



Das Magische Labyrinth

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

Bei Das Magische Labyrinth zieht ihr eure Magier über ein Spielfeld, unter dem sich ein Irrgarten aus Holzmauern verbirgt. Ihr seht diese Mauern nicht: Erst wenn die Metallkugel unter eurer Figur dagegen stößt und herunterfällt, wisst ihr, dass der Weg versperrt ist. Wer sich als Erster 5 magische Symbole erlaufen hat, gewinnt.

Spielziel

Sammelt als Erste oder Erster 5 Symbolchips. Dafür müsst ihr mit eurem Magier das jeweils gesuchte Symbol auf dem Spielfeld erreichen.

Vorbereitung

Stellt die Schachtel in die Tischmitte, legt das unterirdische Labyrinth hinein und steckt die Holzmauern ein. Deckt das Spielfeld darüber, sodass niemand mehr sieht, wo die Mauern stehen. Zieht einen Symbolchip aus dem Beutel und legt ihn offen daneben. Jeder stellt seinen Magier auf eine Startecke und setzt von unten eine Metallkugel dagegen.

So spielt ihr

- 1 Würfle einmal. Der Würfel zeigt 1, 2, 2, 3, 3 oder 4.
- 2 Ziehe deinen Magier so viele Felder waagerecht oder senkrecht, wie du gewürfelt hast. Abbiegen darfst du beliebig oft, diagonal ziehen nicht.
- 3 Fällt dabei die Kugel herunter, bist du gegen eine unsichtbare Mauer gestoßen. Dein Zug endet sofort.
- 4 Hole die Kugel aus der Ecke und beginne im nächsten Zug wieder an deiner Startecke.
- 5 Erreichst du das gesuchte Symbol, nimm dir den Chip. Ein neuer Chip wird gezogen und offen ausgelegt.

So gewinnt ihr

Wer 5 magische Symbole vor sich liegen hat, beendet das Spiel und gewinnt.

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 zuerst mit seiner Figur auf dem passenden Feld des Spielplans landet, bekommt diesen Chip. Das Spiel gewinnt, wer als Erstes 5 solche Chips gesammelt hat.

Spielmaterial

1 Spielfeld

1 Unterirdische Labyrinth-Bodenplatte

24 Mauerteile aus Holz

4 Magnetische Magier

4 Metallkugeln

24 Chips mit magischen Symbolen

1 Würfel

1 Stoffbeutel

Spielaufbau

- Vor der allerersten Partie: Brecht die magischen Symbole heraus und gebt sie in den schwarzen Stoffbeutel.
- Löst danach vorsichtig die übrigen Teile aus der Bodenplatte des unterirdischen Labyrinths. Diese Teile braucht ihr zum Spielen nicht.
- Stellt die Schachtel in die Mitte des Tisches und legt die Bodenplatte des Labyrinths hinein.
- Steckt die Holzmauern in die Bodenplatte. Für eine leichte Partie nehmt ihr 19 Mauern, für eine anspruchsvollere 24. Nicht benötigte Mauerteile legt ihr zur Seite.
- Achtet beim Aufbau darauf, dass jedes einzelne Feld mindestens einen offenen Zugang behält. Kein Feld darf ringsum zugemauert sein.
- Legt das Spielfeld über die Schachtel, sodass der Irrgarten darunter verschwindet.
- Legt den Stoffbeutel mit den Symbolchips neben das Spielfeld. Zieht einen beliebigen Chip und legt ihn offen und für alle gut sichtbar daneben.
- Dreht die Schachtel mehrmals im Kreis und sprecht dabei laut den Zauberspruch aus der Anleitung: „Labyrinth dreh dich herum, Mauern verschwinden, Wege sich finden!“

Spielbeginn

Jeder von euch nimmt sich einen Magier und eine Metallkugel und stellt die Figur auf eine Startecke des Labyrinths – pro Ecke ein Spieler. Zu zweit wählt ihr zwei Ecken, die einander gegenüberliegen. Anschließend setzt ihr die Kugel vorsichtig von unten an das Spielfeld, bis der Magnet sie festhält. Es beginnt, wer sich zuletzt verlaufen hat; danach geht es reihum weiter.

Spielablauf

Der Grundgedanke

Unter dem Spielfeld steht ein Irrgarten aus Holzmauern, den niemand sehen kann. Eure Figur ist magnetisch und hält von unten eine Metallkugel fest. Solange die Kugel freie Bahn hat, folgt sie eurer Figur. Stößt sie gegen eine Mauer, fällt sie herunter – und ihr wisst, dass dort ein Weg versperrt ist.

Euer Zug

- 1 Würfelt einmal. Die Würfelseiten zeigen 1, 2, 2, 3, 3 und 4.
- 2 Bewegt euren Magier um so viele Felder, wie der Würfel zeigt. Ihr dürft auch weniger Felder ziehen und die übrigen Schritte verfallen lassen.
- 3 Gezogen wird waagrecht oder senkrecht. Innerhalb eines Zuges dürft ihr beliebig oft abbiegen.
- 4 Diagonale Züge sind nicht erlaubt.
- 5 Die Richtung ist frei wählbar. Ihr müsst nicht auf das gesuchte Symbol zusteuern.

Zügig ziehen

Schiebt die Figur in einem flüssigen Zug über das Feld. Vorsichtiges Antasten, um zu erfühlen, ob dort gleich eine Mauer kommt, ist nicht erlaubt.

Wenn die Kugel fällt

Stoßt ihr gegen eine unsichtbare Mauer, löst sich die Kugel und rollt in eine der vier Ecken. Alle restlichen Schritte des Zuges verfallen. Nehmt die Kugel heraus und setzt euren Magier samt Kugel wieder an eurer Startecke ein. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Zum Herausholen setzt ihr den Magier seitlich an die Kugel an und zieht sie langsam nach oben.

Ein Symbol erreichen

Kommt ihr auf dem Feld mit dem gesuchten Symbol an, nehmt ihr euch den offen liegenden Symbolchip. Schritte, die dann noch übrig wären, verfallen. Zieht danach einen neuen Chip aus dem Beutel und legt ihn offen aus.

Steht bereits eine Figur auf dem Feld des neu gezogenen Symbols? Dann bekommt dieser Spieler den Chip sofort, und es wird erneut ein Chip gezogen.

Der Spielzug

- 1 Einmal würfeln.
- 2 Den Magier waagrecht oder senkrecht um bis zu die gewürfelte Augenzahl bewegen, dabei beliebig oft abbiegen.
- 3 Fällt die Kugel, endet der Zug: Kugel herausnehmen, Magier mit Kugel an der eigenen Startecke wieder einsetzen.
- 4 Steht der Magier auf dem gesuchten Symbol, den Chip nehmen und einen neuen Chip ziehen und offen auslegen.
- 5 Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Antesten ist verboten: Die Figur muss zügig bewegt werden, ein vorsichtiges Herantasten an mögliche Mauern ist nicht erlaubt.
- Diagonal ziehen ist nicht möglich.
- Ihr dürft freiwillig weniger Felder ziehen als gewürfelt; die restlichen Schritte verfallen.
- Beim Erreichen eines Symbols verfallen überzählige Schritte ebenfalls.
- Nach einem Mauerstoß geht es nicht vom Stoßpunkt weiter, sondern erst im nächsten Zug wieder von der eigenen Startecke aus.
- Steht beim Ziehen eines neuen Chips schon jemand auf dem passenden Symbolfeld, erhält diese Person den Chip ohne Zug geschenkt.
- Beim Aufbau darf kein Feld vollständig zugemauert werden.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet in dem Moment, in dem ein Spieler 5 magische Symbole gesammelt hat. Diese Spielerin oder dieser Spieler gewinnt. Einen Gleichstand kann es dabei nicht geben, weil immer nur eine Person den fünften Chip nimmt.

Varianten

- Leichte Variante: Ihr setzt nur 19 Mauerteile in die Bodenplatte. Es gibt dann mehr freie Wege.
- Schwierigere Variante: Ihr verbaut alle 24 Mauerteile.
- Zu zweit: Ihr startet an zwei gegenüberliegenden Ecken des Labyrinths.

Tipps

- Merkt euch, an welcher Stelle eine Kugel gefallen ist. Diese Information gilt für alle und lässt sich in späteren Zügen nutzen.
- Beobachtet auch die Züge der anderen. Jede fremde Strecke, die glatt durchgeht, zeigt euch einen freien Weg.
- Ihr müsst die volle Augenzahl nicht ausnutzen. Kurze, abgesicherte Züge über bekanntes Gelände bringen euch verlässlicher voran als ein weiter Sprung ins Ungewisse.
- Nutzt das freie Abbiegen: Ein Umweg um eine bekannte Mauer herum kostet zwar Schritte, verhindert aber den Rückwurf zur Startecke.
- Steuert nach einem gezogenen Chip nicht sofort blind los. Manchmal lohnt es sich, auf einem bekannten Weg Richtung Feldmitte zu ziehen, weil von dort mehrere Symbole erreichbar sind.

Häufige Fragen

Was passiert genau, wenn die Kugel herunterfällt?

Ihr seid gegen eine unsichtbare Mauer gestoßen. Alle restlichen Schritte verfallen, ihr nehmt die Kugel aus der Ecke heraus und setzt euren Magier mit der Kugel wieder an eurer Startecke ein. Danach ist der nächste Spieler dran.

Darf ich vorsichtig antasten, ob eine Mauer kommt?

Nein. Die Anleitung verlangt ausdrücklich, dass ihr den Magier zügig bewegt. Ein Antesten, ob eventuell eine Mauer auftaucht, ist nicht erlaubt.

Muss ich die gewürfelte Augenzahl vollständig ausnutzen?

Nein. Ihr dürft auch weniger Felder ziehen und Schritte verfallen lassen.

Darf ich während eines Zuges die Richtung wechseln?

Ja. Ihr zieht waagrecht oder senkrecht und dürft dabei beliebig oft abbiegen. Nur diagonale Züge sind verboten.

Was passiert, wenn ich mit überzähligen Schritten auf dem gesuchten Symbol ankomme?

Ihr nehmt euch den Chip, die überzähligen Schritte verfallen. Danach zieht ihr einen neuen Chip aus dem Beutel und legt ihn offen aus.

Ein Spieler steht schon auf dem neu gezogenen Symbol – was gilt dann?

Dieser Spieler bekommt den Symbolchip sofort. Anschließend wird ein neuer Chip gezogen und offen ausgelegt.

Wie viele Mauern bauen wir ein?

Die Anleitung zeigt zwei Aufbaubeispiele: 19 Mauern für die leichte Variante und 24 Mauern für die schwierigere. Nicht verwendete Mauerteile legt ihr beiseite.

Darf ein Feld komplett zugemauert werden?

Nein. Beim Aufbau muss jedes Feld mindestens einen Zugang behalten.

Wo starten wir, wenn wir nur zu zweit spielen?

Zu zweit wählt ihr zwei gegenüberliegende Ecken des Labyrinths als Startfelder.

Wer fängt an?

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

Informationen zum Spiel

Verlag	Drei Magier
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Gesellschaftsspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Drei Magier, zuletzt geprüft am 04.09.2026. 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/

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

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026