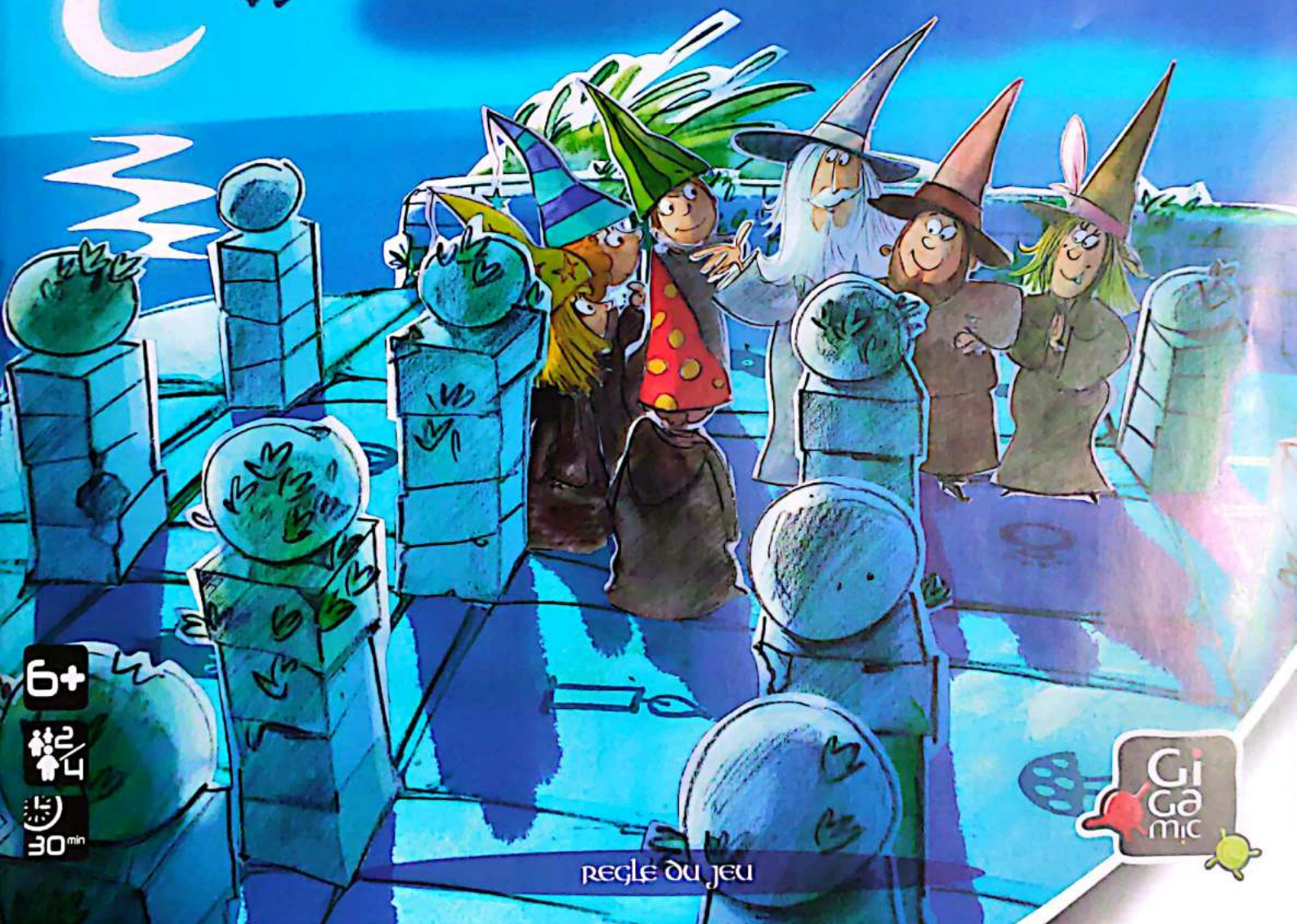


DIRK BAUMANN

DREI  
MAGIER

# LE LABYRINTHE MAGIQUE®

Ne perdez pas la boule !



6+

2/4

30 min

regle du jeu

Gi  
Ga  
mic



# LE LABYRINTHE MAGIQUE

Auteur : Dirk Baumann  
Graphisme : Rolf Vogt  
Illustrations : **AKVI**  
Rédaction : Thorsten Gimmler  
© 2010 : DREI MAGIER SPIELE  
par Schmidt Spiele GmbH

Joueurs : 2 à 4  
Âge : à partir de 6 ans  
Durée du jeu : environ 30 minutes

## 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





## Principe du jeu

Les petits apprentis magiciens doivent collecter 5 objets dans le labyrinthe magique.

Placez les murs du labyrinthe puis essayez de mémoriser le parcours qui est ensuite recouvert par le plateau de jeu !

Chaque joueur choisit un magicien et se place à un angle du plateau ; il glisse une bille métallique, sous le plateau, qui va se fixer à son pion. Le joueur lance le dé et déplace son magicien. S'il arrive sur la case où se trouve le jeton objet il gagne cet objet et on place un nouveau jeton.

Mais si un magicien se cogne contre un mur la bille tombe et il doit alors repartir à sa case de départ. Ambiance garantie !





## 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.

**IMPORTANT :** ne pas jeter la grille, il s'agit du labyrinthe souterrain qui sera utilisé dans le jeu.



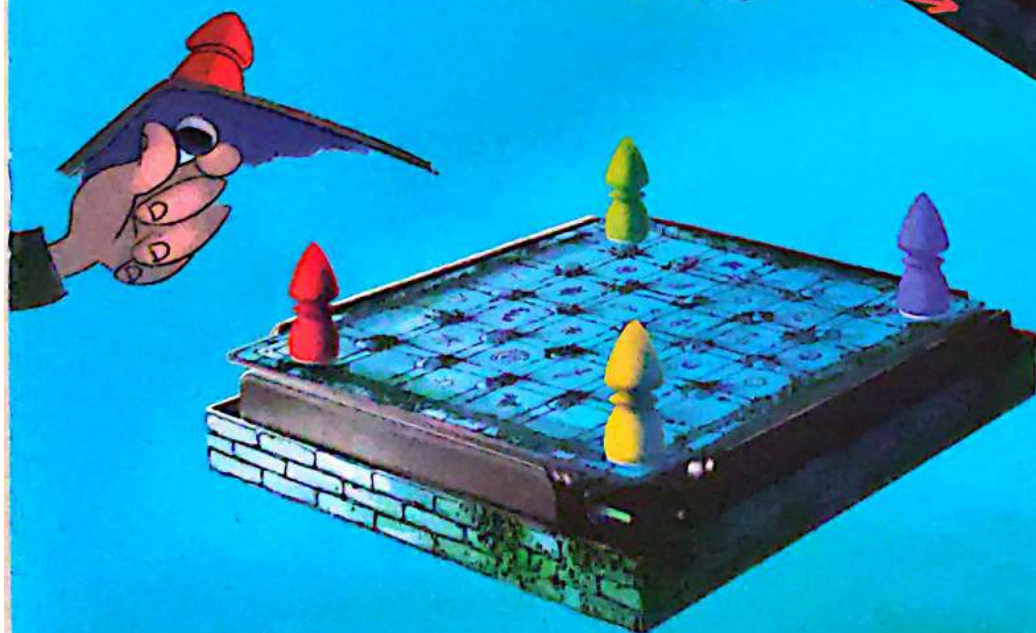
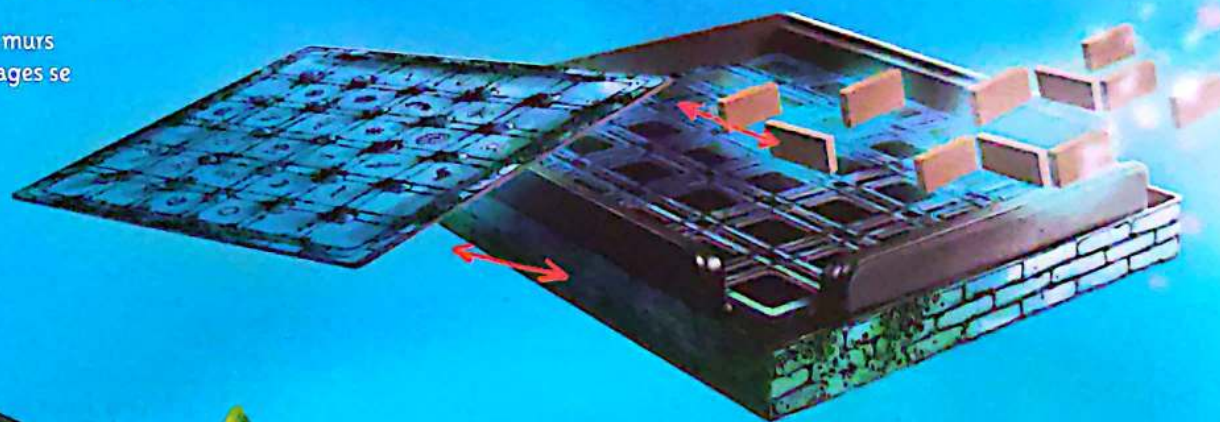
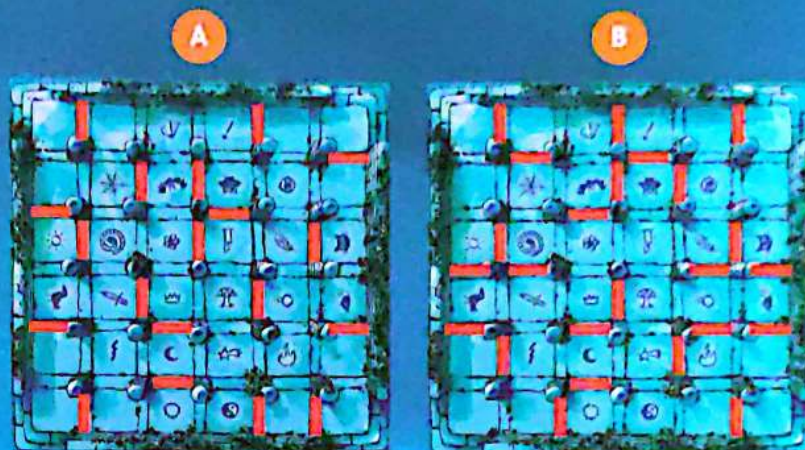


## Préparation du jeu

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 le plateau. 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 que tes passages se brouillent ! »

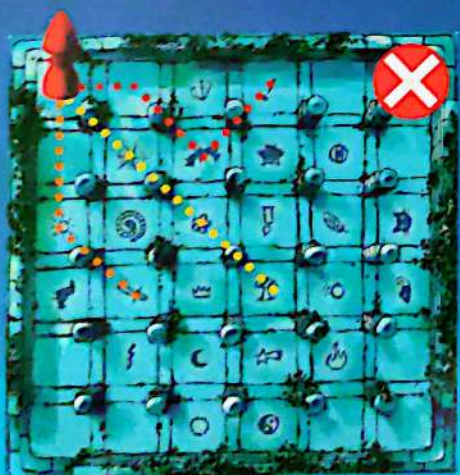
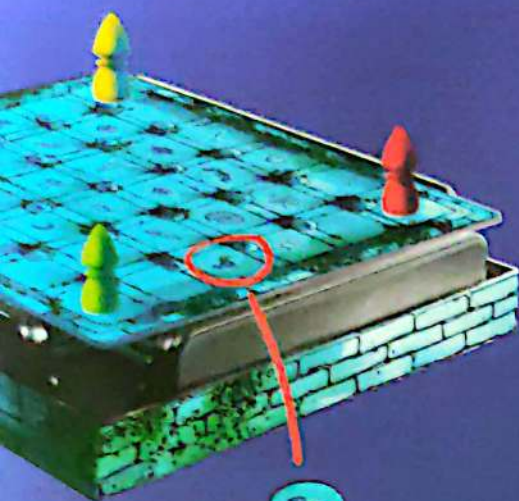


## Placement des pions

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.





## 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.

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.





### Murs invisibles :

Si un magicien se cogne dans un mur, la bille tombe et roule jusqu'à l'un des quatre coins. Son tour prend fin immédiatement. Le joueur récupère la bille et la replace dans son coin de départ avec son magicien.

C'est alors au tour du joueur suivant.

### Symboles magiques :

Le premier joueur qui atteint le symbole magique recherché, 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.







Fabriqu  en Allemagne par  
DREI MAGIER SPIELE  
by Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 470437  
D-12313 Berlin  
[www.dreimagier.de](http://www.dreimagier.de)

Adaptation et distribution  
pour la France et la Belgique :



ZAL Les Garennes  
F 62930 WIMEREUX - France  
[www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)

Attention ! Ce jeu contient des aimants ou des composants magn tiques. Des aimants coll s les uns aux autres ou   un objet m tallique   l'int rieur du corps humain peuvent entra ner des l sions graves ou mortelles. En cas d'ingestion ou d'inhalation d'aimants, demandez imm diatement une assistance m dicale.

Attention ! Risque d' touffement. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans en raison de petites pi ces pouvant  tre aval es.



Donn es et adresses   conserver: 04-2016