

WOLFGANG DIRSCHERL  
WOLFGANG LEHMANN

# ★ IRR- GARTEN

DER  
MAGIER



DREI  
MAGIER

★  
MAGICIAN'S  
MAZE

★  
JARDIN  
MAGIQUE

★  
GIARDINO  
MAGICO



ARVI

Die Prüfung im magischen Irrgarten steht an! „Erst links, dann rechts und schnell geradeaus, so findest du die Fledermaus ...“, klingt es leise aus dem magischen Irrgarten. Heute Nacht findet die geheime Prüfung der jungen Zauberlehrlinge statt – und der kleine Linus ist einer von ihnen! Wie dumm nur, dass es zappenduster ist und Linus die Dunkelheit so überhaupt nicht mag. Für diesen Fall hat Linus aber bereits vor der Prüfung tief in die Magier-Trickkiste gegriffen: Um trotzdem gut sehen zu können, lässt er über sich einen hellen Stern schweben, der ihm seinen Weg durch den Irrgarten ausleuchtet.

Könnt ihr dem kleinen Zauberlehrling Linus dabei helfen, die 13 funkelnden Ziele im Irrgarten zu erreichen, um am Ende die Magier-Prüfung mit Erfolg zu bestehen?

It's exam time in the magical maze!  
 “First left, then right, then straight on fast until you find the bat at last...,” comes a whisper from the magical maze. Tonight, the secret examination of the young magicians’ apprentices is taking place – and little Linus is one of them! Just too bad that it’s pitch black and Linus is not at all fond of the dark. But Linus is prepared for it and has delved deep into the magician’s bag of tricks before the exam. To make sure that he can still see well, he gets a bright star to hover above him and light up his way through the maze.

Can you help the little magicians’ apprentice Linus to reach the 13 sparkling targets in the maze and to successfully pass the magician’s examination at the end?

L'épreuve du jardin magique t'attend !  
 « D'abord à gauche, puis à droite et très vite tout droit, c'est ainsi que tu trouveras la chauve-souris ... », explique doucement une voix provenant du jardin magique. L'épreuve secrète des jeunes apprentis magiciens a lieu cette nuit, et le petit Linus en fait partie ! Ce qui est bête, c'est qu'il y fait noir comme dans un four et que Linus n'apprécie absolument pas l'obscurité. Mais dans ce cas, Linus a déjà plongé profondément sa main dans la boîte à tours de magie avant l'épreuve. Afin de bien tout voir malgré tout, il laisse planer au-dessus de lui une étoile brillante qui éclaire son chemin à travers le jardin magique.

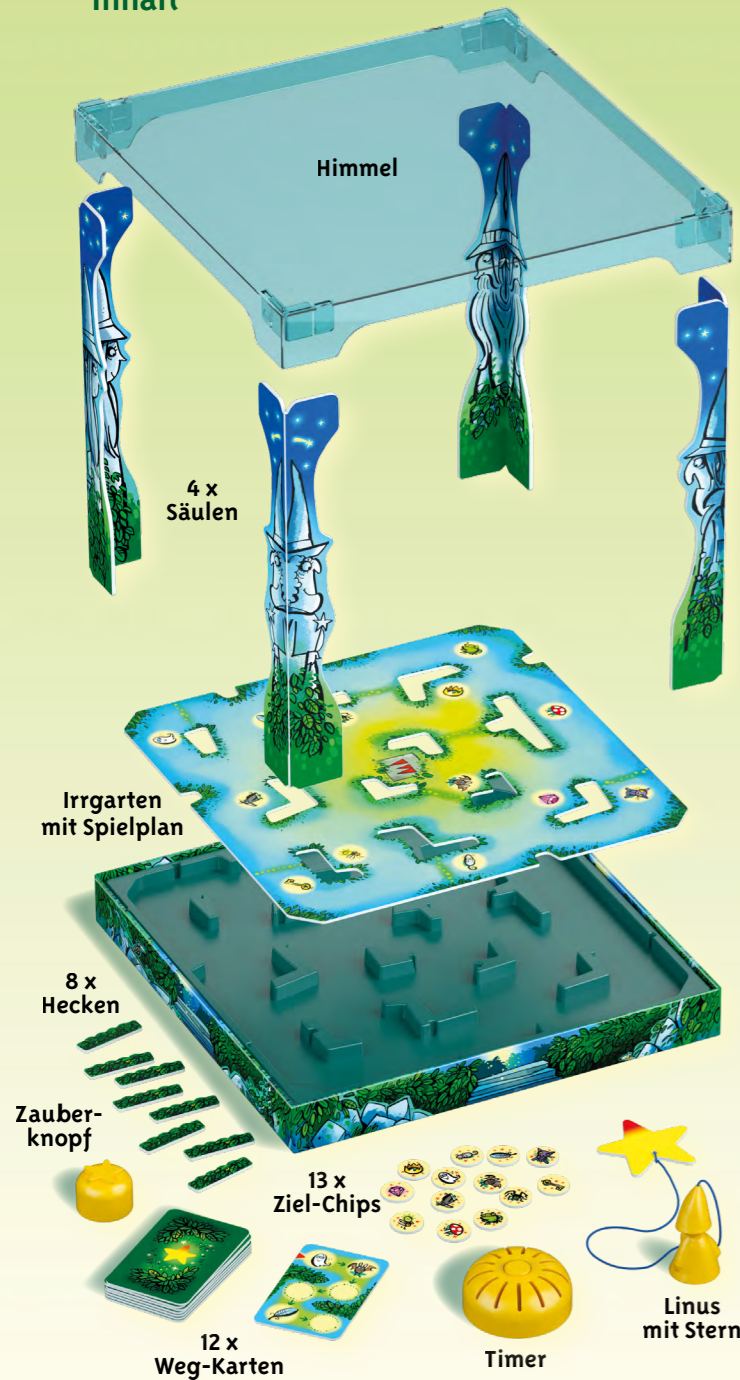
Pouvez-vous aider le petit apprenti magicien Linus à atteindre les 13 destinations étincelantes du jardin magique pour réussir au bout du compte son examen de mage ?

La prova nel giardino magico è ormai alle porte!  
 “Prima a sinistra, poi a destra, di corsa sempre dritto, così trovi il pipistrello ...”, si sente sussurrare nel giardino magico. Stanotte si svolge la prova segreta dei giovani apprendisti maghi – e il piccolo Linus è uno di loro! Peccato sia buio pesto, a Linus l'oscurità proprio non va giù. Per l'occasione, prima della prova Linus ha attinto a piene mani dalla cesta dei trucchi per i maghi: per riuscire a vedere bene, fa ondeggiare davanti a sé una stella luminosa che gli illumina il percorso attraverso il giardino magico.

Riuscite ad aiutare il giovane apprendista mago Linus a raggiungere i 13 obiettivi scintillanti nel giardino magico superando così la prova dei maghi?



## Inhalt



## Einmalig vor dem ersten Spiel

Löst zunächst alle Spielmaterialien vorsichtig aus den Stanztafeln. Entfernt beim **Spielplan** die vorgestanzten Aussparungen und baut ihn passend in den Irrgarten ein.

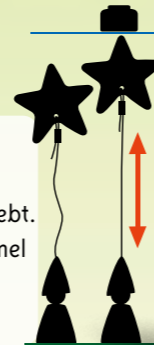
Nehmt den **Timer** und zieht den Sicherheitsstreifen aus dem Knopfzellenfach.

## Vor jedem Spiel

Nehmt das Spielmaterial aus der Schachtel und stellt diese in die Tischmitte.

- 1 Befestigt die **vier Säulen** am **Himmel**. Anschließend steckt ihr die Säulen in die Ecken des Irrgartens.
- 2 Stellt **Linus** auf sein Startfeld in der Mitte des Irrgartens. Den **Zauberknopf** stellt ihr, direkt über Linus, oben in die Mitte des Himmels. Wenn ihr jetzt den Stern von Linus direkt unter den Zauberknopf haltet und loslasst, bleibt er magisch schwebend am Himmel oben.

**Wichtig:** Strafft die Schnur, damit der Stern zu Spielbeginn direkt unter dem Himmel schwebt. Dabei kann der Stern den Himmel auch leicht berühren, das ist kein Problem!



- 3 Verdeckt und mischt die **12 Weg-Karten** und haltet sie gestapelt neben dem Irrgarten bereit.
- 4 Verdeckt und mischt die **13 funkelnden Ziel-Chips** und legt sie einzeln neben den Kartenstapel.
- 5 Haltet den **Timer** bereit.
- 6 Mit den **8 Hecken** könnt ihr den Schwierigkeitsgrad des Spiels anpassen. Spielt euer erstes Spiel am besten ohne Hecken.

## Den Schwierigkeitsgrad anpassen

Je mehr Hecken ihr in den Irrgarten einbaut, umso schwieriger wird das Spiel. Habt ihr ein Spiel gewonnen, könnt ihr das nächste Mal eine zusätzliche Hecke im Irrgarten einbauen. So steigert ihr euch von Spiel zu Spiel, bis ihr am Ende alle 8 Hecken in den Irrgarten eingebaut habt und echte Magiermeister seid!



## Spielziel

In diesem kooperativen Spiel versucht immer ein **Magierteam aus zwei Kindern**, möglichst viele **Ziele**, die ein Tier oder einen Gegenstand zeigen, mit Linus und dem über ihm leuchtenden Stern im Irrgarten aufzusuchen.

Schafft ihr es, in maximal **12 Spielrunden (= 12 Weg-Karten)** alle funkelnden Ziel-Chips zu erreichen, gewinnt ihr das Spiel gemeinsam. Schafft ihr es aber nicht, verliert ihr zusammen!

## Lernt Linus und seinen Stern kennen

Bevor ihr ins magische Spielgeschehen einsteigt, sollten alle einmal Linus und seinen Stern ein wenig im Irrgarten umherbewegen.

Ein Kind schlüpft dazu in die Rolle von Linus und bewegt den kleinen Magier im Irrgarten. Gleichzeitig bewegt ein anderes Kind den Stern mithilfe des Zauberknopfes am Himmel umher.

**Wichtig:** Linus darf im Irrgarten immer nur solange bewegt werden, wie der Stern über ihm schwebt. Versucht darum möglichst gleichzeitig in eine Richtung zu ziehen. **Natürlich dürft ihr euch absprechen und Hinweise geben!** Jedes Kind bewegt aber immer nur seine eigene Figur!



Der Timer verfügt über unterschiedlich lange Laufzeiten. Niemand weiß somit, wie lange eine Runde genau dauert!



## Spielablauf

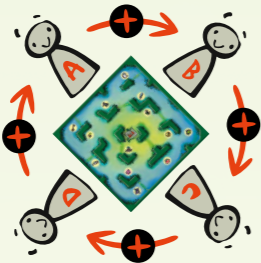
Das Spiel geht über maximal 12 Spielrunden (= 12 Weg-Karten). Ihr spielt im Uhrzeigersinn in wechselnden Magierteams! Vor jeder Spielrunde bestimmt ihr immer ein Magierteam aus zwei Kindern, das in dieser Runde aktiv ist:

**Das jüngste Kind schlüpft in der ersten Runde in die Rolle von Linus. Das Kind links davon bewegt den Stern.**

In den darauf folgenden Spielrunden wechselt das Magierteam.

### Beispiel für die Magierteams bei vier Kindern:

Runde 1: A + B  
Runde 2: B + C  
Runde 3: C + D  
Runde 4: D + A  
usw...



Deckt die oberste Weg-Karte vom Stapel auf und legt sie gut sichtbar vor euch ab. Anschließend deckt ihr nacheinander drei funkelnde Ziel-Chips auf und legt sie sofort nach dem Aufdecken, beginnend in Pfeilrichtung, auf die Markierungen der Karte.

Seht euch gemeinsam die aktuelle Weg-Karte an und beratschlagt kurz, wie ihr Linus mit seinem Stern durch den Irrgarten bewegen wollt.



Im Beispiel: 1. Ziel: Frosch → 2. Ziel: Spinne → 3.: Geist → 4.: Krone → 5.: Maus → 6.: Fliegenpilz

Anschließend startet ihr den Timer und die Spielrunde beginnt. Gemeinsam versucht ihr, Linus möglichst schnell zum ersten Zielort zu bewegen (im Beispiel: Frosch). Zieht Linus dazu auf dem Irrgarten-Spielplan und bewegt mithilfe des Zauberknopfes den Stern so, dass er immer möglichst genau über Linus schwebt.

**Wichtig:** Versucht eure Figuren möglichst gleich schnell und in die identische Richtung zu ziehen, da **die magische Verbindung zwischen Linus und dem Stern nie unterbrochen** werden darf!

## Zielort erreicht?

Habt ihr Linus erfolgreich zu einem Zielort bewegt (= die Figur berührt den Ort), versucht ihr sofort Linus zum nächsten Zielort zu ziehen.



### Sonderfälle:

- Steht Linus zu Beginn einer Spielrunde auf dem ersten Zielort der Weg-Karte, so gilt dieser Ort bereits als erfüllt!
- In seltenen Fällen sind zwei aufeinanderfolgende Zielorte identisch. In diesem Fall habt ihr ebenfalls großes Glück gehabt!

## Die magische Verbindung reißt ab

Verliert Linus einmal seine Verbindung zum Stern (= der Stern fällt herunter), muss der kleine Magier sofort stehen bleiben. Stellt die Verbindung zwischen Linus und dem Stern schnell wieder her. Dazu bewegt das Kind, das den Stern bewegt, den Zauberknopf möglichst senkrecht über Linus. Das Kind, das Linus bewegt, stellt danach schnellstmöglich die Verbindung zwischen Linus und dem Stern wieder her (= der Stern schwebt). Beeilt euch, denn die Zeit tickt natürlich weiter! Sobald die Verbindung wieder vorhanden ist, darf sich Linus weiter im Irrgarten bewegen.



## GONG = Rundenende

Sobald der finale GONG des Timers ertönt, endet die Spielrunde und Linus muss sofort an Ort und Stelle stehenbleiben. Von hier aus beginnt Linus später die nächste Spielrunde!



## Wie viele funkelnde Ziel-Chips habt ihr erreicht?

Schaut nach, bis zu welchem Zielort Linus auf der Weg-Karte gekommen ist. Nehmt euch zur Belohnung alle auf der Karte liegenden funkelnden Ziel-Chips, die er auf seinem Weg aufgesucht hat. Steckt sie in die Schlitze des Timers. Super, für eure Magierprüfung habt ihr diese funkelnden Ziele geschafft!



Die funkelnden Ziel-Chips von der Weg-Karte, die ihr in dieser Runde **nicht geschafft** habt, legt ihr wieder verdeckt zurück zu den anderen Chips! Mischt die restlichen Ziel-Chips kurz durch. Die soeben gespielte Weg-Karte kommt aus dem Spiel.

### Beispiel für einen Spielzug:

Das Magierteam hat Linus erfolgreich zum **Frosch**, zur **Spinne**, zum **Geist** und zur **Krone** gezogen. Die **Maus** haben die Spieler knapp nicht mehr erreicht, da vorher der GONG ertönt ist. Zur Belohnung erhält das Team die beiden funkelnden Ziel-Chips Spinne und Krone. Steckt diese beiden Ziel-Chips zur Belohnung in den Timer. Der Ziel-Chip **Fliegenpilz** kommt verdeckt zu den Chips im Vorrat zurück und ihr mischt sie kurz. Die Weg-Karte kommt anschließend aus dem Spiel.



## Jetzt beginnt eine neue Spielrunde

- Deckt eine **neue Weg-Karte** vom verdeckten Stapel auf und zieht **nacheinander drei verdeckte Ziel-Chips**, die ihr wieder in Pfeilrichtung auf die Karte legt.
- Achtung:** Liegen einmal weniger als drei funkelnde Ziel-Chips im Vorrat, kommen natürlich nur noch die restlichen Chips auf die Weg-Karte.
- Anschließend bestimmt ihr das **nächste Magierteam** und eine neue Spielrunde beginnt!

## Spielende

**Ihr gewinnt sofort, sobald alle 13 funkelnden Ziel-Chips im Timer stecken.**

Echt super gemacht – ihr seid ein absolut magisches Team und habt gemeinsam mit Linus die Magierprüfung bestanden! Erhöht doch das nächste Mal den Schwierigkeitsgrad und steckt eine zusätzliche Hecke in den Irrgarten!

**Ihr verliert gemeinsam, wenn ihr alle Weg-Karten gespielt habt und noch nicht alle 13 funkelnden Ziel-Chips im Timer stecken.**

Dieses Mal habt ihr das Spiel leider verloren und die Magierprüfung nicht bestanden. Das ist aber überhaupt kein Problem, versucht es einfach sofort noch einmal!

**Achtung:** Habt ihr nur noch die letzte Weg-Karte, aber mehr als drei Ziel-Chips im Vorrat (oder zwei Weg-Karten und mehr als sechs Ziel-Chips im Vorrat), könnt ihr das Spiel leider nicht mehr gewinnen. Wenn ihr wollt, fangt doch einfach direkt ein neues Spiel an!

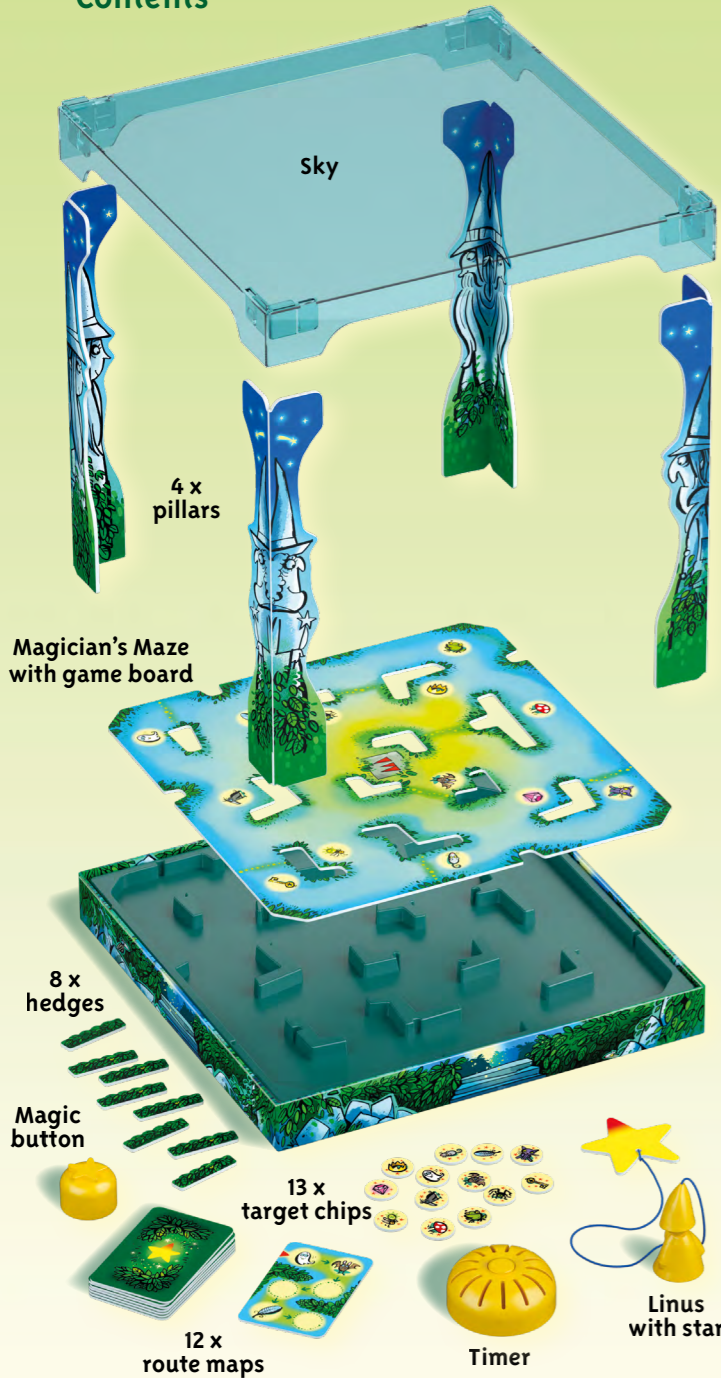
## Profi-Spielvariante

Mit folgender Regel könnt ihr das Spiel noch einen Tick schwieriger gestalten: Seid ihr bereits erfahrene Magierteams und habt das Spiel schon einige Mal gewonnen, könnt ihr zu Spielbeginn mit einer Weg-Karte weniger spielen. Nehmt die oberste Karte vom verdeckten Stapel und legt sie in den Schachteldeckel. Jetzt habt ihr insgesamt nur elf Spielrunden, um alle 13 funkelnden Ziel-Chips im Irrgarten zu erspielen. Kein Problem mit elf Weg-Karten? Schafft ihr es das nächste Mal mit insgesamt nur zehn Weg-Karten?



**Kleiner Tipp zum Abbau:**  
Einfach das Dach umgedreht auf den Irrgarten legen und den Deckel drauf!

Contents



Once before the first game

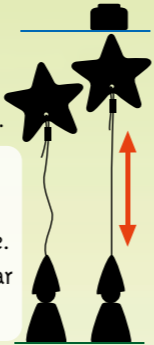
First, push all the game parts carefully out of the card. Remove the pre-punched cut outs in the **game board** and fit it into the maze.

Take the **timer** and pull the safety strip out of the button cell compartment.

Before every game

Take all the pieces out of the box and put them in the middle of the table.

- 1 Fix the **four pillars to the sky**, then insert the pillars into the corners of the maze.
- 2 Place **Linus** on his start square in the middle of the maze. Place the **magic button** directly above Linus on top of the sky in the middle. When you then hold Linus' star directly underneath the magic button and let go, it will stay floating magically below the sky.

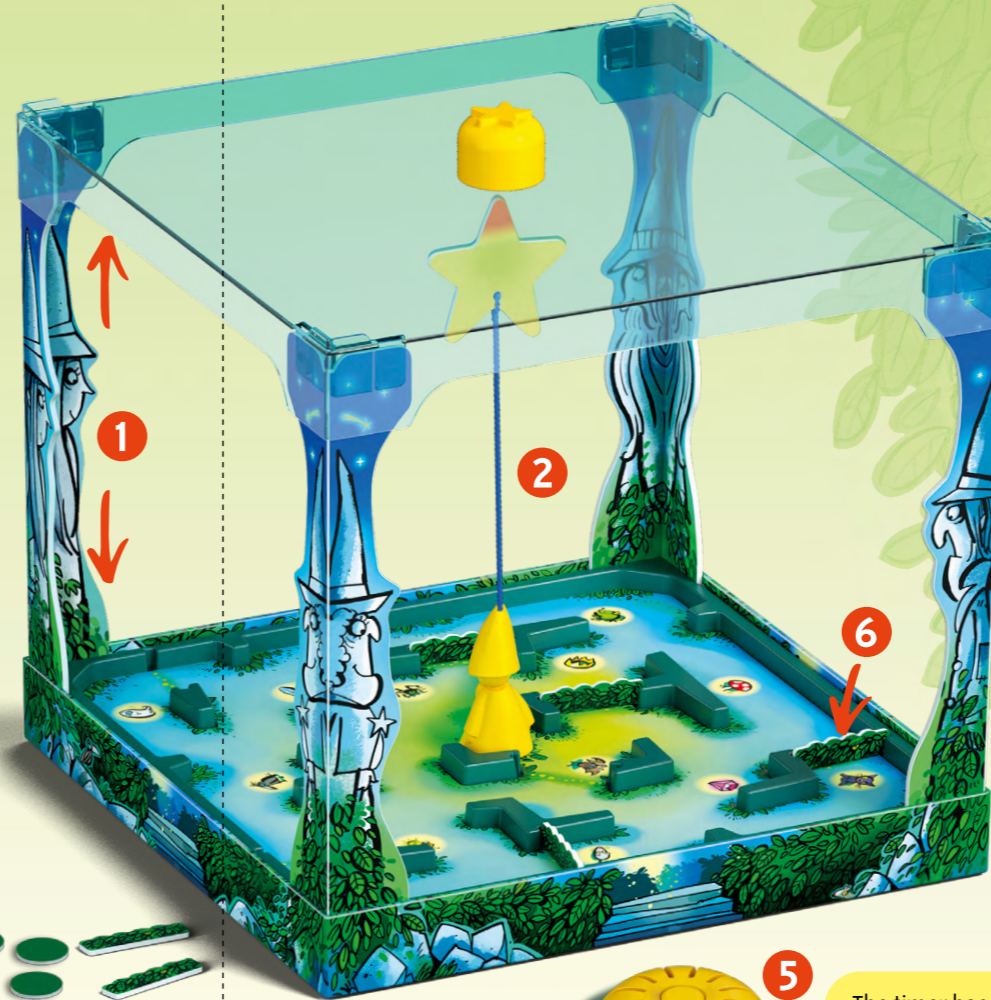


**Important:** tighten the cord, so the star is directly located under the sky, when you start the game. Note: it's not a problem, if the star will slightly touch the sky.

- 3 Shuffle the **12 route maps** and place the deck face down next to the maze.
- 4 Shuffle the **13 sparkling target chips** and place them all face down next to the card deck.
- 5 Place the **timer** at the ready.
- 6 You can vary the degree of difficulty of the game with the **8 hedges**. It's best to play the first game without the hedges.

Adjust the difficulty level

The more hedges you build into the maze, the more difficult the game is. Once you have won a game, you can add another hedge to the maze next time. In this way, you get better from game to game until, at the end, you have built all eight hedges into the maze and have become a real master magician!



Aim of the game

In this cooperative game, a **team of magicians consisting of two players** always tries to reach as many targets, which show an animal or an object, as possible in the maze with Linus and the star shining above him.

If you manage to reach all the sparkling target chips within a maximum of **12 rounds (= 12 route maps)**, you win the game together. If not, you lose together!

Get to know Linus and his star

Before setting off on your magic quest, each of you should move Linus and his star around a little in the maze to practice.

One player slips into the role of Linus and move the little magician in the maze. At the same time, another player moves the star around on the sky using the magic button.

**Important:** Linus may only be moved in the maze as long as the star is hovering above him. Therefore, try to pull them in one direction at the same time. **Of course, you are allowed to confer and give each other instructions!** But every player can always only move his own figure!



The timer has different game times so that no-one knows exactly how long a round lasts!



## Course of the game

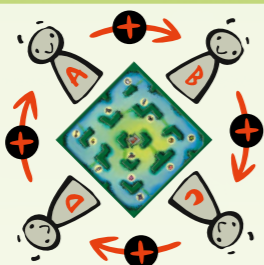
The game lasts a maximum of 12 rounds (= 12 route maps). You play clockwise in alternating teams of magicians! Before every round, you pick a team of two magicians who are active in this round:

**In the first round, the youngest player plays Linus and the player to his/her left slips into the role of the star!**

The team of magicians changes in the following rounds.

### Example 4 players:

Round 1: players **A + B**  
Round 2: players **B + C**  
Round 3: players **C + D**  
Round 4: players **D + A**  
etc.



Turn over the route map on top of the deck and place it in good view in front of you. Then turn over three sparkling target chips and place them one after another in the direction of the arrow on the marks on the map.

Study the current route map together and discuss briefly how you want to move Linus through the maze with his star.



In the example:

1st target: Frog → **2nd target: Spider** → 3rd: Ghost  
→ **4th: Crown** → 5th: Mouse → 6th: Toadstool

Then you start the timer and the round begins. Together you try to move Linus to the first target (the frog in the example) as quickly as possible. The Linus player pulls Linus on the maze game board and the star player moves the star with the magic button so that it is always hovering as accurately as possible above Linus.

**Important:** Try to pull your figures at the same speed in the same direction because **the magic thread between Linus and the star may never be broken!**

## Target reached?

When you have moved Linus successfully to a target (the piece touches the destination), you immediately try to pull Linus to the next target.



### Special situations:

- If Linus is already standing on the first target of a route map at the beginning of the round, this target counts as already reached!
- In rare cases, two consecutive targets are identical. In this case, you have also been very lucky!

## The magic thread breaks

If Linus loses his connection to the star (= the star falls down), the little magician must immediately stand still.

The **star player** places the magic button as vertically as possible above Linus. The **Linus player** then restores the connection between Linus and the star as quickly as possible (= the star hovers). Hurry because the clock keeps on ticking! Linus can start moving again as soon as the connection is re-established.



## GONG = end of the round

As soon as the timer's final GONG sounds, the round ends and Linus must stop where he is. Linus will begin the next round of the game from here!



## How many sparkling target chips have you reached?

Look how far Linus has got on the route map.

As a reward, take all of the sparkling target chips lying on the map that he has visited on the way. Push them into the slits in the timer. Super, you have collected these sparkling targets for your magician's exam!

Place the sparkling target chips from the route map that you have **not reached** in this round back face down with the other chips! Shuffle the other target chips briefly. The route map that has just been played is taken out of the game.



### Example for a move:

Linus has succeeded in pulling the magicians' team to the **frog**, the **spider**, the **ghost** and the **crown**. The team just failed to reach the **mouse** because the GONG sounded first. As a reward, the team receives the two sparkling target chips spider and crown. Insert these two target chips into the timer as your reward. The **toadstool** target chip is put back face down with the chips next to the card stack. The route map is then taken out of the game.



## Now a new round begins

- Turn over a **new route map** from the concealed deck and take **three concealed target chips** and place them on the map in the direction of the arrows again.
- Attention:** If there are less than three sparkling target chips left, obviously only the remaining chips are placed on the map.
- Then you pick the **next team of magicians** and a new round begins!

## End of the game

You win as soon as all 13 sparkling target chips are stuck in the timer.

Really, really super – you are an absolutely magical team and have passed your magician's exam with Linus with flying colours! Make the game more difficult next time and insert an additional hedge in the maze!

You all lose together if you have played all the route maps and have still not been able to insert all 13 sparkling target chips into the timer.

You lost this time unfortunately and failed the magician's exam. But that's no problem. Just try again immediately!

**Attention:** If you only have one route map left but more than three target chips (or two route maps and more than six target chips), we're afraid that you can't win the game. Just start a new game directly if you want to!

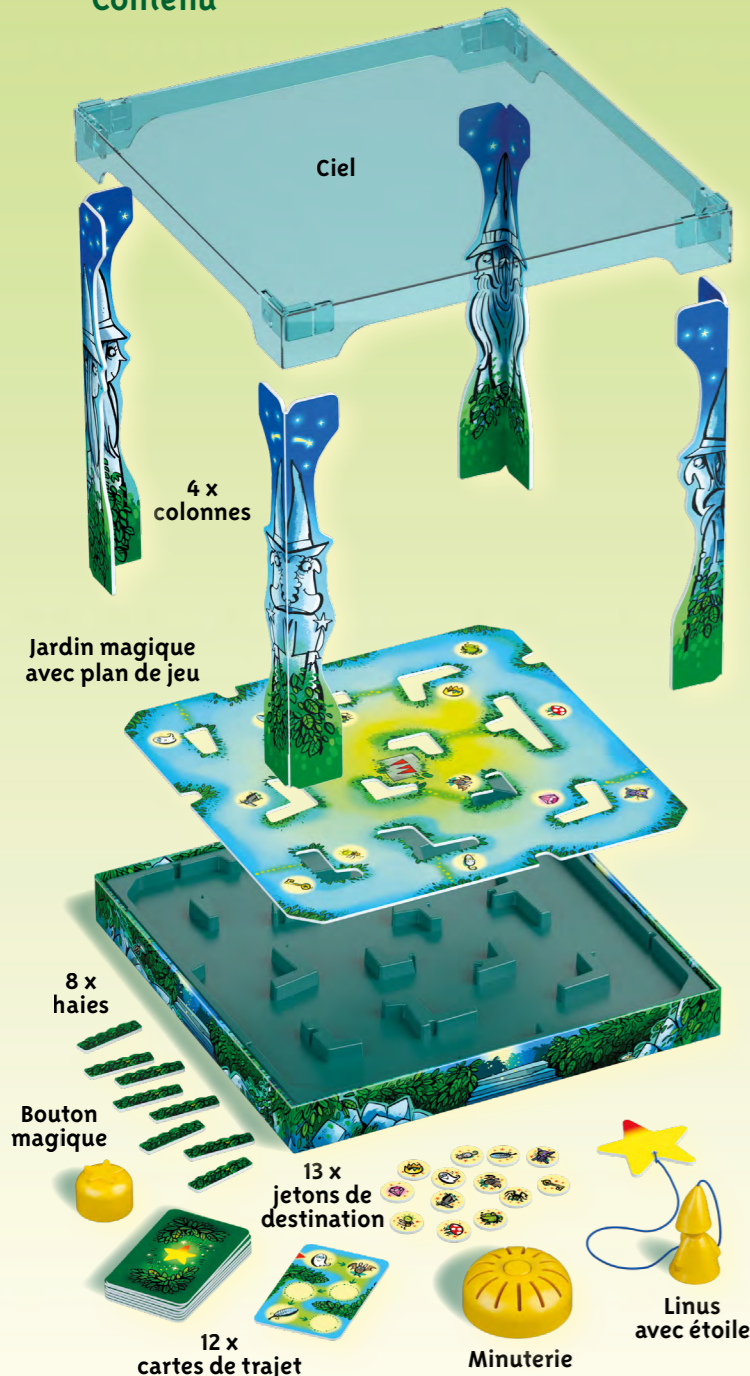
## Expert version

You can make the game a little bit more difficult with the following rules: If you are already an experienced team of magicians and have already won the game a few times, you can play the game with one route map less. Take the top card off the concealed deck and put it in the lid of the box. Now you only have eleven rounds to collect all 13 sparkling target chips in the maze. Eleven route maps are no problem? Then why not try with only ten route maps next time?



A little tip for clearing away: Just turn over the roof, place it on the maze and put on the lid!

## Contenu



## À faire une seule fois avant le premier jeu

Détachez d'abord avec précaution tous les matériels du jeu des planches prédécoupées. Enlevez les planches prédécoupées du **plan de jeu** et insérez-les de manière appropriée dans le jardin magique.

Prenez la **minuterie** et retirez la bande de sécurité du compartiment de piles boutons.

## Avant chaque jeu

Sortez le matériel de jeu de la boîte et placez-le au centre de la table.

- 1 Fixez les **quatre colonnes** sur le ciel. Ensuite, installez les colonnes dans les coins du jardin magique.
- 2 Posez **Linus** sur sa case de départ au milieu du jardin magique. Vous placez le **bouton magique** juste au-dessus de Linus, en haut au centre du ciel. Si vous tenez maintenant l'étoile de Linus juste en dessous du bouton magique et que vous la relâchez, elle restera flottante par magie dans le ciel.

**Important :** Tendez la ficelle, de sorte qu'au début du jeu, l'étoile flotte directement sous le ciel. L'étoile peut toucher légèrement le ciel, ce n'est pas un problème !

- 3 Retournez et mélangez les **12 cartes de trajet** et gardez-les empilées à côté du jardin magique.
- 4 Retournez et mélangez les **13 jetons de destination étincelants** et posez-les individuellement à côté de la pile de cartes.
- 5 Gardez la **minuterie** à portée de main.
- 6 Avec les **8 haies**, vous pouvez adapter le niveau de difficulté du jeu. Effectuez votre premier jeu sans haies.

## Ajuster le niveau de difficulté

Plus vous installez de haies dans le jardin magique, plus le jeu devient difficile. Si vous avez remporté un jeu, vous pouvez installer une haie supplémentaire dans le jardin magique la prochaine fois. Ainsi, vous progressez d'un jeu à l'autre jusqu'à ce que vous ayez finalement installé les huit haies dans le jardin magique et que vous soyez de véritables maîtres en magie !



## Objectif du jeu

Dans ce jeu coopératif, une **équipe de magiciens composée de deux joueurs** essaie toujours de trouver autant de destinations que possible qui portent un animal ou un objet avec Linus et l'étoile qui brille au-dessus de lui dans le jardin magique.

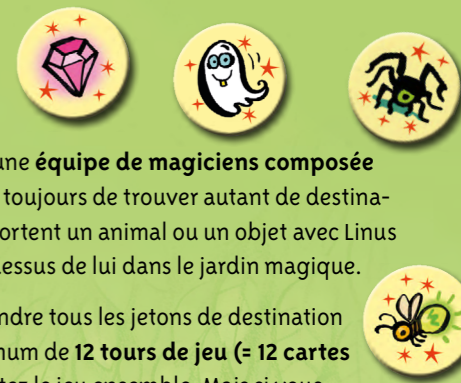
Si vous parvenez à atteindre tous les jetons de destination étincelants en un maximum de **12 tours de jeu (= 12 cartes de trajet)**, vous remportez le jeu ensemble. Mais si vous n'y parvenez pas, vous perdez tous ensemble !

## Faites la connaissance de Linus et de son étoile

Avant de vous lancer dans le jeu magique, chacun de vous devrait déplacer un petit peu Linus et son étoile dans le jardin magique.

Un joueur se glisse dans le rôle de Linus et déplace le petit magicien dans le jardin magique. En même temps, un autre joueur déplace l'étoile à l'aide du bouton magique dans le ciel.

**Important :** Linus ne peut être déplacé dans le jardin magique que tant que l'étoile plane au-dessus de lui. Essayez donc de tirer dans une direction si possible en même temps. **Bien entendu, vous pouvez vous entendre entre vous et donner des indices !** Mais chaque joueur ne bouge que son propre figurine !



## Déroulement du jeu

Le jeu se déroule sur un maximum de 12 tours de jeu (= 12 cartes de trajet). Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre dans des équipes de magiciens qui alternent !

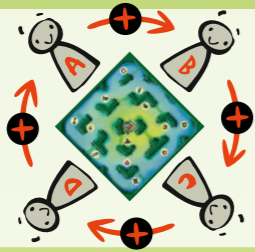
Avant chaque tour de jeu, vous désignez toujours une équipe de magiciens composée de deux joueurs actifs dans ce tour :

**Le plus jeune joueur est le joueur Linus au premier tour, son voisin de gauche se glisse dans le rôle du joueur étoile !**

Dans les tours de jeu suivants, l'équipe de magiciens change.

### Exemple 4 joueurs :

- Tour 1 : joueurs **A + B**
- Tour 2 : joueurs **B + C**
- Tour 3 : joueurs **C + D**
- Tour 4 : joueurs **D + A**
- etc.



Retournez la carte de trajet la plus élevée de la pile et placez-la devant vous de manière bien visible. Après cela, vous retournez trois jetons de destination étincelants et vous les placez l'un derrière l'autre dans le sens de la flèche sur les repères de la carte.

Regardez ensemble la carte de trajet actuelle et discutez brièvement de la façon dont vous voulez déplacer Linus avec son étoile à travers le jardin magique.



Exemple : 1. Destination : Grenouille →

2. Destination : Araignée → 3. : Fantôme

→ 4. : Couronne → 5. : Souris → 6. : Amanite tue-mouches

Ensuite vous déclenchez la minuterie et le tour de jeu commence.

Vous essayez de déplacer ensemble Linus vers la première destination le plus rapidement possible (dans cet exemple : grenouille). Le joueur Linus fait glisser Linus sur le plan de jeu du jardin magique et le joueur étoile déplace l'étoile à l'aide du bouton magique de sorte qu'elle plane toujours aussi près que possible au-dessus de Linus.

**Important :** Essayez de faire glisser vos figurines le plus rapidement possible et dans la même direction, car **le lien magique entre Linus et l'étoile ne doit jamais être rompu !**

## Destination atteinte ?

Si vous avez réussi à déplacer Linus vers une destination (= la figurine touche l'emplacement), vous essayez immédiatement de faire glisser Linus vers la prochaine destination.



### Cas particuliers :

- Si Linus se trouve sur la première destination de la carte de trajet au début d'un tour de jeu, cet endroit est déjà considéré comme atteint !
- Dans certains rares cas, deux lieux de destination consécutifs sont identiques. Dans ce cas, vous avez également eu beaucoup de chance !

## Le lien magique est rompu

Si Linus perd sa liaison avec l'étoile (= l'étoile tombe en bas), le petit magicien doit immédiatement s'arrêter. Le **joueur étoile** place le bouton magique aussi verticalement que possible au-dessus de Linus. Le **joueur Linus** rétablit ensuite le plus rapidement possible une liaison entre Linus et l'étoile (= l'étoile plane). Dépêchez-vous, car le temps est compté, bien entendu ! Dès que la liaison est rétablie, Linus peut continuer à se déplacer dans le jardin magique.



## GONG = fin du tour

Dès que le GONG final de la minuterie retentit, le tour se termine et Linus doit immédiatement s'arrêter sur place. C'est de là que Linus commence plus tard le tour de jeu suivant !



## Combien de jetons de destination étincelants avez-vous obtenus ?

Voyez jusqu'où Linus est arrivé sur la carte de trajet. En guise de récompense, prenez tous les jetons scintillants de la carte qu'il a visités sur son trajet. Mettez-les dans les fentes de la minuterie. Super, pour votre examen de mage, vous avez atteint ces destinations étincelantes !

Les jetons de destination étincelants de la carte de trajet que vous n'avez **pas réussi à obtenir** dans ce tour, vous devez les ramener face retournée parmi les autres jetons ! Mélangez brièvement les jetons de destination restants. La carte de trajet qui vient d'être jouée est exclue du jeu.



### Exemple d'un tour de jeu

L'équipe de magiciens a réussi à amener Linus vers la **grenouille, l'araignée, le fantôme et la couronne**. Les joueurs n'ont pas réussi à atteindre la **souris**, car le GONG a retenti avant qu'ils n'y parviennent. En récompense, l'équipe reçoit les deux jetons de destination scintillants, l'araignée et la couronne. Glissez ces deux jetons de destination dans la minuterie en guise de récompense. L'**amanite tue-mouches** du jeton de destination est ramenée retournée parmi les jetons en stock et vous les mélangez brièvement. La carte de trajet est ensuite exclue du jeu.



## Un nouveau tour de jeu commence maintenant

- Retournez une **nouvelle carte de trajet** de la pile face retournée et tirez **successivement trois jetons de destination face retournée** que vous remplacez sur la carte dans le sens de la flèche.
- Attention :** S'il y a moins de trois jetons de destinations étincelantes dans le stock, seuls les jetons restants seront bien sûr ajoutés à la carte de trajet.
- Ensuite, vous constituez la **prochaine équipe de mages** et un nouveau tour de jeu commence !

## Fin du jeu

**Vous gagnez dès que les 13 jetons de destination scintillants sont insérés dans la minuterie.**

Vous êtes une équipe absolument magique et, avec Linus, vous avez réussi avec brio l'examen de magicien ! La prochaine fois, augmentez le niveau de difficulté et posez une haie supplémentaire dans le jardin magique !

**Vous perdez ensemble si vous jouez toutes les cartes de trajet que vous n'avez pas encore mis tous les 13 jetons de destination étincelants dans la minuterie.**

Cette fois, vous avez malheureusement perdu le jeu et échoué à l'examen de magicien. Ce n'est absolument pas un problème, alors réessayez tout de suite !

**Attention :** Si vous n'avez plus que la dernière carte de trajet, mais plus de trois jetons de destination en stock (ou deux cartes de trajet et plus de six jetons de destination en stock), vous ne pouvez malheureusement plus remporter le jeu. Si vous voulez, commencez un nouveau jeu tout de suite !

## Version experte

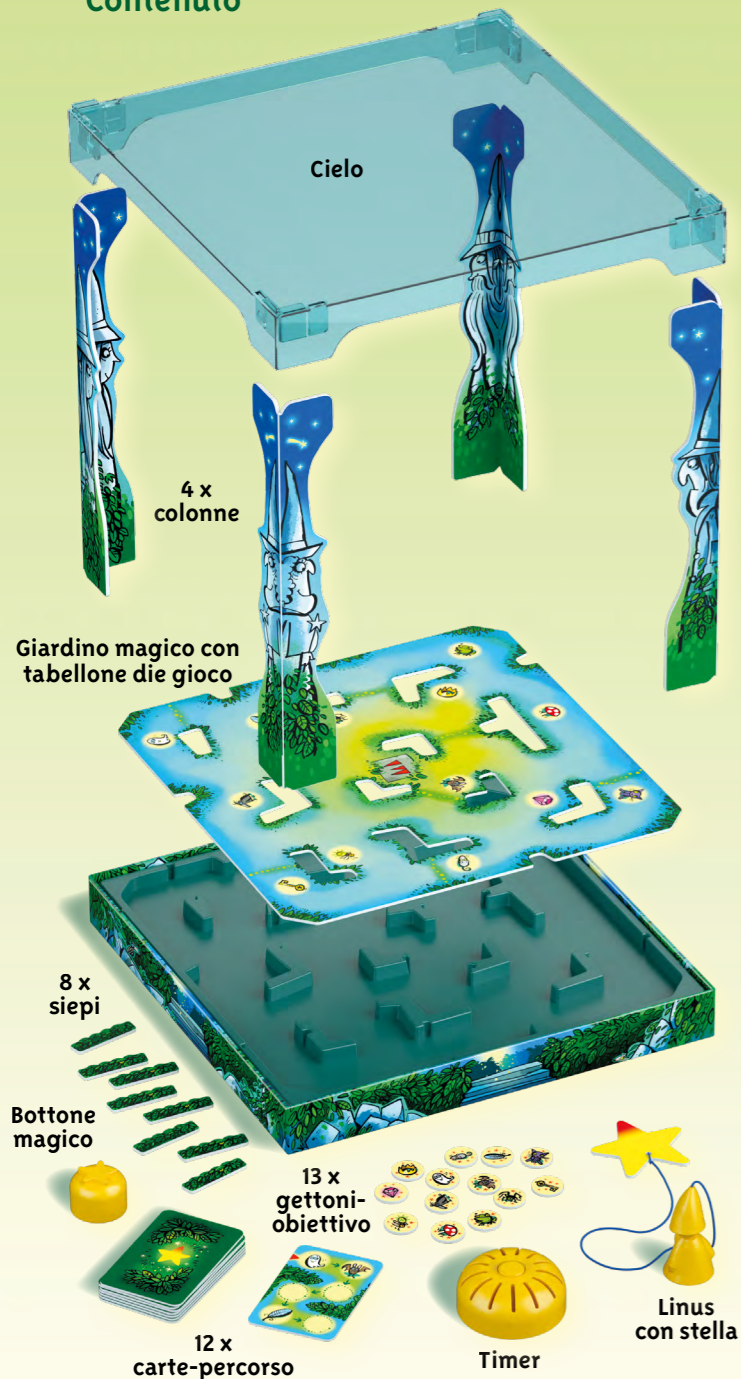
Avec la règle suivante, vous pouvez rendre le jeu un peu plus difficile : Si vous êtes déjà une équipe de magiciens expérimentés et que vous avez déjà remporté le jeu plusieurs fois, vous pouvez jouer avec une carte de trajet en moins au début du jeu. Prenez la carte du dessus de la pile retournée et posez-la dans le couvercle de la boîte. Maintenant, vous n'avez que 11 tours de jeu au total pour obtenir les 13 jetons de destination étincelants dans le jardin magique. Pas de problème avec 11 cartes ? Pouvez-vous le faire la prochaine fois avec un total de seulement dix cartes de trajet ?

Petite astuce pour le démontage : Il suffit de poser le toit à l'envers sur le jardin magique et de mettre un couvercle dessus !





## Contenuto



## Prima di iniziare a giocare per la prima volta

Staccate anzitutto con cautela il materiale di gioco dalle tavole fustellate. Rimuovete dal **tabellone** gli inserti preforati e inseriteli nel giardino magico in modo corrispondente.

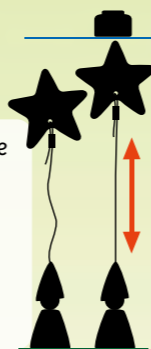
Prendete il **timer** e togliete le strisce di sicurezza dalla batteria.

## Prima di ogni partita

Prendete il materiale dalla scatola e mettetelo al centro del tavolo.

- 1 Fissate le **quattro colonne al cielo** e inserite poi le colonne negli angoli del giardino magico.
- 2 Mettete Linus sulla casella di partenza al centro del giardino magico. Posizionate il **bottone magico** al centro del cielo, proprio sopra Linus. Se ora tenete la stella di Linus dritta sotto il bottone magico e la lasciate andare, resterà sospesa nel cielo come per magia.

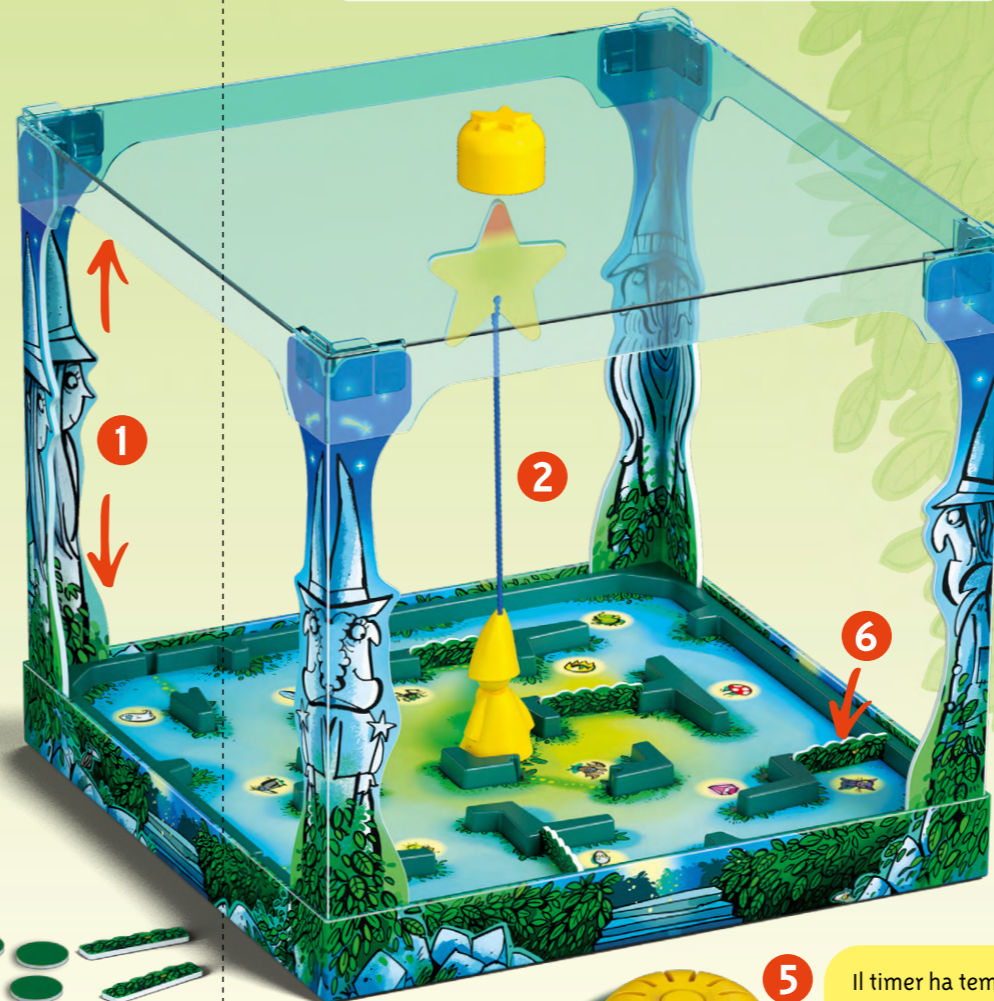
**Importante:** tirare leggermente la corda, in modo che la stella direttamente sotto il cielo galleggi. La stella può anche toccare il cielo, non è un problema.



- 3 Mescolate coperte le **12 carte-percorso** e lasciate il mazzo pronto accanto al giardino magico.
- 4 Mescolate coperti i **13 gettoni-obiettivo scintillanti** e metteteli uno per uno accanto al mazzo delle carte.
- 5 Tenete pronto il **timer**.
- 6 Con le **8 siepi** potete variare il grado di difficoltà della partita. È meglio se la prima volta giocate senza siepi.

## Regola il livello di difficoltà

Più siepi vengono inserite nel giardino magico, più difficile diventa il gioco. Dopo aver vinto una partita, aggiungete nel giardino magico una siepe in più per la gara successiva. In questo modo anche voi migliorate ogni volta che giocate, finché nel giardino magico ci saranno tutte e otto le siepi e voi sarete dei provetti maestri di magia!



5

Il timer ha tempi di durata diverse. Nessuno sa esattamente quanto tempo durerà ogni giro!

## Obiettivo del gioco

In questo gioco di cooperazione, la **squadra di maghi formata da due giocatori** cerca di scovare con Linus, e la stella che brilla sopra di lui, il maggior numero possibile di obiettivi indicati con un animale o un oggetto.

Se entro **12 turni (= 12 carte-percorso)** riuscite a raggiungere tutti i gettoni-obiettivo scintillanti, vincete la partita.

Se invece non ce la fate, perdetevi tutti insieme!

## Andiamo a conoscere Linus e la sua stella

Prima di lanciarsi nella magia del gioco, è meglio che ognuno di voi impari a muovere nel giardino magico Linus e la sua stella.

Uno dei giocatori assume il ruolo di Linus e sposta il maghetto per il giardino magico. Un altro giocatore muove contemporaneamente la stella aiutandosi con il bottone magico sul cielo.

### Importante:

Si può muovere Linus nel giardino magico solo finché la stella si sposta sopra di lui. Cercate quindi di spostarvi nella stessa direzione nello stesso momento.

**Naturalmente potete mettervi d'accordo e darvi indicazioni!** Ogni giocatore però muove sempre e soltanto la propria figura!



## Svolgimento del gioco

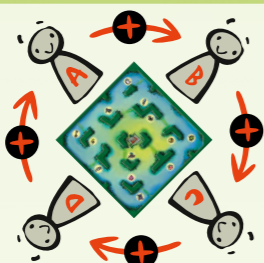
La partita si svolge in 12 giri al massimo (= 12 carte-percorso). Si gioca in senso orario alternando le varie squadre di maghi! Prima di ogni partita, definite sempre la squadra di due giocatori attiva per quel giro:

**Nel primo giro, il ruolo di Linus è assunto dal giocatore più giovane e quello alla sua sinistra diventa il giocatore-stella!**

Nei turni successivi, la squadra di maghi cambia.

### Esempio con 4 giocatori:

Giro 1: giocatore **A + B**  
Giro 2: giocatore **B + C**  
Giro 3: giocatore **C + D**  
Giro 4: giocatore **D + A**  
e così via.



Scoprite la prima carta-percorso del mazzo e mettetela ben visibile davanti a voi. Scoprite poi tre gettoni-obiettivo scintillanti e disponeteli uno accanto all'altro nel senso della freccia sui segni della carta.

Osservate insieme la carta-percorso estratta e consultatevi brevemente sul modo di condurre Linus con la sua stella attraverso il giardino magico.



Esempio:

1. Obiettivo: Rana → 2. Obiettivo: Ragno → 3.: Fantasma  
→ 4.: Corona → 5.: Topo → 6.: Ovolò malefico

A questo punto, avviate il timer e la partita ha inizio. Insieme, cercate di muovere Linus verso il primo obiettivo nel minor tempo possibile (nell'esempio: la rana). Il giocatore incaricato sposta quindi Linus sul tabellone, mentre il giocatore della stella la muove per mezzo del bottone magico che dondola sopra Linus nel modo più preciso possibile.

**Importante:** Cercate di spostare le vostre figure alla svelta e nella stessa direzione perché il **collegamento magico tra Linus e la stella non può mai interrompersi!**

## Obiettivo raggiunto?

Quando avete spostato Linus fino all'obiettivo (= la figura tocca il punto esatto), continuate subito muovendo Linus verso l'obiettivo successivo.



### Casi particolari:

- Se all'inizio del giro Linus si trova già sul primo obiettivo della carta-percorso, il posto è già considerato preso!
- In rari casi, ci sono due luoghi obiettivo identici. In questo caso, nulla da dire: siete stati molto fortunati!

## Il collegamento magico si interrompe

Se Linus perde il suo collegamento con la stella (= la stella precipita a terra), il maghetto deve subito fermarsi. Il **giocatore-stella** porta alla svelta il bottone magico in posizione verticale sopra Linus. Il **giocatore Linus** rimette in sesto il collegamento fra Linus e la stella (= la stella dondola) il prima possibile. E veloci, che naturalmente il tempo non si ferma! Appena il collegamento è di nuovo presente, Linus può ricominciare a muoversi nel giardino magico.



## GONG = Fine del turno

Appena risuona il GONG del timer, il giro è finito e Linus deve fermarsi esattamente nel punto in cui si trova. E da questo punto Linus inizia il turno seguente!



## Quanti gettoni-obiettivo scintillanti avete raggiunto?

Guardate fino a che obiettivo è arrivato Linus sulla carta-percorso. Prendete in premio tutti i gettoni-obiettivo scintillanti che si trovano sulla carta, e che avete toccato lungo il percorso, e inseriteli nelle scanalature del timer. Fantastico, avete raggiunto questi scintillanti obiettivi per la vostra prova di magia!

I gettoni-obiettivo scintillanti della carta-percorso che invece **non siete riusciti a prendere** a questo giro, ritornano coperti insieme agli altri! Date una veloce mescolata a tutti i gettoni-obiettivo. La carta-percorso già utilizzata viene eliminata dalla partita.



### Esempio di giro:

La squadra di maghetti ha portato con successo Linus alla rana, al ragno, al fantasma fino alla corona. La squadra non è riuscita invece a raggiungere il topo prima che suonasse il GONG del timer. Come premio, la squadra riceve i due gettoni-obiettivo scintillanti del ragno e della corona che vanno inseriti nel timer.

Il gettone-obiettivo ovolo malefico ritorna coperto insieme agli altri nella riserva che vengono mescolati rapidamente. La carta-percorso viene eliminata dalla partita.



## Inizia ora un nuovo giro

- Scoprite una **nuova carta-percorso** dal mazzo coperto e pescate **uno dopo l'altro tre gettoni-obiettivo coperti** che mettete di nuovo in direzione della freccia sulla carta.
- Attenzione:** Se nella riserva sono rimasti meno di tre gettoni-obiettivo scintillanti, ovviamente sulla carta-percorso si mettono quelli disponibili.
- Definite ora la **squadra di maghetti seguente** e iniziate con un nuovo giro!

## Fine del gioco

**Vincete immediatamente non appena tutti i 13 gettoni-obiettivo scintillanti sono inseriti nel timer.**

Davvero ben fatto - siete una squadra assolutamente magica e avete superato insieme a Linus la prova di magia, e con grande maestria! La volta successiva, potete aumentare il grado di difficoltà aggiungendo altre siepi nel giardino magico!

**Perdete insieme se avete giocato tutte le carte-percorso senza inserire nel timer tutti e 13 i gettoni-obiettivo scintillanti.**

Questa volta purtroppo avete perso, e fallito la prova di magia. Ma non c'è alcun problema, riprovateci subito!

**Attenzione:** Se vi è rimasta solo una carta-percorso ma più di tre gettoni-obiettivo nella riserva (oppure due carte-percorso e più di sei gettoni-obiettivo nella riserva), non sarà più possibile vincere. Se volete, iniziate direttamente daccapo una nuova partita!

## Versione per esperti

Seguendo queste regole, potrete rendere il gioco un attimino più difficile:

Se siete già squadre esperte e avete già vinto qualche volta, potete iniziare la partita con una carta-percorso in meno. Prendete la prima carta del mazzo coperto e riponetela nella scatola. Adesso avete quindi solo undici giri per giocare i 13 gettoni-obiettivo scintillanti nel giardino magico. Nessun problema con undici carte-percorso? Ce la farete la prossima volta solo con dieci carte-percorso?



Un piccolo consiglio per smontare: Ribaltate il tetto sopra il giardino magico e sopra il coperchio!



Copyright:

**DREI MAGIER**

by Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin

[www.dreimagier.de](http://www.dreimagier.de)

**Art.-Nr. 40894**

Redaktion: **Bastian Herfurth & Rolf Vogt**

Gestaltung: **Rolf (ARVi) Vogt**

Autoren:

**Wolfgang Dirscherl & Wolfgang Lehmann**



5+



2-4



20 min



**Achtung:** Gebrauche Batterien umgehend entsorgen. Neue und gebrauchte Batterien von Kindern fernhalten. Bei Verdacht auf Verschlucken oder Eindringen von Batterien in den Körper sofort medizinische Hilfe hinzuziehen.  
**Caution:** Dispose of used batteries immediately. Keep new and used batteries away from children. If ingestion or penetration of batteries into the body is suspected, seek medical help immediately.  
**Attention:** Les piles usagées doivent être éliminées le plus rapidement possible. Tenir les piles neuves et usagées hors de portée des enfants. En cas de suspicion d'ingestion ou de pénétration de piles dans le corps, vous devez immédiatement consulter un médecin.  
**Attenzione:** Smaltire subito le batterie usate. Conservare le batterie nuove e usate fuori dalla portata dei bambini. In caso di sospetta ingestione o introduzione delle batterie nell'organismo, rivolgersi immediatamente a un medico.