

DIRK BAUMANN

EL LABERINTO MÁGICO

EL LABERINT MÀGIC
O LABIRINTO MAGICO



DREI
MAGIER
SPIELE

DEVIR



EL LABERINTO MÁGICO

EL LABERINT MÁGIC
O LABIRINTO MÁGICO

2-4
6-99 años
20-30 min.

Autor: **Dirk Baumann**
Ilustraciones: **ARVI***
Diseño gráfico: **Rolf Vogt**
Redacción: **Thorsten Gimmler**

Dirk Baumann
* 1971
Diplomado en
informática y autor
de juegos



De la presente edición:

Dirección editorial: **Xavier Garriga**
Joaquim Dorca
Adaptación gráfica: **Antonio Catalán**
Traducción
Castellano: **Francisco F. Garea**
Català: **Marc Figueras**
Marià Pitarque
Português: **Pedro Venancio**



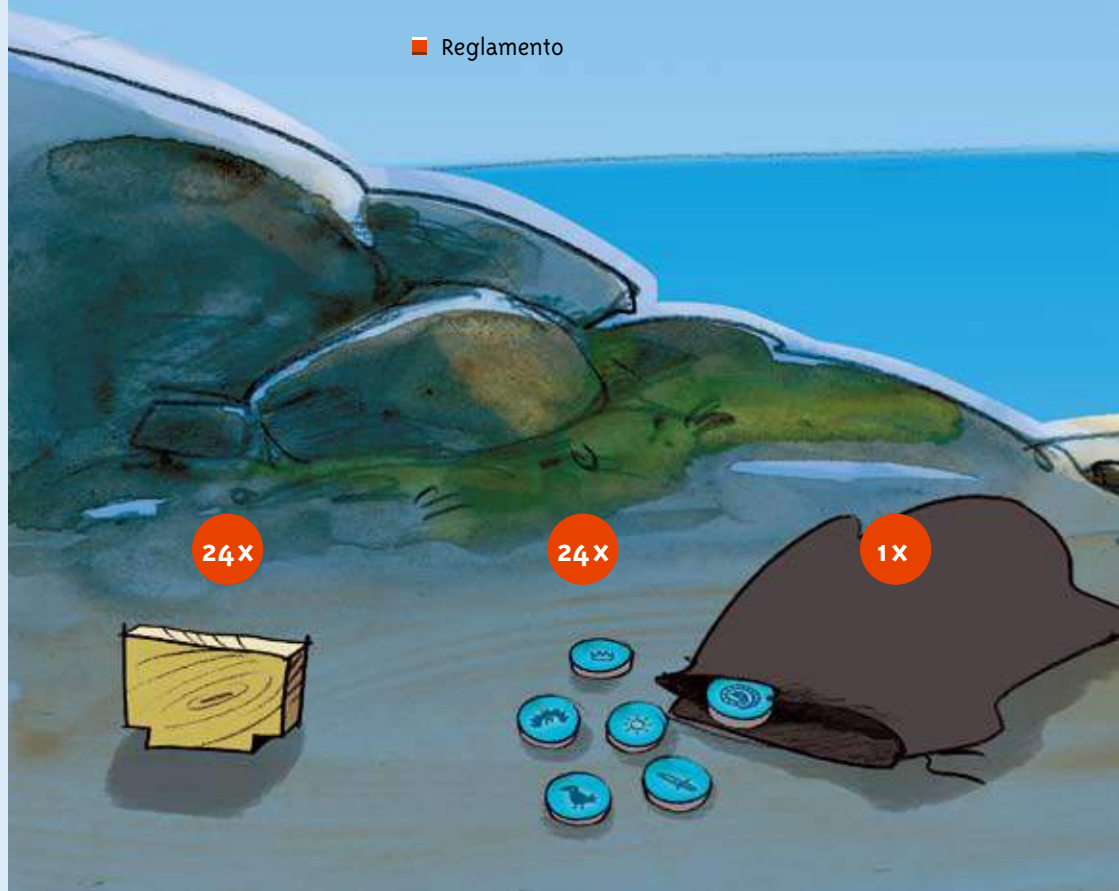
© Copyright 2009
DREI MAGIER SPIELE
by Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.dreimagier.de

ESP

Componentes

Tablero de juego en dos niveles, consistente en un laberinto subterráneo y una placa de suelo

- 24 muros de madera
- 24 fichas con símbolos mágicos
- 1 bolsa de tela
- 1 dado con las caras numeradas 1, 2, 2, 3, 3, 4
- 4 magos (peones) en color rojo, azul, amarillo y verde
- 4 bolas metálicas
- Reglamento



Contingut

Tauler de joc a dos nivells, amb un laberint subterrani i un pis superior.

- 24 parets de fusta.
- 24 fitxes amb símbols màgics.
- 1 bossa de roba.
- 1 dau amb les cares numerades 1, 2, 2, 3, 3, 4.
- 4 figuretes de mags, de colors vermell, blau, groc i verd.
- 4 boletes metàl·liques.
- 1 llibret amb les regles del joc.

Componentes

Tabuleiro de jogo em dois níveis, consistindo num labirinto subterrâneo e numa placa de solo

- 24 muros de madeira
- 24 fichas com símbolos mágicos
- 1 bolsa de pano
- 1 dado com faces numeradas 1, 2, 2, 3, 3, 4
- 4 magos (peões) nas cores vermelho, azul, amarelo e verde
- 4 bolas metálicas
- Regras



Idea del juego

¡Paf! ¡Ay! El pequeño mago se frota los ojos con sorpresa. ¿Hay un muro delante de él? Los aprendices de mago exploran con curiosidad el laberinto mágico. Hoy tienen una tarea importante que cumplir: ¡buscar los símbolos mágicos! Esto resultaría muy sencillo si no fuera porque los grandes magos siempre les están gastando bromas a los niños. Los caminos se van abriendo y cerrando, como por arte de magia...

Cada jugador intenta vencer al laberinto con su peón y ser el primero en conseguir 5 símbolos mágicos.



De què va el joc?

Bum! Aaaaiii... El petit mag no se'n sap avenir... que potser hi ha una paret, aquí? Els joves aprenents de mag exploren amb curiositat el laberint màgic. Avui han de dur a terme una tasca ben important: trobar els símbols màgics! Això no seria gaire difícil si els grans mags no estiguessin fent entremaliadures tota l'estona. Com per art de màgia, de cop i volta els passadissos del laberint es tanquen i se n'obren d'altres.

En aquest joc cada jugador intenta superar el laberint màgic amb la seva figura i ser el primer en recollir 5 símbols màgics.

Ideia do jogo

Paf! Ai! O pequeno mago esfrega os olhos com surpresa. Há um muro diante dele? Os aprendizes de mago exploram com curiosidade o labirinto mágico. Hoje têm uma tarefa importante a cumprir: procurar os símbolos mágicos! Isso seria muito simples se os magos grandes não estivessem sempre a pregar partidas aos pequenos. Os caminhos vão-se abrindo e fechando, como por magia...

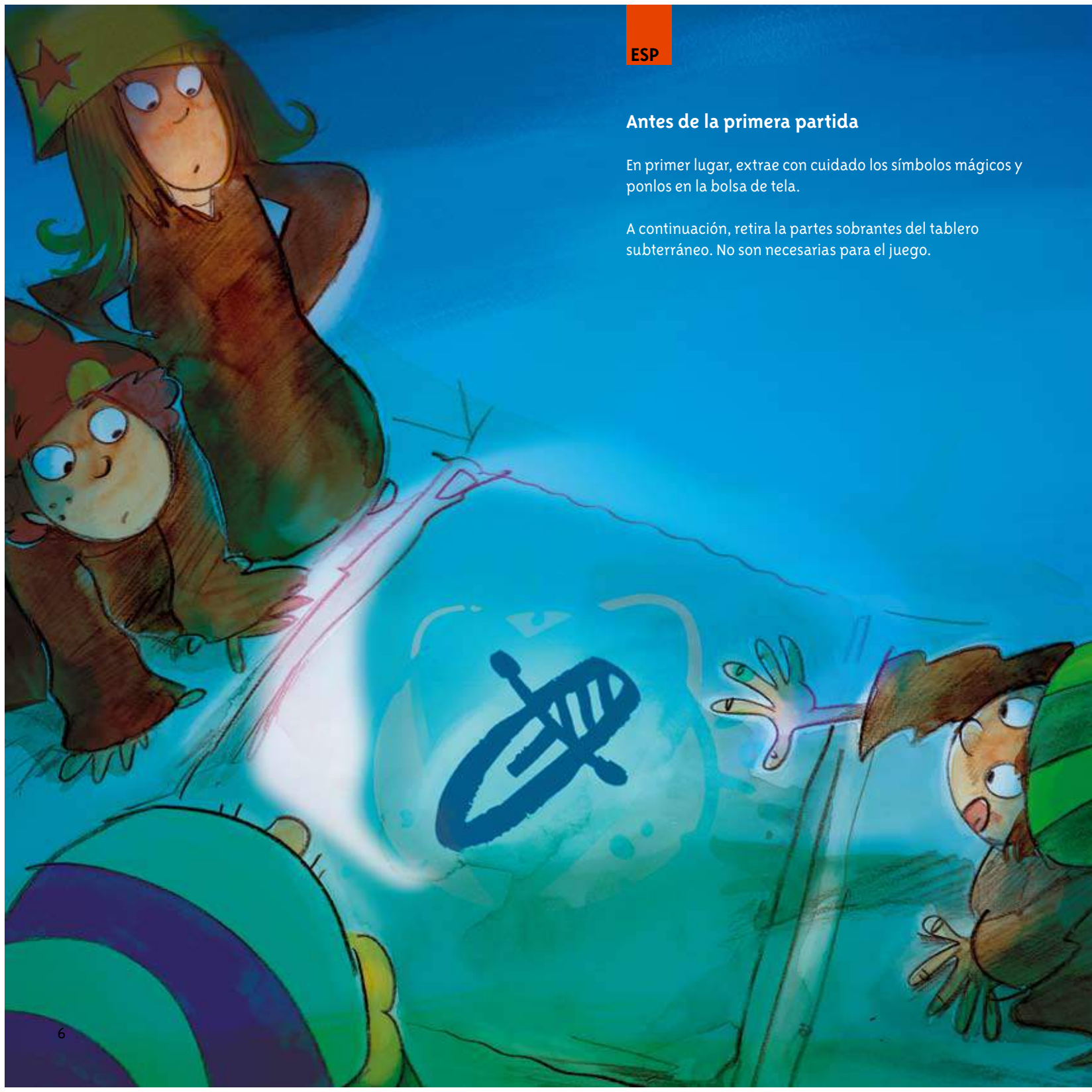
Cada jogador tenta ganhar ao labirinto com o seu peão e ser o primeiro a conseguir 5 símbolos mágicos.



Antes de la primera partida

En primer lugar, extrae con cuidado los símbolos mágicos y ponlos en la bolsa de tela.

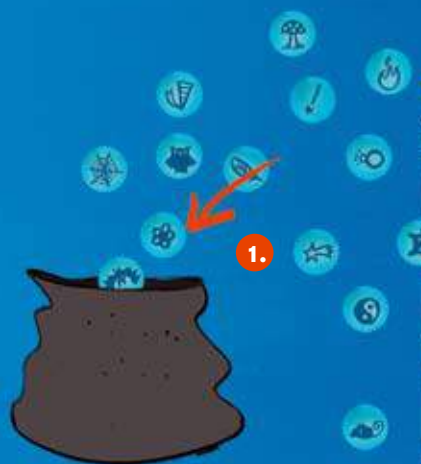
A continuación, retira la partes sobrantes del tablero subterráneo. No son necesarias para el juego.



Abans de començar a jugar

Separeu els símbols màgics i col·loqueu-los a la bossa de roba negra.

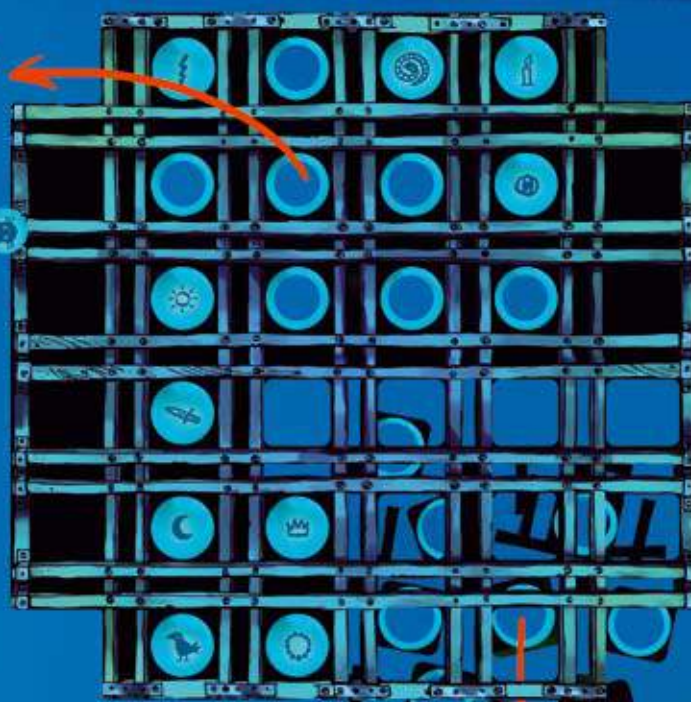
Després traieu amb compte els altres elements del laberint subterrani; no són necessaris per al joc.



Antes do primeiro jogo

Em primeiro lugar, retira com cuidado os símbolos mágicos e coloca-os na bolsa de pano.

De seguida, retira as partes que sobram do tabuleiro subterrâneo. Não são necessárias para o jogo.



Preparativos

Pon la caja en el centro de la mesa y coloca el laberinto subterráneo en ella. A continuación, inserta los muros de madera. La ilustración A (variante fácil con 19 muros) y la ilustración B (variante un poco más difícil con 24 muros) muestran dos ejemplos posibles.

Importante: Todas y cada una de las casillas han de tener como mínimo una entrada. Los muros que sobren se dejan a un lado.

Cuando se haya acabado la construcción del laberinto, coloca la placa de suelo encima de él. La bolsa de tela con los símbolos mágicos se deja a un lado del tablero. Roba una ficha de la bolsa y ponla al lado del tablero a la vista de todos los jugadores. Ahora gira la caja varias veces mientras dices en alto: "¡El laberinto gira y gira, los muros se desvanecen, los caminos aparecen!"



Preparació del joc

Col·loqueu la caixa al mig de la taula i poseu-hi a dins el laberint subterrani. A continuació poseu-hi les parets de fusta. Les imatges A (variant fàcil amb 19 parets) i B (variant un xic més difícil amb 24 parets) us mostren quin aspecte pot tenir el laberint. Important: totes les caselles han de tenir com a mínim un costat obert per poder accedir-hi. Deixeu de banda les parets que no hàgiu utilitzat per crear el laberint.

Quan tingueu el laberint ben construït, poseu-hi al damunt el pis superior. Deixeu la bossa de roba amb les fitxes a l'abast de tots els jugadors. A l'atzar, traieu una fitxa de la bossa i poseu-la al costat del tauler, cara amunt, de manera que tothom la pugui veure. Fet això, doneu unes quantes voltes a la caixa mentre dieu les paraules màgiques «Gira, laberint, gira! Fora parets, que els camins ja són nets!»

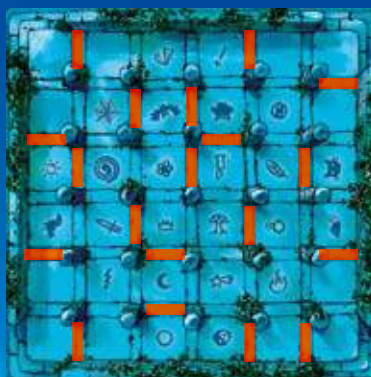


Preparação do jogo

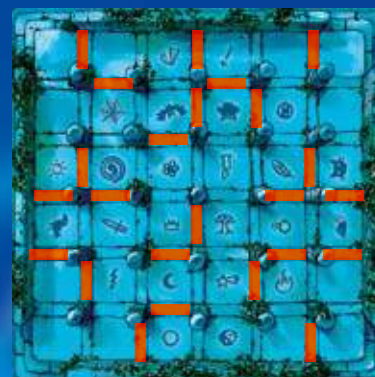
Coloca a caixa no centro da mesa e coloca o labirinto subterrâneo na caixa. De seguida, insere os muros de madeira. A ilustração A (variante fácil com 19 muros) e a ilustração B (variante um pouco mais difícil com 24 muros) apresentam dois exemplos possíveis. Importante: todas e cada uma das casas têm de ter, no mínimo, uma entrada. Os muros que sobram são colocados à parte.

Quando estiver terminada a construção do labirinto, coloca a placa de solo por cima dele. A bolsa de pano com os símbolos mágicos fica ao lado do tabuleiro. Retira uma ficha da bolsa e coloca-a ao lado do tabuleiro, à vista de todos os jogadores. Agora, gira a caixa várias vezes enquanto dizes em voz alta: “O labirinto gira e gira, e logo os muros se desvanecem e os caminhos aparecem!”

A



B



Colocación de los peones

Cada jugador elige un mago y toma una bola metálica. Los jugadores empiezan a jugar desde la esquina del tablero que tengan más cerca, un jugador en cada esquina. Si se trata de una partida de dos jugadores, han de elegir esquinas opuestas.

Pon tu mago en la casilla inicial en tu esquina y a continuación coloca cuidadosamente la bola debajo de él hasta que quede sujeta por el imán.



Com col·locar els mags

Cada jugador escull un dels quatre mags i agafa una de les boletes metàl·liques. Cadascú comença a la cantonada corresponent del laberint. Si sou només dos jugadors, escolliu les cantonades oposades.

Situeu el vostre mag a la casella de sortida de la cantonada i desplaçeu amb compte la boleta metàl·lica sota el tauler fins que quedi ben subjectada per l'íman del mag.

Colocação dos magos

Cada jogador escolhe um mago e recebe uma bola mágica. Os jogadores começam a jogar a partir do canto do tabuleiro que lhe seja mais próximo, ficando um jogador em cada canto. Se se trata de um jogo de dois jogadores, devem escolher cantos opostos.

Coloca o teu mago na casa inicial, no teu canto e, de seguida, coloca cuidadosamente a bola debaixo dele até que fique segura pelo íman.



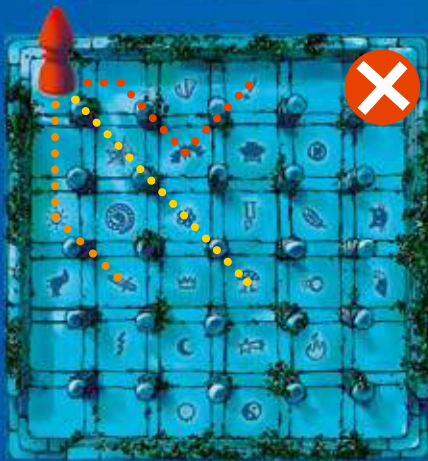
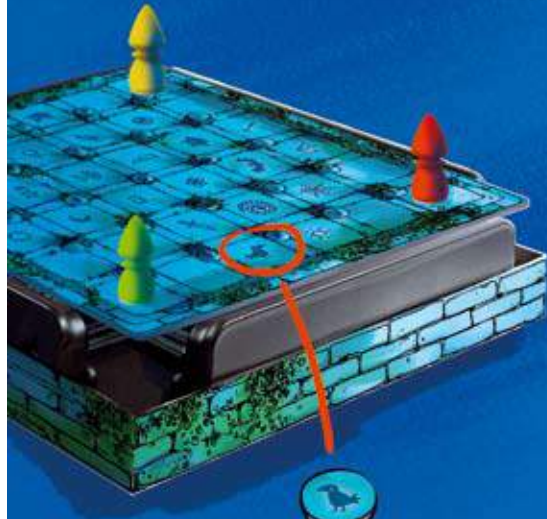
Desarrollo del juego

Se juega por turnos. El jugador que se haya perdido más recientemente empieza. Ahora se trata de ser el primero en llegar a la casilla con el símbolo mágico mostrado en la ficha que se ha sacado de la bolsa.

Cuando es tu turno:

Tira el dado y a continuación mueve tu mago en cualquier dirección de acuerdo al resultado de la tirada (puedes mover menos casillas de las que marque el dado). Puedes mover tu mago en horizontal o en vertical, y puedes girar siempre que quieras. No puedes mover en diagonal.

Ten en cuenta que has de mover el mago de forma fluida y continuada. No se permite comprobar si hay o no un muro antes de mover. Nota: se puede pasar por casillas en las que haya otros magos, pero al final del movimiento no puede haber más de un mago en una casilla.



Com es juga

Es juga per torns i el primer jugador serà el que faci menys temps que s'hagi perdut. L'objectiu és ser el primer en arribar a la casella que tingui el mateix símbol màgic que el de la fitxa que heu tret de la bossa i heu deixat al costat del tauler.

Quan sigui el vostre torn, llenceu el dau i mogueu el vostre mag en qualsevol direcció tantes caselles com indiqui el dau (o menys, si voleu). Podeu moure el mag verticalment o horitzontalment i podeu canviar de direcció sempre que vulgueu, però no podeu moure en diagonal.

Quan acabeu el moviment, serà el torn del següent jugador. Procureu moure el mag ràpidament. No es permet temptejar per comprovar si hi ha una paret. Aclariment: podeu passar per una casella on hi hagi un altre mag, però no hi podeu acabar el moviment; és a dir, en una casella només pot haver-hi un mag.

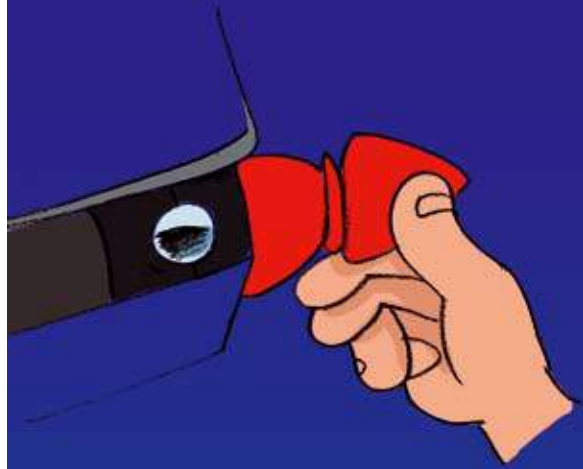
Decorrer do jogo

O jogo decorre por turnos. O jogador que se perdeu mais recentemente é o primeiro a jogar. Agora o objectivo é ser o primeiro a chegar à casa com o símbolo mágico ilustrado na ficha que foi retirada da bolsa.

Quando for o teu turno: Lança o dado e, de seguida, move o teu mago em qualquer direcção, de acordo com o resultado do lançamento (podes mover-te menos casas do que aquelas que indique o dado). Podes mover o teu mago na horizontal ou na vertical, e puedes mudar de direcção sempre que queiras. Não te puedes mover na diagonal.

Tem em conta que tens de mover o mago de forma fluida e contínua. Não é permitido verificar se existem ou não muros antes de iniciar o movimento. Nota: pode passar-se por casas em que haja outros magos, mas no final do movimento não pode existir mais do que um mago por casa.





Muros invisibles:

Si chocas con un muro, la bola caerá y saldrá por una de las cuatro esquinas. Si esto pasa, pierdes el resto de tu movimiento. Recoge la bola, y pon tu mago y la bola metálica de vuelta en tu esquina inicial. Consejo: para recoger la bola de la esquina, pon tu mago al lado y lentamente estira hacia arriba de la bola. A continuación es el turno del siguiente jugador.

Símbolos mágicos:

Cuando llegues al símbolo mágico correspondiente en el tablero de juego, puedes tomar la ficha con el símbolo mágico. Después de esto, tu movimiento termina, aunque te quedasen puntos por mover. A continuación, roba una nueva ficha de símbolo mágico de la bolsa y ponla sobre la mesa a la vista de todos. ¿El peón de un jugador ya está sobre ese símbolo mágico en el tablero? Ese jugador se lleva la ficha de símbolo mágico y se roba una nueva.

Fin de juego

La partida termina cuando un jugador consigue tener 5 símbolos mágicos, con él como ganador.



Parets invisibles

Si topeu amb una paret, la boleta sota el mag cairà i anirà a parar a una de les quatre cantonades. En aquest cas, recupereu la bola, torneu a col·locar el vostre mag a la casella de sortida i enganxeu-li la boleta, tal com ho heu fet en començar la partida. Consell: per atrapar la boleta quan arriba a la cantonada, poseu el vostre mag de costat al lateral de la caixa i desplaceu lentament la boleta cap amunt. Ara li toca al següent jugador.

Símbols màgics

Si arribeu a una casella amb el símbol màgic buscat, us quedareu la fitxa amb el símbol que havíeu deixat al costat del tauler. Si us sobraven punts per moure el mag, els perdreu. A continuació, traieu una nova fitxa de la bossa i poseu-la al costat del tauler cara amunt. Aquest és el nou símbol que cal trobar. Si algun dels mags ja es troba sobre el símbol que cal buscar, el jugador corresponent guanya la fitxa i se'n treu una de nova.

Fi de la partida

La partida s'acaba quan un jugador ha guanyat 5 símbols màgics.

Muros invisíveis:

Se chocares contra um muro, a bola cairá e sairá por um dos quatro cantos. Se isto acontecer, perdes o resto do teu movimento. Recolhe a bola e coloca o teu mago e a bola metálica de novo no teu canto inicial.

Conselho: para recolher a bola do canto, coloca o teu mago de lado e, lentamente, leva-o até acima da bola. Segue-se o turno do próximo jogador.

Símbolos mágicos:

Quando chegas ao símbolo mágico no tabuleiro de jogo correspondente ao da ficha, recibes essa ficha. o teu movimento termina, ainda que te sobrem pontos de movimento. De seguida, retira uma nova ficha de símbolo mágico da bolsa e coloca-a sobre a mesa, à vista de todos os jogadores. E se já está o peão de um jogador sobre esse símbolo mágico, no tabuleiro? Então esse jogador recebe essa ficha de símbolo mágico e retira outra, que coloca na mesa.

Final do jogo

O jogo termina quando um jogador consegue juntar 5 símbolos mágicos, sendo ele o vencedor.



DEVIR

Editado por:
Devir Iberia, S.L.
C/París 162-164, 3º 1ª.
08036 - Barcelona
www.devir.es

Devir Polo Industrial
Brejos de Carreiros
Esc. 2 Armaz. 4
2950-554 Quinta do Anjo Palmela
Portugal
www.devir.pt



© Copyright 2009
DREI MAGIER SPIELE
by Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.dreimagier.de

