

# Правила настольной игры «Магический Лабиринт» (Das Magische Labyrinth)

Автор: Dirk Baumann

Перевод правил на русский язык: Гаврилова Екатерина

## Компоненты игры

- многослойное игровое поле, состоящее из подземного лабиринта и верхнего этажа



- 24 деревянные стенки

- 24 артефакта с магическими символами



- 4 металлических шарика



- кубик с числами 1, 2, 2, 3, 3, 4



- 4 фигурки волшебников (красная, синяя, жёлтая и зелёная)
- мешочек
- правила

## Обзор игры

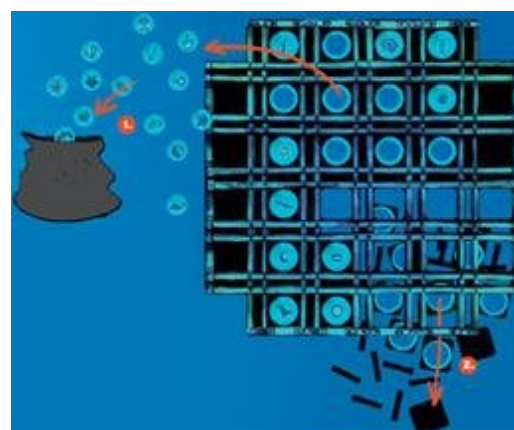
Ой! Юный волшебник удивлённо трёт глаза. Разве здесь есть стена? Ученики мага с любопытством изучают необычный лабиринт. Сегодня перед ними стоит важная задача – поиск волшебных артефактов! Это было бы довольно легко, однако главный маг подшутил над своими юными учениками. В лабиринте полно невидимых стен, и волшебникам приходится искать новые проходы.

Каждый игрок старается одержать победу в магическом лабиринте, первым собрав 5 артефактов.

## Перед первой игрой

Сначала аккуратно извлеките из картонной рамки (которая будет использоваться в игре) круглые жетоны с символами и сложите их в мешочек.

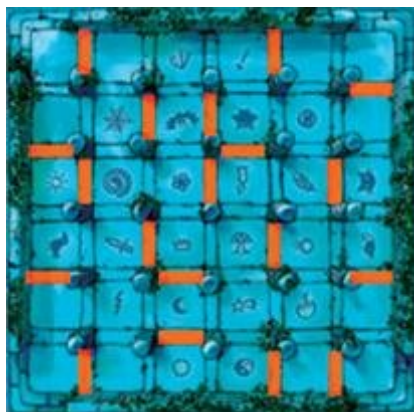
Затем извлеките из рамки остальные элементы. Они не понадобятся.



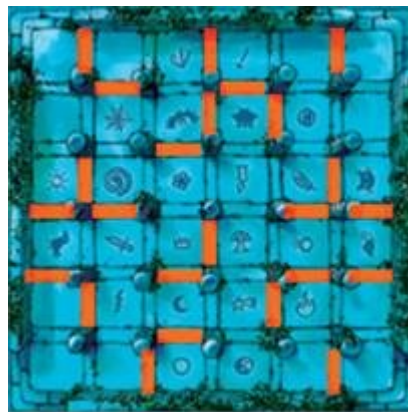
## Подготовка к игре

Поместите коробку от игры в центр стола, а в неё – подземный лабиринт. Затем произвольно расставьте деревянные стенки. На рисунках А (более лёгкий вариант, 19 стенок) и Б (посложнее, 24 стенки) изображено, как это может выглядеть.

**А**



**Б**



Важно: к каждой клетке должен существовать хотя бы один проход. Лишние стенки отложите в сторону.

Закончив собирать лабиринт, положите на него верхний этаж. Поместите мешочек с артефактами рядом с игровым полем. Достаньте из него любой жетон и положите так, чтобы все игроки могли его видеть. Теперь переверните коробку несколько раз и громко объявите: “Лабиринт повернись, стены исчезните, проходы откройтесь!”

## Размещение фигурок

Каждый игрок выбирает себе фигурку волшебника и металлический шарик. Волшебники начинают игру с угловых клеток лабиринта. Если участников двое, выберите противоположные углы.

Поставьте свою фигурку на угловую клетку, а затем аккуратно поместите под неё металлический шарик, так чтобы он притянулся к магниту.



## Ход игры

Участники ходят по очереди. Первым ходит тот игрок, который недавно заблудился. Каждый игрок старается первым дойти до клетки с таким же символом, как на открытом жетоне.

### В свой ход

Бросьте кубик и переместите свою фигурку в любом направлении на соответствующее количество клеток (или на меньшее, если оставшиеся ходы “сгорают” – *смотрите ниже*). Вы можете

передвигать фигурку волшебника по горизонтали или по вертикали и поворачивать, где хотите. Передвигать фигурку по диагонали нельзя.

Перемещайте свою фигурку быстро. Проверять, появятся ли невидимые стены, запрещено.

Примечание: фигурка может перемещаться мимо других волшебников, но на каждой клетке может находиться только одна фигурка.



## Невидимые стены

Если ваша фигурка наткнулась на стену, шарик упадёт и окажется в одном из углов лабиринта. Оставшиеся ходы «сгорают». Возьмите упавший шарик и верните свою фигурку вместе с ним на угловую клетку, с которой вы начинали игру. Ваш ход на этом закончен.

Подсказка: чтобы вытащить шарик из угла лабиринта, поместите свою фигурку сбоку и аккуратно потяните шарик вверх.



## Магические символы

Достигнув клетки поля с нужным символом, вы можете забрать соответствующий жетон себе. Оставшиеся ходы «сгорают». Затем достаньте из мешочка новый жетон и положите его рядом с игровым полем. Если одна из фигурок уже находится на соответствующей клетке, этот игрок получает жетон и вытягивает из мешочка новый.

## Окончание игры

Игра заканчивается, когда один из участников собрал 5 жетонов артефактов – он объявляется победителем.