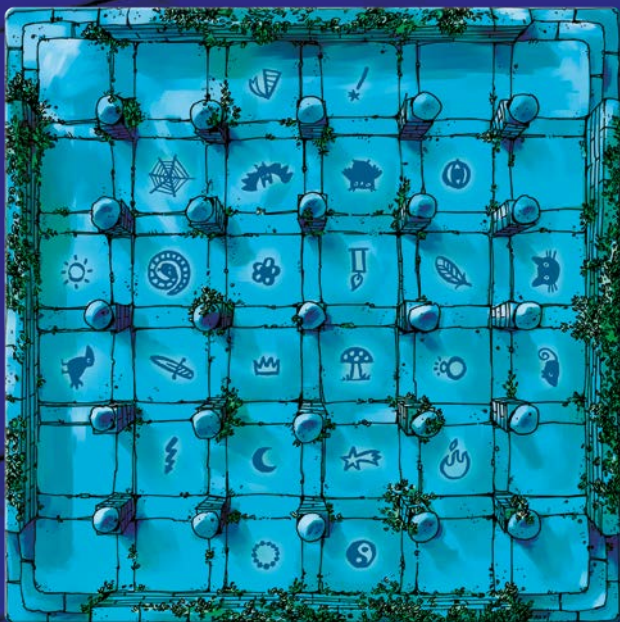
Достигнув клетки с искомым символом, вы можете забрать себе соответствующий жетон. Оставшиеся шаги теряются. Затем достаньте из мешочка новый жетон и выложите его рядом с полем в открытую. Какой-либо игрок уже стоит на новом искомом символе? Он получает этот жетон, и достаёт из мешочка новый.

Окончание игры:

Игра завершается, когда один из участников соберёт 5 жетонов – он и объявляется победителем.

Saturs

Daudzlīmeņu spēļu lauks, kas sastāv no pazemes labirinta un virsmas



Pirms spēles

Vispirms akurāti izspiediet žetonus ar maģiskajiem simboliem un ievietojiet tos melnajā auduma maisiņā. Tad akurāti izņemiet no pazemes labirinta atlikušās detaļas. Spēlē tās nebūs vajadzīgas.



1 spēļu kauliņš ar cipariem uz šķautnēm
– 1, 2, 2, 3, 3, 4



4 metāla lodītes



4 burvji – sarkans, zils, dzeltens un zaļš



24 koka sienas



1 auduma maisiņš

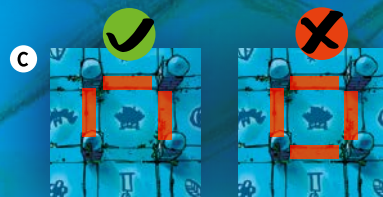
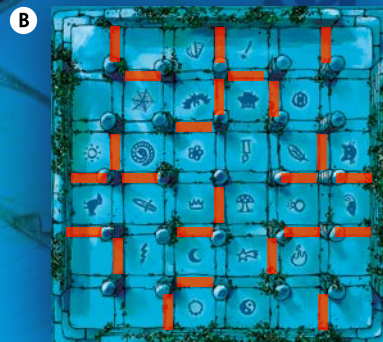
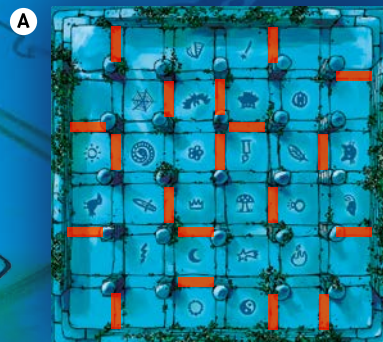
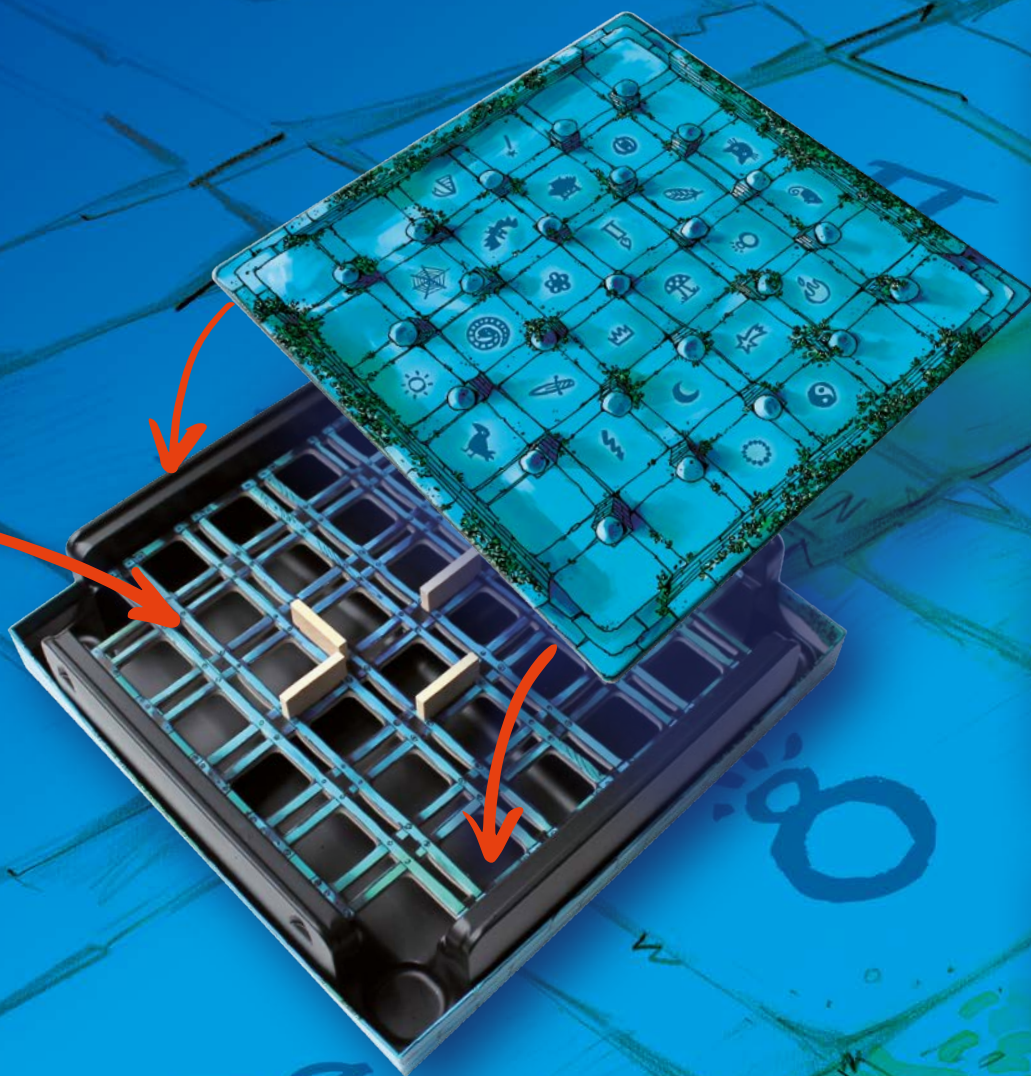
spēles noteikumi

24 žetoni ar maģiskajiem simboliem

Gatavošanās spēlei

Novietojiet kārbu galda vidū un ielieciet tajā pazemes labirintu. Pēc tam ievietojiet tajā sienas. Attēlā „A” (19 sienas, vienkāršs variants) un attēlā „B” (24 sienas, nedaudz sarežģītāk) parādīts, kā tas varētu izskatīties. Svarīgi: katram laukam jābūt vismaz vienai ieejai. Liekās sienas atlieciet malā.

Kad labirints ir gatavs, novietojiet uz tā spēļu laukumu. Auduma maisiņu ar žetoniem nolieciet blakus spēļu laukumam. Izvelciet no tā jebkuru žetonu un atklāti nolieciet to blakus laukumam, lai visi varētu to redzēt. Tagad pagrieziet kārbu vairākas reizes un skaļi sakiet: „Labirint, pagriezies, sienas, pazūdiet, lai tiek atrasti ceļi!”

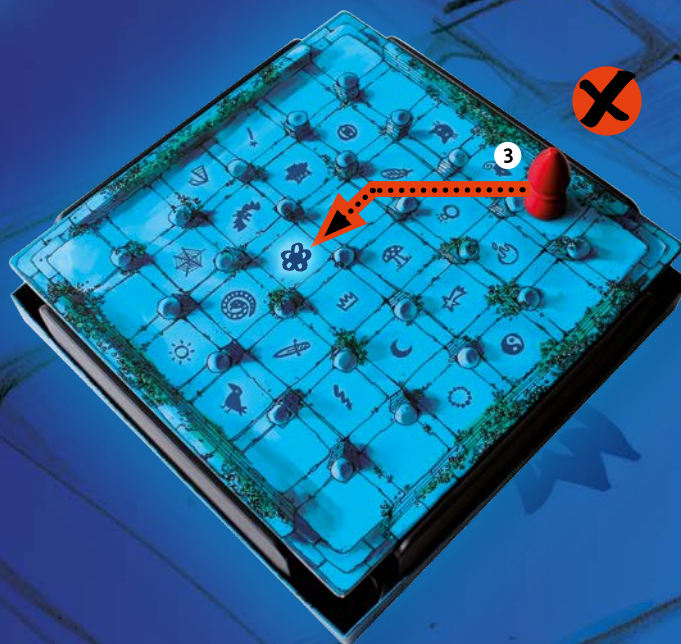
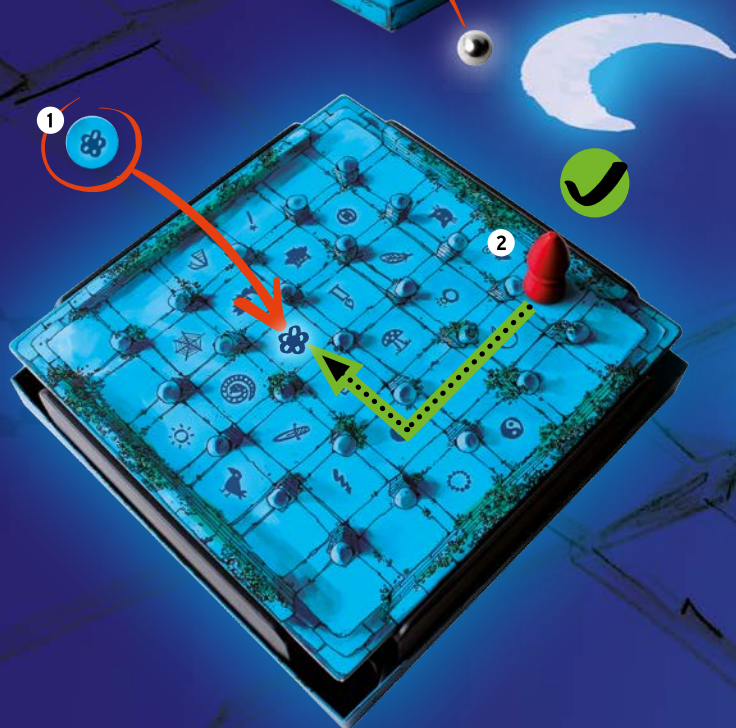
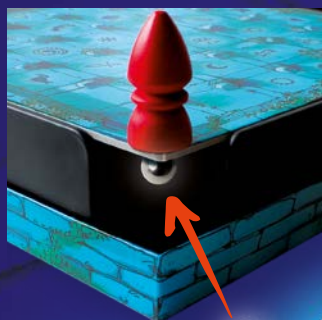




Žetonu izvietojums

Katrs spēlētājs izvēlas sev burvi un paņem metāla lodīti. Spēle sākas attiecīgos labirinta stūros, viens spēlētājs katrā stūrī. Ja spēlētāji ir divi, tie izraugās pretējus stūrus.

Novietojiet savu burvi savā sākotnējā stūra laukā, tad akurāti zem tā nolieciet lodīti tā, lai to pievelk magnēts.



Spēles gaita

Sava gājiena laikā:

Vienreiz metiet spēļu kauliņu, tad pārvietojiet savu burvi jebkurā virzienā par attiecīgu lauku skaitu (vai par mazāku, ja atlikušie gājieni zaudēti). Virziet savu burvi horizontāli vai vertikāli, turklāt to var grozīt, kur un kā vien vēlaties. Iet pa diagonāli nedrīkst.

Pievērsiet uzmanību, ka burvis jāvirza ātri. Ceļā aizliegts pārbaudīt neredzamo sienu.

Piezīme: var iet garām citiem burvjiem, taču katrā laukā var atrasties tikai viens burvis.

Neredzamās sienas:

Ja uzduraties sienai, lodīte nokritīs un izripos vienā no četriem stūriem. Atlikušie gājieni tiek zaudēti. Paņemiet lodīti un atgrieziet savu burvi kopā ar to savā sākotnējā stūrī. Padoms: lai lodīti būtu vieglāk izņemt no stūra, nolieciet savu burvi uz sāna un viegli pavelciet ar to lodīti augšup. Ar to Jūsu gājieni ir beidzies un pāriet nākošajam spēlētājam.



Maģiskie simboli:

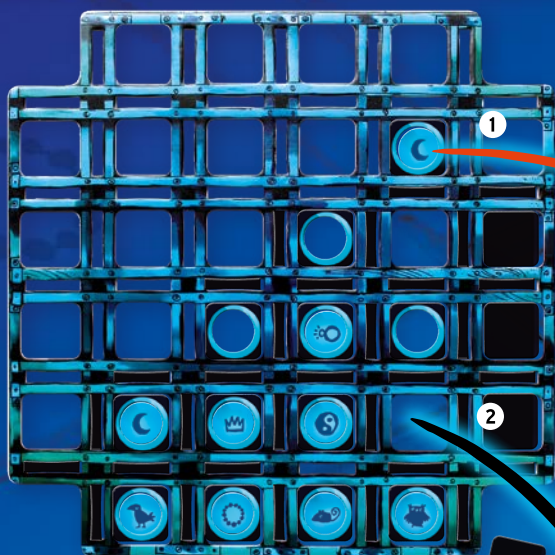
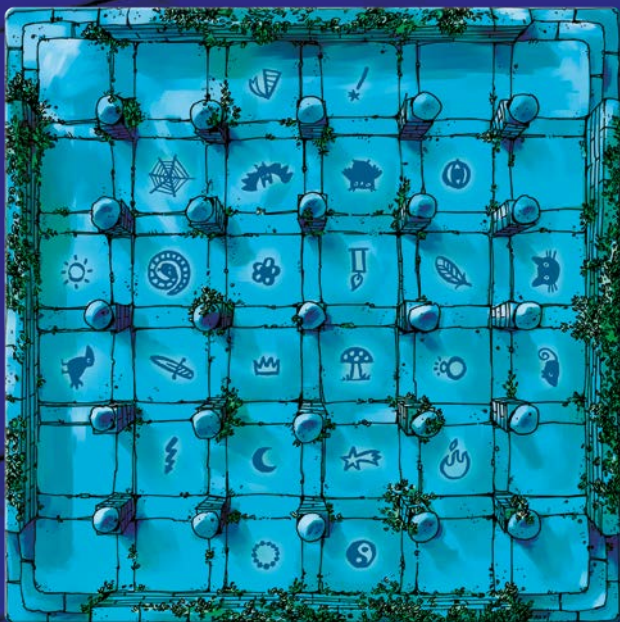
Sasniedzot laukus ar meklēto simbolu, Jūs varat paņemt sev attiecīgo žetonu. Atlikušie gājieni tiek zaudēti. Pēc tam izņemiet no maisiņa jaunu žetonu un nolieciet to atklāti blakus laukam. Vai kāds no spēlētājiem jau stāv uz jaunā meklētā simbola? Viņš saņem šo žetonu un izņem no maisiņa jaunu.

Spēles beigas:

Spēle beidzas, kad viens no dalībniekiem sakrāj 5 žetonus – viņš arī tiek pasludināts par uzvarētāju.

Karbi sisu

Mitmekorruseline mänguala koosneb maaalusest labürintist ja põrandaplaadist.



Enne mängu algust

Murra lahti maagilised sümbolid ja pane need mustast riidest kotti.

Siis võta ettevaatlikult lahti ülejäänud osad maaalusest labürintist. Neid ei lähe mängus vaja.



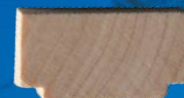
1 täring, mille külgedel on numbrid 1, 2, 2, 3, 3, 4



4 metallkuuli



4 väikese võluri nuppu: punane, sinine, kollane ja roheline



24 puust seinosa



1 riidest kott

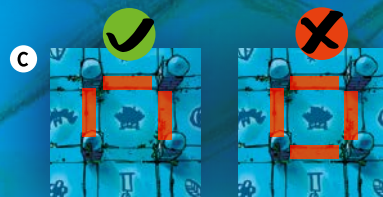
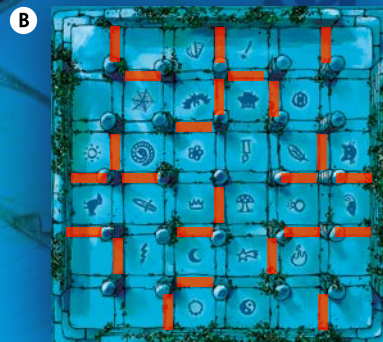
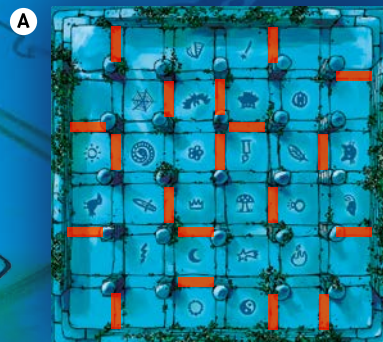
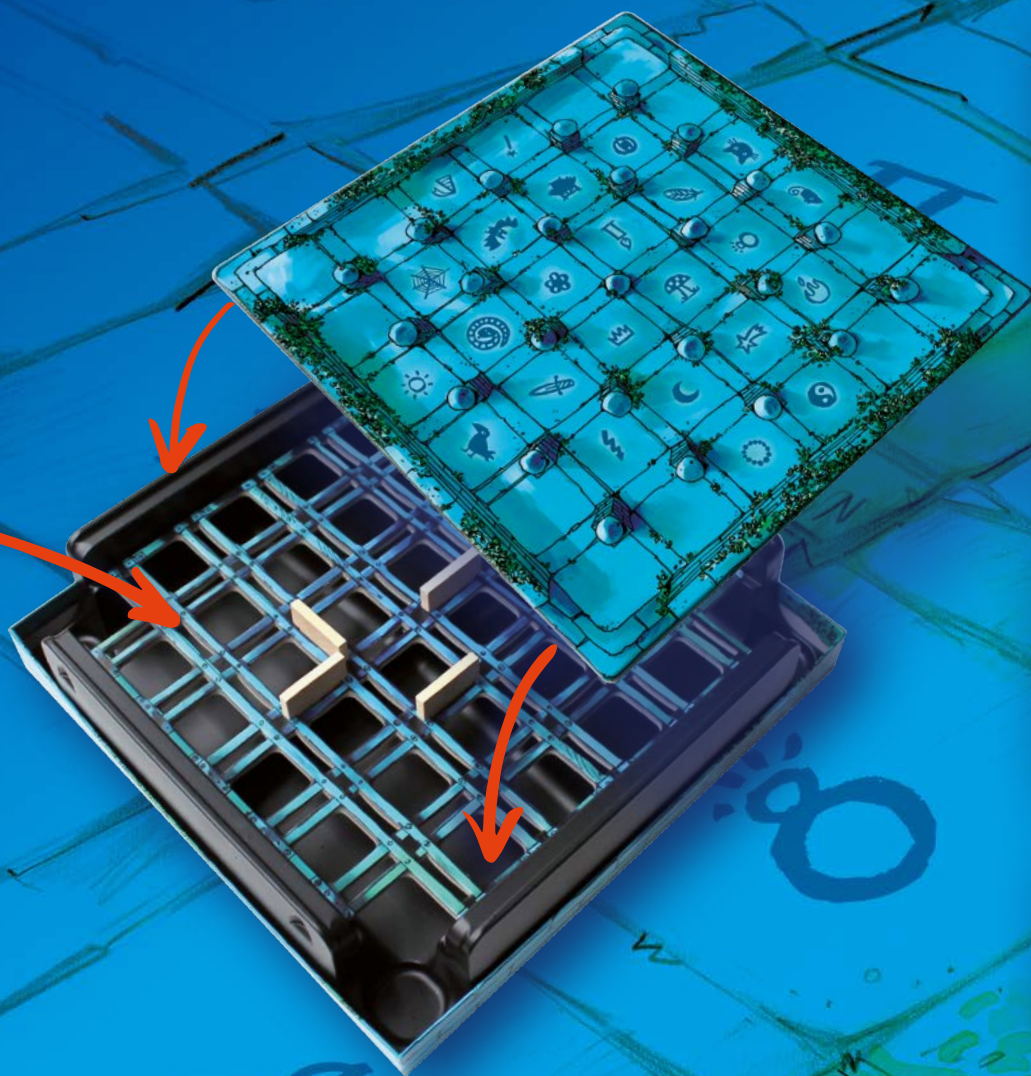
mängu juhend

24 žetooni maagiliste sümbolitega

Mängu ettevalmistus

Aseta karp laua keskele ja pane maa-alune labürint sinna sisse. Siis paigalda seinaosad. Illustratsioonid A (19 seinat, lihtne variant) ja B (24 seinat, keerulisem variant) näitavad, kuidas see võiks välja näha. Tähtis on jätta igal ruudul vähemalt üks külg lahti.

Need seinaosad, mis üle jäävad, pannakse kõrvale. Kui labürint on valmis, asetage selle peale põrandaplaat. Žetoonide kott pane mängu kõrvale. Tõmba üks žetoon ja asetage see mängu juurde nii, et kõik seda sümbolit näevad. Nüüd keeruta mänguala mitu korda ja hüüa: "Pöörle, labürint! Kaduge, seinad! Me leiame õige tee!"

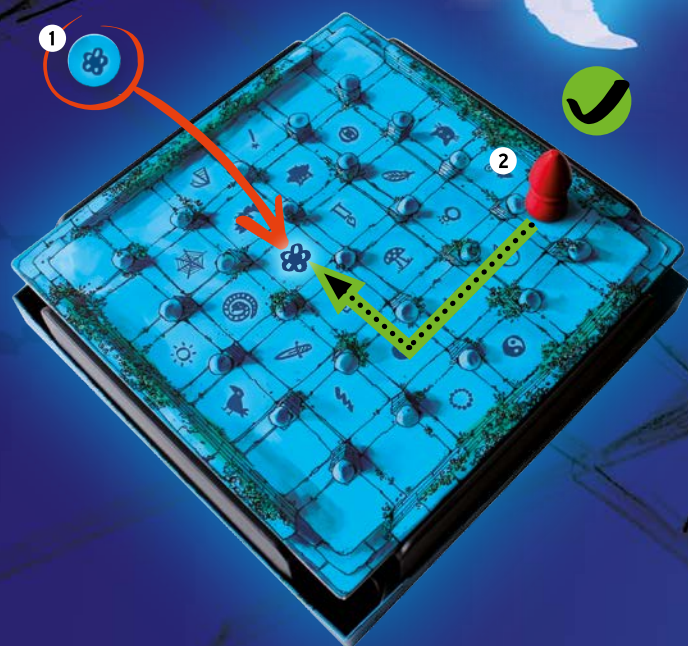
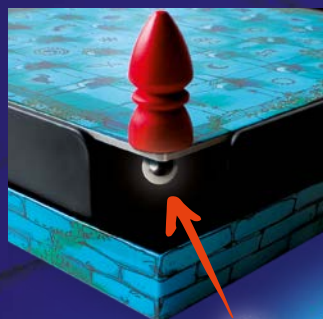




Žetoonide paigutamine

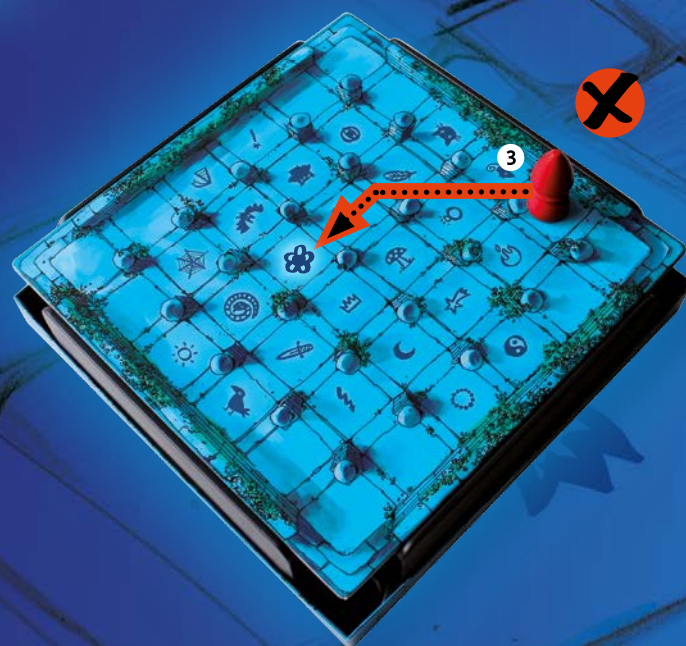
Iga mängija valib ühe väikese võluri nupu ja võtab ühe metallkuuli. Mängu alustatakse labürindi nurkadest, iga mängija jaoks on oma nurk. Kui mängijaid on kaks, valitakse vastasurugad.

Aseta oma väike võlur nurka algusruudule ja pane siis ettevaatlikult altpoolt tema külge metallkuul, nii et see ühineks läbi põranda magnetiga.



Mängimine

Mängitakse järjekorras: Alustab see mängija, kes eelmises mängus viimasena vastu seina jooksis. Eesmärk on jõuda esimesena ruudule, millel on sama sümbol kui žetoonil, mis kotist välja võeti. Oma mängukorra ajal viskab iga mängija täringut ja liigub oma nupuga edasi mistahes suunas – nii mitu ruutu, kui täring näitab (või ka vähem, kui leiad vajaliku sümboli või kui jooksed vastu seina). Liiguta oma võlurit horisontaalselt või vertikaalselt. Võid ka ümber pöörata, millal iganes tahad. Aga diagonaalselt liikuda ei saa. Liiguta oma võlurit kiiresti. Seda, kas ees on sein või mitte, ei ole lubatud katsetada. Teised võlurid võivad Sinust mööda minna, aga kaks võlurit ei tohi ühel ruudul peatuda.



Nähtamatud seinad

Kui lööd ennast vastu seinä ära, pääseb kuul lahti ja veereb mängu mõnesse nurka. Viimase täringuviske ülejäänud sammud jäävad käimata. Võta oma kuul ja võlur ning alusta uuesti sellest samast nurgast mis alguses. Nõuanne: et kuuli nurgast kätte saada, aseta maag selle kõrvale ja tõmba kuuli aeglaselt ülespoole. Siis on järgmise mängija kord. “



Maagilised sümbolid

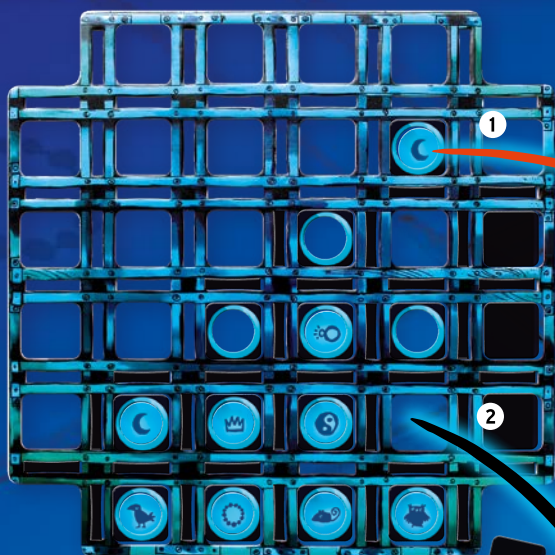
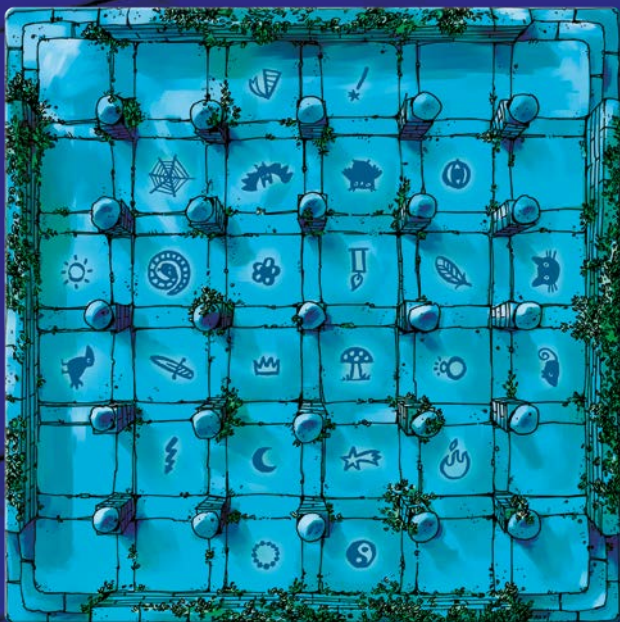
Kui jõuad mängulaual soovitud maagilise sümbolini, võid selle sümboli žetooni endale võtta. Viimase täringuviske ülejäänud sammud jäävad käimata. Siis tõmba kotist uus maagilise sümboli žetoon ja jäta see mängu kõrvale kõigile näha. Juhul kui mõni mängija on juhtumisi juba uue sümboli ruudul, saab ta selle žetooni endale ja kotist tõmmatakse uus.

Mängu lõpp

Mäng lõpeb, kui üks mängijatest on kogunud 5 žetooni.

Sudėtis

Kelių lygių žaidybinis laukas, susidedantis iš požeminio labirinto lygio ir paviršiaus



Prieš pradėdant

Iš pradžių tvarkingai išspauskite žetonus su magiškais simboliais ir sudėkite juos į juodą medžiaginį maišelį. Paskui atsargiai pašalinkite iš požeminio labirinto likusias dalis. Žaidime jų neprireiks.



1 kauliukas su
skaičiais
– 1, 2, 2, 3, 3, 4



4 magiški
rutuliukai



4 burtininkų figūrėlės: raudonos, mėlynos, geltonos ir žalios spalvos



24 medinės sienelės



1 medžiaginis
maišelis

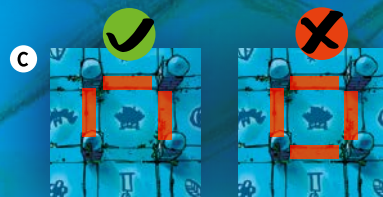
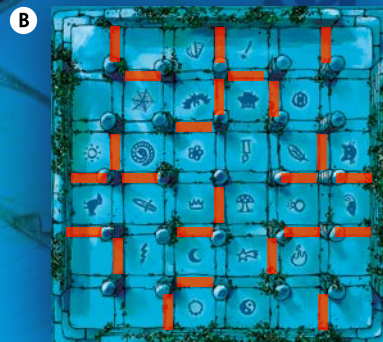
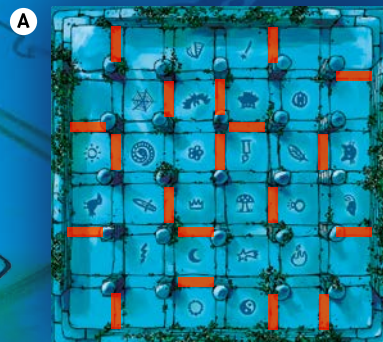
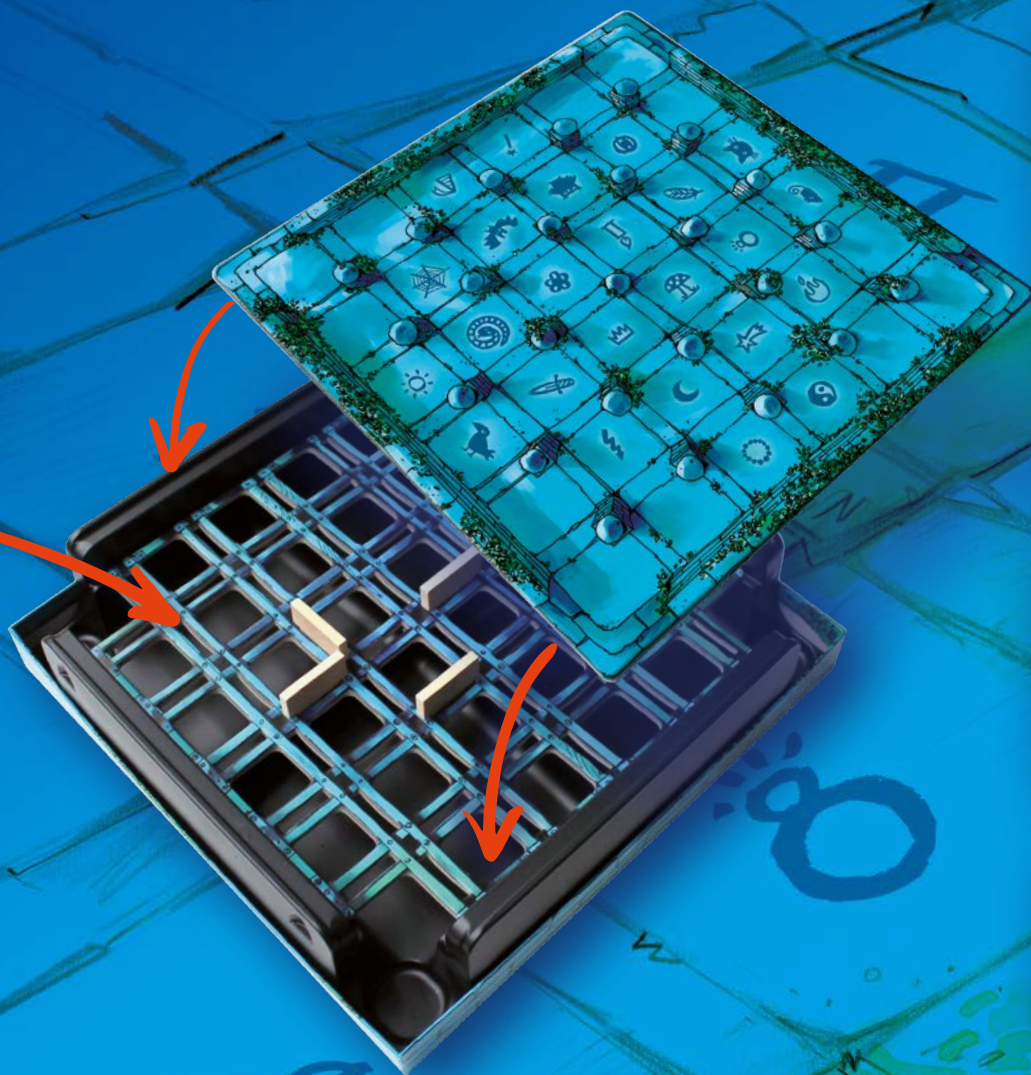
žaidimo taisyklės

24 žetonai
su magiškais
simboliais

Pasiruošimas žaisti

Padėkite dėžutę į stalo vidurį ir įdėkite į ją požeminį labirintą. Tada įstatykite į jį sienelės. Iliustracijoje A (19 sienelių, paprastas variantas) ir iliustracijoje B (24 sienelės, šiek tiek sudėtingiau) parodyta, kaip tai galėtų atrodyti. Svarbu: į kiekvieną langelį turi būti paliktas bent vienas praėjimas. Likusias

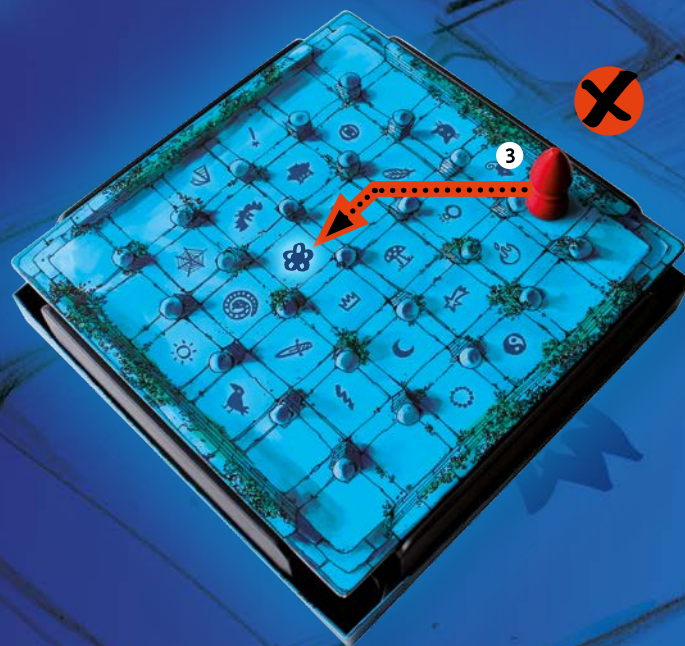
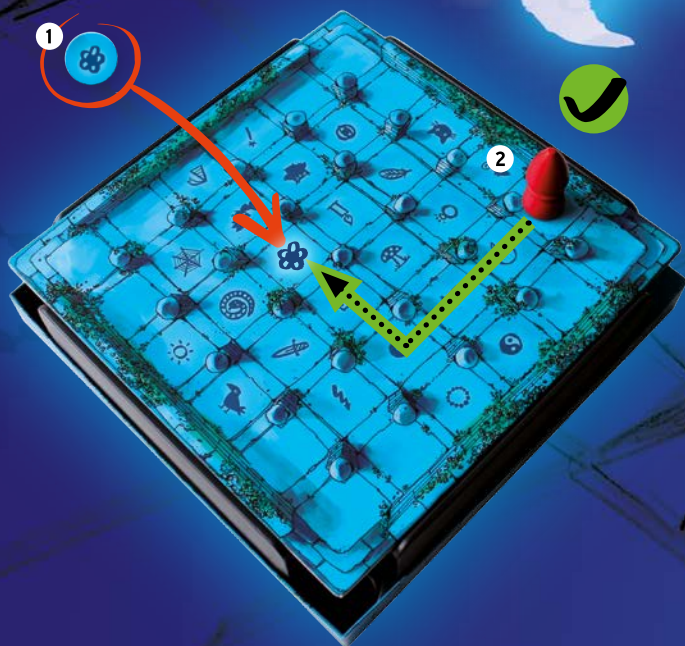
sienelės atidėkite šalin. Baigę surinkti labirintą, uždėkite ant jo žaidybinį lauką. Medžiaginį maišelį su žetonais padėkite šalia su lauku. Ištraukite iš jo pirmą pakliuvusį žetoną ir atvirai padėkite jį šalia su lauku taip, kad visi galėtų jį matyti. Dabar pasukite dėžutę kelis kartus ir garsiai ištarkite: „Labirinte pasisuk, sienelės pratinkit, tebūnie surasti keliai!“





Figūrėlių išdėliojimas

Kiekvienas žaidėjas išsirenka sau burtininko figūrėlę ir paima metalinį rutuliuką. Žaidimas pradedamas atitinkamuose labirinto kampuose, kiekvienam žaidėjui po vieną kampą. Jei žaidėjų du, jie turėtų pasirinkti priešpriešinius kampus. Pastatykite savo burtininką ant pradinio langelio kampe, o tada atsargiai pakiškite po juo rutuliuką taip, kad jis būtų pritrauktas figūrėlės apačioje esančiu magnetu.



Žaidimo eiga

Savo ėjimo metu: Vieną sykį meskite kauliuką, tuomet perkeltite savo burtininką bet kuria kryptimi tiek langelių (arba mažiau, jei likę ėjimai prarandami), kiek taškų iškrito ant kauliuko. Judinkite savo burtininką horizontaliai ar vertikalčiai, galima pasukti kur tik norėsite. Įstrižai judėti negalima. Atkreipkite dėmesį į tai, kad burtininką reikia judinti greitai. Draudžiama tikrinti, ar kelyje nėra nematomos sienos.

Pastaba: galima eiti pro kitus burtininkus, bet viename langelyje turi stovėti tik vienas burtininkas.

Nematomos sienelės:

Jei susidursite su sienele, tai rutuliukas nukris ir išriedės per vieną iš keturių kampų. Likę nepanaudoti ėjimo žingsniai prarandami. Paimkite kamuoliuką ir gražinkite savo burtininką kartu su juo atgal į pradinį kampą. Patarimas: kad lengviau būtų pasiekti rutuliuką iš kampo, paguldykite savo burtininką ant šono ir šiek tiek patraukite juo rutuliuką aukštyn. Čia jūsų ėjimas baigiasi ir pereina kitam žaidėjui.



Magiški simboliai:

Pasiekę langelį su norimu simboliu, galite pasiimti sau atitinkamą žetoną. Likę ėjimo žingsniai prarandami. Tuomet pasiekite iš maišelio naują žetoną ir padėkite jį šalia žaidybinio lauko taip, kad visi jį galėtų matyti. Kuris nors žaidėjas jau tikriausiai stovi ant tokio simbolio? Tuomet jis gauna šį žetoną ir pasiekia iš maišelio naują.

Žaidimo pabaiga:

Žaidimas baigiasi, kai vienas iš žaidėjų surenka 5 žetonus, jis ir paskelbiamas laimėtoju.

ДИРК БАУМАНН
МАГИЧЕСКИЙ
ЛАБИРИНТ



Copyright:
©DREI MAGIER
by Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21, 12055 Berlin
Germany
www.dreimagier.de
Art. Nr. 87137
.....

Redaktion: Thorsten Gimmler
Gestaltung: Rolf (ARVI) Vogt

2-4 

6+ 

25 min 

Autor: Dirk Baumann



www.bambytoys.ru