

Magický labyrint

Cíl hry

Kdo z kouzelníků jako první nasbírá dostatek magických symbolů?

Obsah hry

- 1 labyrint (4 boční části a 1 herní deska)
- 24 dílků zdí
- 12 žetonů symbolů
- 4 figurky kouzelníků s podstavcem

Příprava hry

1. Nejprve sestavte čtyři boční části labyrintu a umístěte na ně herní desku.
2. Poté vložte všechny dílky zdí barevnou stranou dolů do příslušných otvorů na herní desce.
3. Otočte labyrint několikrát kolem své osy a nahlas řekněte: „Labyrinte, otoč se, zdi zmizí a cesty se odhalí!“
4. Každý hráč si vybere figurku kouzelníka a umístí ji na jedno z rohových políček (při hře dvou hráčů umístěte figurky do protilehlých rohů).
5. Důkladně zamíchejte všechny žetony symbolů a položte je lícem dolů vedle herní desky.
6. Otočte jeden žeton symbolu a položte ho na odpovídající symbol na herní desce. To je váš první cíl.

Průběh hry

- Hru začíná hráč, který se naposledy ztratil. Cílem je jako první dosáhnout symbolu na herní desce.
- Když jste na tahu, nahlas řekněte jednu z barev (červená, žlutá, zelená nebo modrá), o které si myslíte, že se nachází pod některou ze zdí.
- Poté vyjměte zeď z labyrintu a položte ji vedle herní desky.

Pravidla: Stěny, symboly a konec hry

Díly stěn

- **Správná barva:**
Pokud uhodnete správnou barvu, můžete svou figurku posunout na další pole a získáváte další tah.
- **Špatná barva:**
Pokud řeknete špatnou barvu nebo vytáhnete stěnu dříve, než řeknete barvu, váš tah okamžitě končí. Vaše figurka zůstává na stejném poli.
- **Poznámka:**
Vaše figurka se na začátku tahu nevrací zpět na výchozí pole, ale zůstává před stěnou, jejíž barvu jste chybně určili.

Magické symboly

- Pokud dosáhnete požadovaného symbolu na herní desce, můžete si vzít odpovídající žeton.
- Otočte nový žeton symbolu a umístěte jej na herní desku.
 - Pokud na poli nového symbolu stojí figurka, posuňte žeton na nejbližší volné pole podle malých šipek na herní desce.
- Poté hraje další hráč po směru hodinových ručiček.
- Na konci tahu:
Vraťte všechny stěny zpět na herní desku. Sami rozhodnete, kam kterou stěnu vložíte, ale ostatní hráči musí vidět, jakou barvu vkládáte do kterého otvoru.

Další pravidla

- Přeskokování figurek:
Můžete přeskočit figurky jiných hráčů. Nejprve však musíte správně určit barvu stěny sousedící s jejich figurkou, a navíc správně určit barvu jedné z dalších tří stěn sousedících s polem soupeřovy figurky.
- Pohyb:
Svou figurkou se pohybujete horizontálně nebo vertikálně – můžete se otočit, kolikrát chcete. Nesmíte se však pohybovat diagonálně.

Konec hry

- Hra pro dva hráče:
Vítězem se stává první kouzelník, který nasbírá pět symbolů.
- Hra pro tři hráče:
K vítězství je potřeba získat čtyři symboly.
- Hra pro čtyři hráče:
K vítězství stačí tři symboly.