

DIRK BAUMANN

קסם המבוך

THE MAGIC
LABYRINTH



DREI
MAGIER
SPIELE



קסם המבוך

THE MAGIC
LABYRINTH



Autor: **Dirk Baumann**
Illustration: **ARVI***
Grafik/Design: **Rolf Vogt**
Redaktion: **Thorsten Gimmler**

Dirk Baumann
* 1971
Dipl.-Informatiker
und Spieleautor



www.hakubia.com

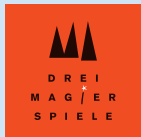
משווק בישראל על ידי
הקוביה משחקים בע"מ
03-9702192

www.hakubia.com
service@hakubia.com

חפשו אותנו בפייסבוק ובאינסטגרם -



[Facebook.com/hakubia](https://www.facebook.com/hakubia)
[Instagram.com/hakubia_games](https://www.instagram.com/hakubia_games)



Licensed with permission by

DREI MAGIER SPIELE

by Schmidt Spiele GmbH

Lahnstr. 21

D-12055 Berlin

© Schmidt Spiele GmbH

www.dreimagier.de

www.schmidtspiele.de

Art.-Nr. 87140

IL

GB

מכיל: Contents

מגרש משחקים רב-שכבתי המורכב
ממבוך תת-קרקעי ולוח תחתון.

Multi-layer playing field, consisting of an
underground labyrinth and the floor plate

24 קטעי קיר מעץ

24 wall parts of wood

24 אסימונים עם סמלי קסמים

24 chips with magic symbols

1 שק מבד

1 cloth bag

1 קוביה ממוספרת בצדדיה 1, 2, 2, 3, 3, 4

1 dice with sides numbered 1, 2, 2, 3, 3, 4

4 קוסמים בצבעי אדום, כחול, צהוב וירוק

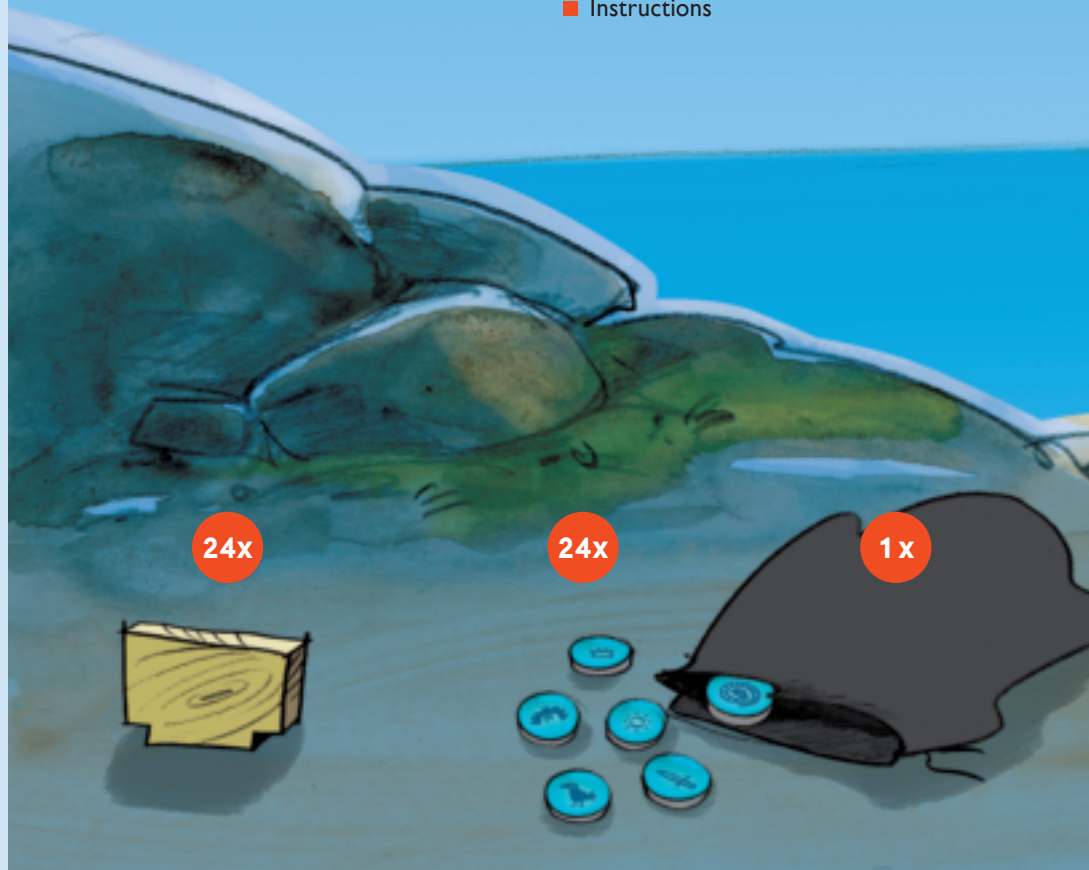
4 magicians colored red, blue, yellow and
green

4 כדורי מתכת

4 metal balls

הוראות

Instructions



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
- Règle du jeu

Содержимое

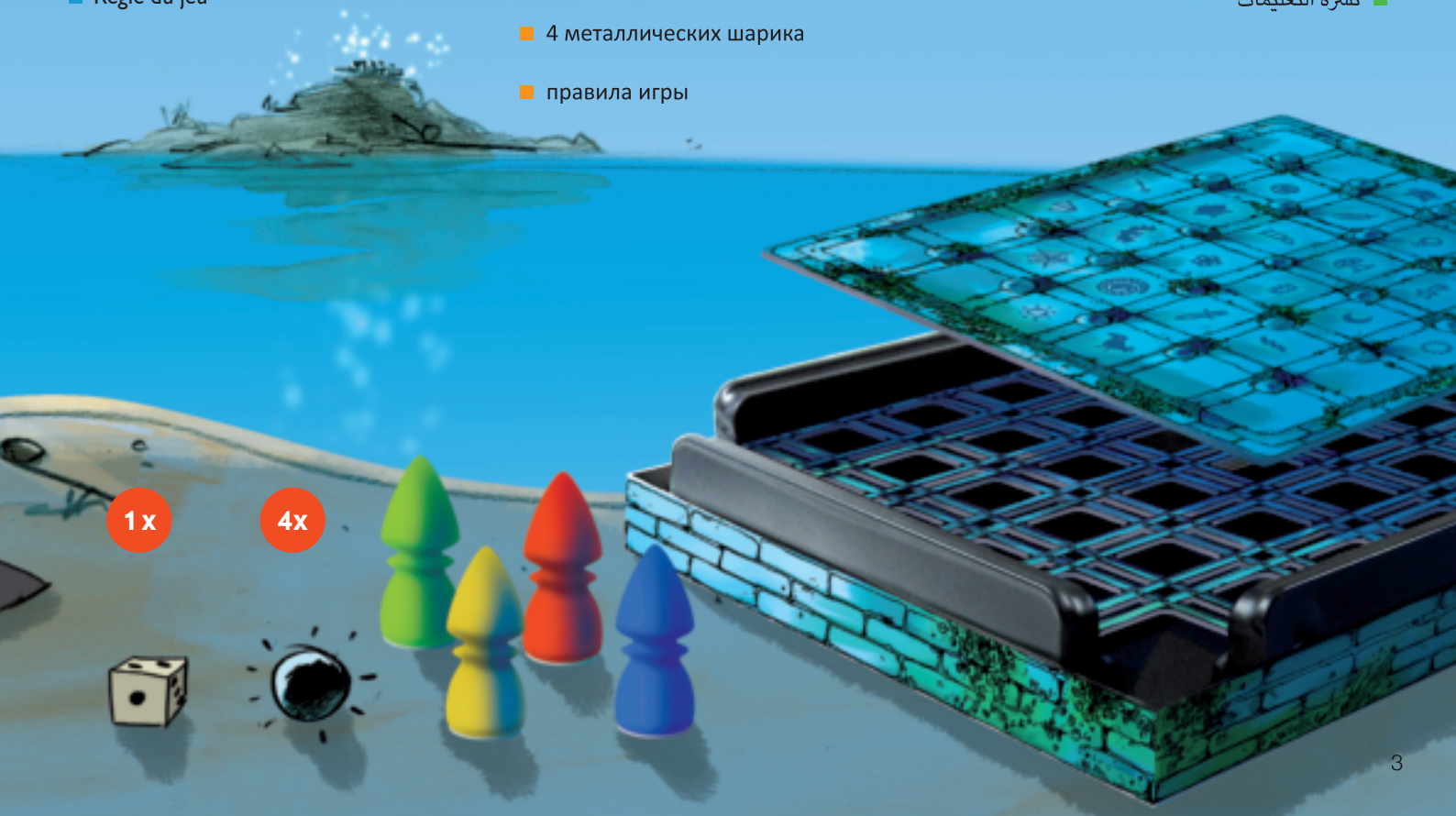
Многоуровневое игровое поле, состоящее из подземного лабиринта и поверхности.

- 24 деревянные стенки
- 24 жетона с магическими символами
- 1 тканевый мешочек
- 1 кубик с числами на гранях - 1, 2, 2, 3, 3, 4
- 4 волшебника красного, синего, жёлтого и зелёного цветов
- 4 металлических шарика
- правила игры

المحتويات

لوحة لعب متعددة الطبقات مكون من متاهة تحت أرضية ولوحة سفلية

- 24 قطعة جدار من الخشب
- 24 قرص لعب مع رمز سحري
- 1 كيس من القماش
- 1 نرد مرقم على الجوانب ١، ٢، ٢، ٣، ٣، ٤
- ٤ سحرة ملونون: أحمر، أزرق، أصفر، وأخضر
- ٤ كرات معدنية
- نشرة التعليمات



1x

4x

על מה המשחק

אחח! המכשף הקטן משפשף את עיניו בתדהמה. יש פה קיר? המתלמד של המכשף בודק בסקרנות את המבוך. יש להם משימה חשובה לפתור היום- החיפוש אחרי אסימוני הקסם! זה היה יכול להיות קל אם המכשפים לא היו מותחים את הילדים מדי פעם. דרכים נשורות סגורות כאילו על ידי כישוף ומנהרות נסתרות מתגלות.

כל שחקן מנסה לכבוש את המבוך הקסום עם החיל שלו ולהיות הראשון לאסוף משישה אסימונים.

What's the game all about

Boink, ouch! The little magician rubs his eyes in surprise. Is there a wall here? The magician's apprentices curiously explore the magical labyrinth. They have an important task to solve today – the search for the magic symbols! This would be quite easy if the big magicians didn't play a prank on the children now and then. Ways remain closed as if by magic, and hidden tunnels are revealed.

Each player tries to conquer the magic labyrinth with his token and to be the first to collect 5 symbols.



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.

О чём 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.

موضوع اللعبة؟

بووم، أّخ! يفرك الساحر الصغير عينيه بهدشة. هناك جدار هنا؟ الساحر المتدرب يحاول بفضول اكتشاف المتاهة السحرية. لدي مهمة لأنجزها اليوم - جمع الرموز السحرية! كان الأمر ليكون سهلاً لو لم يقم السحرة الكبار بخداع الصغار بين الفينة والأخرى. تبقى الطرق مغلقة كما لو أنها مسحورة، تماماً كما تظهر الأنفاق الخفية.

سيحاول كل لاعب أن يتخطى المتاهة السحرية ليكون أول من يجمع الرموز الخمسة.



לפני המשחק הראשון

קודם כל הוצא ע"י דחיפה את האסימונים הקסומים והכנס אותם לתוך תיק הבד השחור.

בשלב זה הסר בזהירות את החלקים שנשארו מהמבוך התת קרקעי, הם אינם נחוצים למשחק!

הערה חשובה!
שימו לב שאתם לא זורקים בטעות את הקרטון שממנו הוצאתם את אסימוני המשחק!
חלק זה הוא הבסיס להרכבת המבוך!

Before the first game

First break out the magic symbols and place them in the black cloth bag.

Then carefully remove the remaining parts from the underground labyrinth. They are not needed for the game.

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.

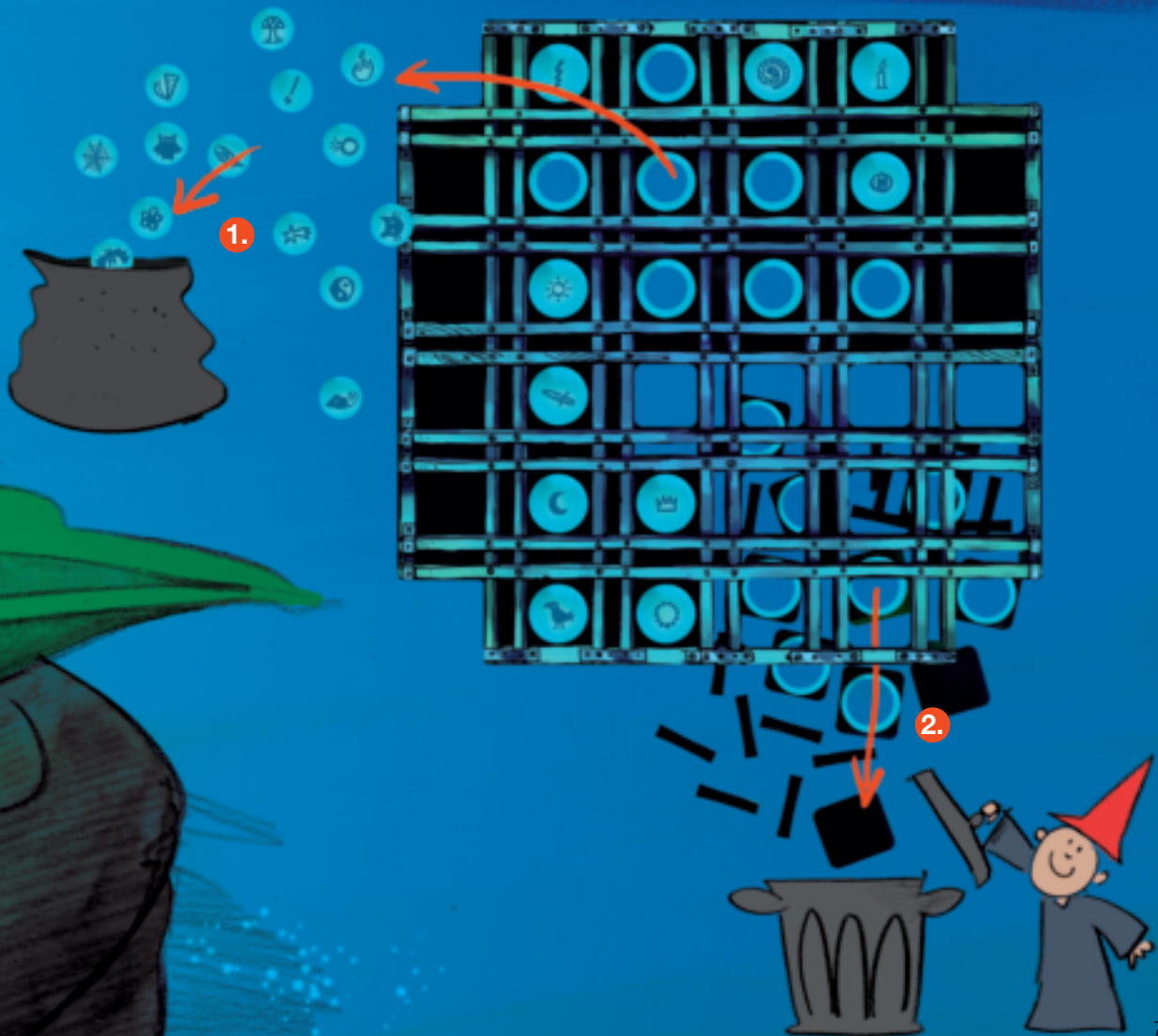
Перед игрой

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.

قبل البدء باللعب

عليك أولاً تفكيك الرموز السحرية ثم جمعها في الكيس القماشي الأسود.
بعد ذلك انزع القطع المتبقية من المتاهة التحت أرضية. فهي لا تلزم في اللعبة.



הכנות למשחק Game preparations

מקם את הקופסא באמצע השולחן, שים את המבון התת קרקעי בתוך הקופסא. הרכב את חלקי הקירות לתוך המבון הקסום. הסתכל באיור A בעמוד 9 (19 קירות למשחק ברמה קלה) באיור B בעמוד 9 (24 קירות למשחק ברמה קשה יותר) המראים לך כיצד צריך להראות המבון. **חשוב:** בכל ריבוע חייבת להיות לפחות כניסה אחת! את חלקי הקירות המיותרים יש לשים בצד.

כאשר הסתיימה הכנת המבון, שים את משטח המשחק מעליו. האסימונים שבתוך תיק הבד השחור יונחו ליד אזור המשחק. הוצא מתוך תיק הבד השחור אסימון כלשהוא ושים אותו מעל לציור הדומה שעל הלוח באופן שיהיה גלוי לכל המשתתפים. עכשיו סובבו את הקופסא מספר פעמים והכריזו בקול: "מבון קסום הסתובב, קירות העלמו ודרכים התגלו!"

Place the box in the middle of the table and put the underground labyrinth in it. Then insert the wall parts. Illustration A (19 walls, easy variant) and illustration B (24 walls, a little harder) show how this may look. Important: Each field must have at least one entry. Surplus wall parts are put aside.

When the labyrinth construction is finished, put the floor plate on top of it. The symbol chips in the cloth bag are put next to the playing field. Draw any chip and put it openly next to the playing field, so that everybody can see it. Now rotate the box several times and loudly proclaim: "Labyrinth, turn around, walls disappear, ways will be found!"



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 ! »



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.

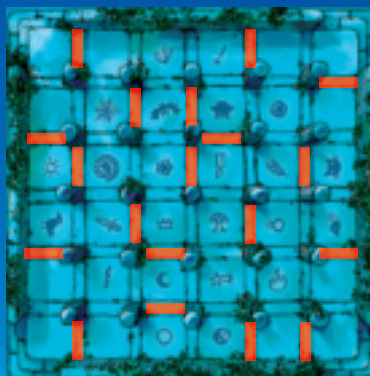
Важно: в каждую клетку должен существовать хотя бы один проход.

Лишние стенки отложите в сторону.

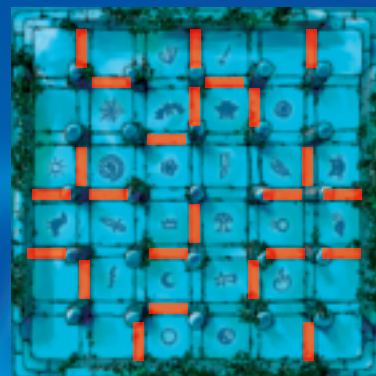
Закончив собирать лабиринт, положите на него игровое поле. Тканевый мешочек с жетонами поместите рядом с игровым полем. Случайным образом вытяните из него жетон и открыто положите его рядом с полем так, чтобы все могли его видеть.

Теперь поверните коробку несколько раз и громко скажите: "Лабиринт повернись, стенки исчезните, да будут найдены пути!"

A



B



التحضير للعب

ضع الصندوق في منتصف الطاولة وضع فيه المتاهة تحت الأرضية. ثم أدخل قطع الجدار، الرسم A (١٩ جدار، لمستوى اللعب السهل) والرسم B (٢٤ جدار، للمستوى الأصعب قليلاً) في الرسم يمكن رؤية كيف هو شكلها.

مهم: في كل خلية يجب أن يكون هناك جانب واحد مفتوح على الأقل! قطع الجدار المتبقية توضع جانبا.

عندما ينتهي تحضير المتاهة، ضع سطح اللعب فوقها. القطع بداخل كيس القماش الأسود توضع إلى جانب سطح اللعب. أخرج من كيس القماش الأسود قرصاً يحمل رمزاً وضعه فوق الرسم المشابه للرمز على اللوح بحيث يكون ظاهراً لجميع اللاعبين. الآن قم بلف الصندوق عدة مرات وأعلن بصوت عالٍ: «المتاهة السحرية تدور، فلتختفي الجدران، ولتظهر الدروب!»

הנחת האסימונים Placing the tokens

כל שחקן בוחר קוסם משלו ולוקח כדור מתכת. המשחק מתחיל בפינות המבוך, כל שחקן בפינה אחרת. אם משתתפים שני שחקנים - בחרו פינות מנוגדות.

כל שחקן שם את הקוסם שלו על משבצת ההתחלה ובוהירות שם את כדור המתכת מתחתיו, עד שהם מתחברים בעזרת המגנט.

Each player chooses a magician and takes a metal ball. The game starts at the respective corners of the labyrinth, one player in each corner. If there are two players, choose opposite corners.

Put your magician on the start field in the corner and then carefully put the ball against it from below until it is held by the magnet.



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.

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.

ترتيب الأقراص

يختار كل لاعب ساحراً خاصاً به ويتناول كرة معدنية. تبدأ اللعبة من زوايا المتاهة، كل لاعب في زاوية مختلفة. إذا احتوت اللعبة لاعبين فقط؛ يختار كل منهم زاوية تقابل الآخر.

يضع كل لاعب الساحر الخاص به على مربع البدء ويحذر يضع الكرة المعدنية أسفله، حتى يتصلا معاً بواسطة المغناطيس.



אופן המשחק

משחקים בתורות. מתחיל ראשון מי שאיבד את הדרך (באמת) הכי קרוב למועד המשחק. אתה צריך להיות הראשון שמתקדם על לוח המשחק לעבר הסימנים הדומים לאלה שעל אסימוני המשחק.

כשמגיע תורך:

גלגל את הקוביה פעם אחת ואז תזיז את הקוסם שלך בכל דרך שתבחר לפי המספר המופיע על הקוביה (או פחות). הזז את הקוסם שלך באופן מאוזן או אנכי, אתה יכול ללכת באיזו דרך שתבחר אך לא באלכסון! (ראה איור בעמוד 12)

דאג להזיז את הקוסם שלך במהירות. אסור לבחון את משטח המשחק כדי לבדוק האם קירות עומדים להופיע. **שים לב:** אפשר לעבור קוסמים אחרים, אך רק קוסם אחד יכול לעצור ולעמוד על אותו ריבוע באותו זמן.

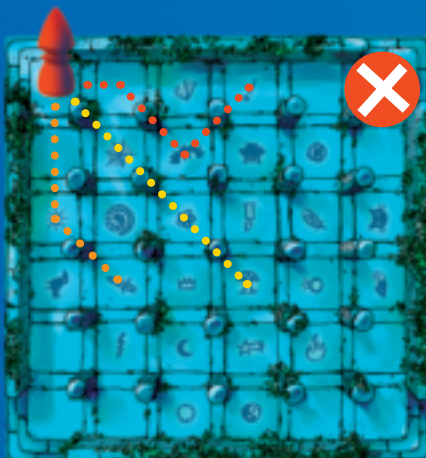
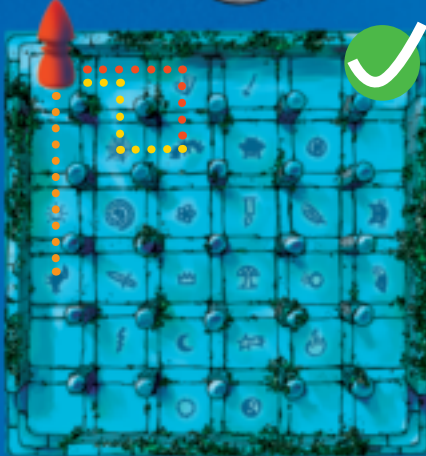
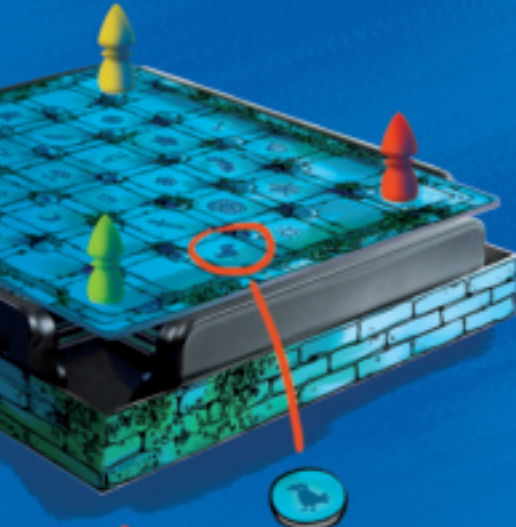
Game play

You play by turns. The player who last lost his way begins. You now have to be the first to reach the playing field with the sign shown on the symbol chip.

When it is your turn:

Throw the die once and then move your magician in any direction according to the number of points (or less by forfeiting steps). Move your magician horizontally or vertically, and you may turn whenever you want. It is not possible to go diagonally.

Take care that you move the magician swiftly. It is not allowed to test if a wall may appear. Note: Other magicians may be passed, and there may only be one magician on a field.



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.

Ход игры

Игроки ходят по очереди. Первым ходит тот игрок, который последним заблудился. Теперь вы должны первым достигнуть клетки со знаком, изображённым на открытом жетоне.

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.

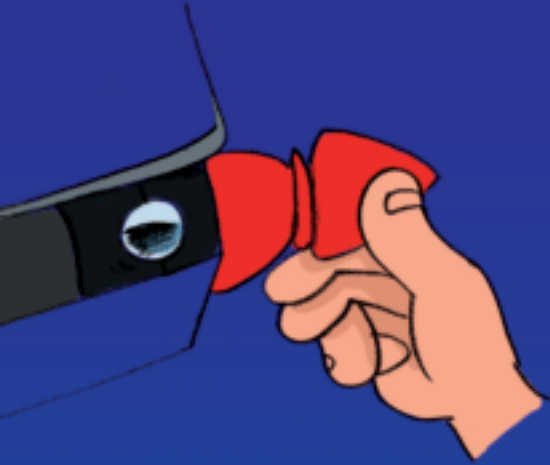
طريقة اللعب

يتم اللعب بالتناوب. يبدأ أولاً اللاعب الذي فقد الطريق أخيراً (فعلياً). عليك أن تكون أول من يصل إلى الرموز التي تشبه تلك التي أقرص اللعب على اللوح.

عندما يصل دورك:

قم بالقاء النرد مرة واحدة وعندها قم بتحريك الساحر الخاص بك بالطريقة التي تختارها بعدد الخطوات الذي يظهر على النرد أو أقل من ذلك). حرك الساحر الخاص بك بطريقة أفقية أو عمودية، يمكنك الذهاب في أي طريق تختارها لكن ليس بشكل قطري! (انظر الرسم في الصفحة ١٢) تأكد من أن تحريك الساحر بسرعة، يمنع مراقبة اللوح أو محاولة التأكد من أماكن الجدران. ملاحظة: يمكنك تخطي السحرة الآخرين، ولكن ساعراً واحداً فقط يمكنه الوقوف على نفس المربع.





קירות בלתי נראים

אם אתה מתנגש בקיר, כדור המתכת שלך ייפול וינחת באחת מארבעת הפינות. במקרה כזה, אתה מאבד את תורך וחוזר לנקודת ההתחלה. הוצא את כדור המתכת והחזר את הקוסם ואת כדור המתכת לפינתך!
הצעה: כדי להרים את כדור המתכת מהפינה למטה, מקם את הקוסם שלך על הצד ולאט לאט הרם את הקוסם שלך עם כדור המתכת כלפי מעלה. אז תורך נגמר ותורו של השחקן הבא לשחק.

אסימונים קסומים

כשאתה מגיע לסימן הרצוי על המגרש אתה לוקח את האסימון המתאים וחוזר לפינת ההתחלה שלך. בשלב זה, אתה לוקח אסימון נוסף מתיק הבד השחור ומניח אותו באופן שיהיה גלוי לכל המשתתפים. אם אחד המשתתפים עומד עם הקוסם שלו על הציור של האסימון במגרש, הוא מקבל את האסימון ואסימון חדש מוצא.

סוף המשחק

המשחק נגמר כאשר שחקן מצליח לאסוף 5 אסימונים קסומים.

Invisible walls

If you hit a wall, the ball will drop and land in one of the four corners. Remaining steps are forfeit. Remove the ball, and put your magician and the metal 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. Then it is the next player's turn.

Magic symbols

When you reach the desired magic symbol on the playing field, you may take the symbol chip. Remaining steps are forfeit. Then draw a new symbol chip from the bag and put it down openly. A player is on the looked-for symbol already? He gets the symbol chip and a new one is drawn.

End of game

The game is over when one player collected 5 magic symbols.



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.

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 набок 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.

الجدران الخفية

إذا ارتطمت بأحد الجدران، ستقع كرتك المعدنية وتتدحرج نحو إحدى الزوايا الأربع. في هذه الحالة، تفقد دورك وتعود لنقطة البداية. أخرج الكرة المعدنية وأعد الكرة والساحر إلى زاويتك! نصيحة: من أجل اخراج الكرة المعدنية من أسفل الزاوية، ضع الساحر على الجنب وبيء ارفع الساحر ومعه الكرة نحو الأعلى. عندها ينتهي دورك ويبدأ دور اللاعب التالي.

الحجارة السحرية

عندما تصل إلى الرمز المطلوب على اللوح تأخذ القرص وتعود إلى زاوية البدء الخاصة بك. بعد ذلك، تأخذ قرصاً آخر من الكيس القماشي الأسود وتضعه في المكان الصحيح بحيث يكون ظاهراً لجميع اللاعبين. إذا كان أحد اللاعبين يضع ساحره على الرسم الذي يشبه الرمز على القرص، يحصل فوراً على الحجر ويتم وضع قرص جديد.

نهاية اللعبة

تنتهي اللعبة عندما يستطيع أحد اللاعبين جمع ٥ أقراص سحرية.





Licensed with permission by
DREI MAGIER SPIELE
by Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
D-12055 Berlin
© Schmidt Spiele GmbH
www.dreimagier.de
www.schmidtspiele.de
Art.-Nr. 87140

היבואן: הקוביה משחקים בעימ
משק 15 בית נחמיה 03-970-2192
service@hakubia.com
ח.פ. 6-314669-51
ארץ יצור: גרמניה



www.hakubia.com

[Facebook.com/hakubia](https://www.facebook.com/hakubia)

[Instagram.com/hakubia_games](https://www.instagram.com/hakubia_games)

