

## **Manuale Istruzioni (regole) Gioco Labirinto magico**

### **Contenuto:**

1 piano di gioco  
34 tessere del labirinto  
24 figurine degli incantesimi  
4 pedine  
Scopo del gioco

I giocatori si mettono in cammino in un labirinto incantato. Ognuno va alla ricerca di oggetti misteriosi ed esseri straordinari, procedendo mediante abili spostamenti dei percorsi del labirinto. Chi per primo riesce a scoprire tutti gli incantesimi e ritornare al suo punto di partenza, ha vinto il gioco.

### **Preparativi**

Le tessere del labirinto vengono ben mischiate e disposte sugli spazi liberi del piano di gioco, in modo da ottenere una conformazione casuale dei percorsi del labirinto. Al termine, avanzerà una tessera.

Le 24 figurine degli incantesimi vengono anch'esse mischiate e ripartite tra i giocatori. Questi ultimi le raccolgono in un mazzetto, che disporranno coperto dinnanzi a se. Ogni concorrente sceglie una pedina, ponendola sull'angolo del piano di gioco, recante il contrassegno di ugual colore.

### **Regole del gioco**

I concorrenti decidono chi deve dar inizio al gioco. Poi il gioco procede in senso orario. Il primo giocatore solleva la prima figurina del proprio mazzetto, ne prende visione e, senza mostrarla agli altri concorrenti, la dispone coperta accanto al mazzetto.

La figurina illustrata indica al giocatore la prima meta che deve raggiungere. Per far ciò, egli cerca di aprirsi una strada, modificando a poco a poco la conformazione del labirinto, mediante l'inserimento laterale della tessera eccedente. Aperta la strada, vi fa poi passare la sua pedina.

### **Scorrimento del labirinto**

Il giocatore inserisce la tessera eccedente da una parte del piano di gioco, in modo da far fuoriuscire un'altra tessera dalla parte opposta del piano stesso. La tessera fuoriuscita deve restare dove si trova, vale a dire, non può essere rimossa fino al turno del giocatore successivo. (cfr. Eccezioni).

I punti del piano di gioco nei quali é consentito l'inserimento di una tessera, sono contrassegnati sul bordo con una freccia. La tessera eccedente che si ricava ad ogni mossa, può venire fuori ovunque. Eccezione: La tessera non può essere reinserita nel punto dal quale essa é appena fuoriuscita. In altri termini, non é consentito annullare la mossa effettuata dal giocatore precedente. In ogni caso, si deve sempre e prima di tutto inserire una tessera per far scorrere una sezione del labirinto, anche quando sia possibile raggiungere con la pedina la propria meta, senza dover modificare il labirinto. Qualora durante una mossa, una pedina propria o di un altro concorrente venga espulsa dal labirinto insieme alla tessera che fuoriesce, la stessa pedina dovrà essere nuovamente piazzata sul lato opposto del piano di gioco, proprio sulla tessera testé inserita. Questo piazzamento della pedina non conta come mossa.

### **Mossa della pedina**

Dopo aver proceduto allo scorrimento di una sezione del labirinto, il giocatore provvede a muovere la sua pedina. Egli può raggiungere ogni qualsiasi punto del labirinto, purché disponga di una strada continua ed ininterrotta, che congiunga il punto di partenza con quello di arrivo. La lunghezza del percorso di una mossa é quindi a piacere.

(Il numero dei passi compiuti non ha importanza).

La mossa non é obbligatoria, quindi la pedina può restare anche ferma dove si trova. Sullo stesso punto possono sostare una o piú pedine. Una pedina non può "mangiare" un'altra pedina. Se un giocatore non può raggiungere direttamente la sua meta, muoverà la sua pedina fino ad un punto, che gli consenta una favorevole partenza al prossimo turno di gioco. Se invece il giocatore ha raggiunto la meta indicata dalla sua prima figurina, scopre allora quest'ultima, mostrandola per conferma ai concorrenti e deponendola scoperta dinanzi a se, accanto al mazzetto delle figurine coperte. Quando giunge al suo prossimo turno di gioco, deve di nuovo prendere visione della prima figurina disponibile del mazzetto coperto, cerca di raggiungere la nuova meta da essa indicata, scopre la figurina, e cosí via.

### **Termine del gioco**

Quando un giocatore ha scoperto tutte le sue figurine, deve allora cercare di riportare al piú presto la propria pedina sul punto di partenza. Vincitore risulta quel concorrente che, scoperte tutte le sue figurine, riesce per primo a riportare la propria pedina sul punto di partenza.

Variante di gioco per i concorrenti piú giovani Per semplificare lo svolgimento del gioco, si può convenire che i concorrenti ricevute le proprie figurine, ne possano subito prendere visione. Ne consegue pertanto che la successione degli oggetti da cercare resta a discrezione di ogni concorrente, il quale, ad ogni mossa, può scegliersi la meta in quel momento piú facilmente raggiungibile.

Si può inoltre stabilire che al termine del gioco non si debba riportare la propria pedina sul punto di partenza, bensí debba essere tolta dal labirinto soltanto quando venga raggiunto un determinato punto, precedentemente fissato.