



Das magische Labyrinth

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

Das magische Labyrinth ist ein Kinderspiel mit magnetischer Mechanik. Unter der Spielfläche verbirgt sich ein Labyrinth aus Holzmauern, das ihr nicht sehen könnt. Ihr führt eure Magier über die Platte und müsst euch merken, wo unsichtbare Wände stehen, denn bei einem Zusammenstoß fällt die Metallkugel unter der Figur herunter.

Spielziel

Sammle als Erster 5 Chips mit magischen Symbolen, indem du die passenden Felder auf dem Spielplan erreichst.

Vorbereitung

Baut das unterirdische Labyrinth in der Schachtel mit den Holzmauern auf und legt die Bodenplatte darüber. Jedes Feld muss von mindestens einer Seite erreichbar bleiben. Zieht einen Symbolchip aus dem Beutel und legt ihn offen daneben. Jeder nimmt einen Magier und hängt ihn mit einer Metallkugel von unten an eine Ecke des Spielplans.

So spielt ihr

- 1 Würfle einmal.
- 2 Ziehe deinen Magier waagerecht oder senkrecht so viele Felder, wie der Würfel zeigt, Abbiegen ist jederzeit erlaubt.
- 3 Bewege die Figur zügig, Antasten einer möglichen Mauer ist verboten.
- 4 Fällt die Kugel herunter, ist dein Zug beendet und du beginnst wieder in deiner Startecke.
- 5 Erreichst du das gesuchte Symbol, nimmst du den Chip und ein neuer wird gezogen.

So gewinnt ihr

Wer als Erster 5 Symbolchips vor sich liegen hat, gewinnt, und das Spiel ist sofort beendet.

Spielziel

Ihr seid Zauberlehrlinge und sucht im Labyrinth nach magischen Symbolen. Immer ein Chip liegt offen aus und zeigt, welches Symbol gerade gesucht ist. Wer sein Spielfeld zuerst erreicht, bekommt den Chip. Ziel ist es, 5 solcher Chips vor den anderen zu sammeln.

Spielmaterial

1 Mehrschichtiges Spielfeld

24 Mauerteile aus Holz

24 Chips mit magischen Symbolen

1 Stoffbeutel

1 Würfel

4 Magnetische Magier

4 Metallkugeln

1 Spielanleitung

Spielaufbau

- Vor der ersten Partie: Die magischen Symbole werden herausgebrochen und kommen in den schwarzen Stoffbeutel.
- Die übrigen Stanzteile des unterirdischen Labyrinths löst ihr danach vorsichtig heraus; gebraucht werden sie nicht.
- Das unterirdische Labyrinth kommt in die Schachtel, die ihr zuvor mitten auf den Tisch gestellt habt.
- Nun werden die Holzmauern eingesteckt: Wer es leichter möchte, nimmt 19 Mauern, wer es schwerer möchte, alle 24.
- Jedes Feld muss mindestens einen Zugang haben. Was an Mauern übrig bleibt, kommt zur Seite.
- Ist das Labyrinth fertig, wird es mit der Bodenplatte abgedeckt.
- Neben das Spielfeld kommt der Stoffbeutel mit den Symbolchips; ein Chip wird gezogen und offen ausgelegt, sodass alle ihn sehen.
- Während ihr die Schachtel mehrmals herumdreht, sagt ihr laut den Zauberspruch: "Mauern verschwinden, Wege sich finden – Labyrinth, dreh dich herum!"
- Jeder sucht sich einen Magier aus und erhält eine Metallkugel. Pro Ecke startet ein Spieler; spielt ihr zu zweit, besetzt ihr zwei gegenüberliegende Ecken.
- Jeder Magier beginnt auf dem Startfeld seiner Ecke. Von unten schiebt ihr die Kugel vorsichtig an ihn heran, bis sie vom Magneten gehalten wird.

Spielbeginn

Es wird reihum gespielt. Den Anfang macht, wer sich zuletzt verlaufen hat. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Spielablauf

Ziehen

- 1 Du würfelst einmal.
- 2 Du bewegst deinen Magier so viele Felder, wie der Würfel anzeigt. Du darfst auch weniger Schritte gehen und den Rest verfallen lassen.
- 3 Gezogen wird waagrecht oder senkrecht. Abbiegen darfst du so oft du möchtest. Diagonale Züge sind nicht erlaubt.
- 4 Bewege die Figur flüssig. Vorsichtiges Antasten, um zu prüfen, ob dort eine Mauer steht, ist verboten.

Andere Magier

Du darfst andere Magier überholen und über ihr Feld hinwegziehen. Stehen bleiben darf am Ende aber immer nur ein Magier pro Feld.

Unsichtbare Mauern

Stößt dein Magier unterwegs gegen eine verborgene Mauer, löst sich die Metallkugel und fällt in eine der vier Ecken des Labyrinths. Dein Zug endet sofort, übrige Schritte sind verloren. Du holst die Kugel heraus und setzt Magier samt Kugel wieder an deiner Startecke ein. Danach ist der nächste Spieler dran.

Tipp aus der Anleitung zum Herausholen der Kugel: Setze den Magier seitlich an und ziehe die Kugel langsam nach oben.

Symbole einsammeln

Erreichst du das Feld mit dem gesuchten magischen Symbol, nimmst du dir den ausliegenden Symbolchip. Überzählige Würfelschritte verfallen. Anschließend wird ein neuer Chip aus dem Beutel gezogen und offen ausgelegt. Steht bereits ein Spieler auf dem Feld mit dem neu gezogenen Symbol, bekommt er den Chip sofort und es wird erneut gezogen.

Der Spielzug

- 1 Würfeln.
- 2 Den eigenen Magier entsprechend der Augenzahl waagrecht oder senkrecht ziehen, Abbiegen erlaubt, weniger Schritte sind möglich.
- 3 Stößt die Figur an eine unsichtbare Mauer: Kugel fällt, restliche Schritte verfallen, Magier zurück in die eigene Startecke.
- 4 Endet der Zug auf dem gesuchten Symbol: Symbolchip nehmen und einen neuen Chip aufdecken.
- 5 Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Jedes Feld des Labyrinths muss beim Aufbau mindestens einen Zugang haben, sonst ist es unerreichbar.
- Antesten, ob an einer Stelle eine Mauer steht, ist nicht erlaubt. Zieh deinen Magier zügig.
- Diagonale Bewegungen gibt es nicht.
- Es darf immer nur ein Magier auf einem Feld stehen bleiben, überholen ist dagegen erlaubt.
- Du musst die gewürfelte Zahl nicht ausreizen und darfst Schritte verfallen lassen.
- Wird ein Symbol gezogen, auf dessen Feld schon ein Magier steht, erhält dieser Spieler den Chip ohne weiteren Zug.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet in dem Moment, in dem ein Spieler 5 magische Symbole gesammelt hat. Dieser Spieler gewinnt.

Varianten

- Leichte Variante: Baut das Labyrinth nur mit 19 Mauern auf.
- Schwerere Variante: Verwendet alle 24 Mauern.
- Zu zweit: Startet an gegenüberliegenden Ecken des Spielplans.

Tipps

- Merke dir, wo Kugeln heruntergefallen sind. Jede entdeckte Mauer ist eine Information, die du später nutzen kannst.
- Beobachte auch die Züge der anderen. Strecken, die sie unbeschadet zurückgelegt haben, sind nachweislich frei.
- Du musst nicht alle Würfelaugen nutzen. Ein kürzerer Zug auf bekanntem Weg ist oft sicherer als ein weiter Vorstoß ins Ungewisse.
- Nutze das Abbiegen: Mit Umwegen über bereits erkundete Felder kommst du oft sicherer ans Ziel als auf der direkten Linie.
- Bleibst du in der Nähe mehrerer Symbolfelder, hast du gute Chancen, beim Aufdecken eines neuen Chips schon dort zu stehen.

Häufige Fragen

Was passiert, wenn mein Magier gegen eine unsichtbare Mauer stößt?

Die Metallkugel löst sich und fällt in eine der vier Ecken des Labyrinths. Die restlichen Schritte verfallen und du setzt deinen Magier mit der Kugel wieder in deiner Startecke ein.

Darf ich vorsichtig antasten, ob dort eine Mauer steht?

Nein. Die Anleitung verlangt, dass du den Magier zügig bewegst. Vorsichtiges Prüfen auf Mauern ist ausdrücklich verboten.

Muss ich die volle Augenzahl ziehen?

Nein. Du darfst auch weniger Schritte gehen und den Rest verfallen lassen.

Darf ich über ein Feld ziehen, auf dem schon ein Magier steht?

Ja, andere Magier dürfen überholt werden. Stehen bleiben darf am Zugende aber nur ein Magier pro Feld.

Was gilt, wenn das neu gezogene Symbol genau unter einem Magier liegt?

Der Spieler, der bereits auf diesem Feld steht, bekommt den Chip sofort. Danach wird ein neuer Chip gezogen.

Wie bekomme ich die heruntergefallene Kugel wieder aus der Ecke?

Setze den Magier seitlich an und ziehe die Kugel langsam nach oben. So hält der Magnet sie wieder fest.

Darf ich diagonal ziehen?

Nein. Du bewegst deinen Magier nur waagrecht oder senkrecht, darfst dabei aber beliebig oft abbiegen.

Wie viele Mauern baue ich ein?

Mit 19 Mauern spielt ihr die leichte Variante, mit allen 24 Mauern wird es schwerer. Wichtig ist nur, dass jedes Feld mindestens einen Zugang behält.

Wer beginnt die Partie?

Es startet der Spieler, der sich zuletzt verlaufen hat. Danach wird reihum gespielt.

Was passiert mit überzähligen Schritten, wenn ich ein Symbol erreiche?

Sie verfallen. Du nimmst den Chip und dein Zug ist damit beendet.

Informationen zum Spiel

Verlag	Schmidt Spiele
Autor	Dirk Baumann
Erscheinungsjahr	2009
Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von DREI MAGIER SPIELE by Schmidt Spiele GmbH, zuletzt geprüft am 17.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/das-magische-labyrinth-2/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/das-magische-labyrinth-2/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026