

PRZYGOTOWANIE:

Połączcie elementy planszy i połóżcie na środku stołu. Osiem puzzli może być połączonych w dowolnej kolejności tak, aby utworzyły koło. Każdy gracz wybiera adepta i odpowiadającą mu podkładkę pod kulę. Każdy otrzymuje magiczną kulę i kładzie ją przed sobą na podkładce.

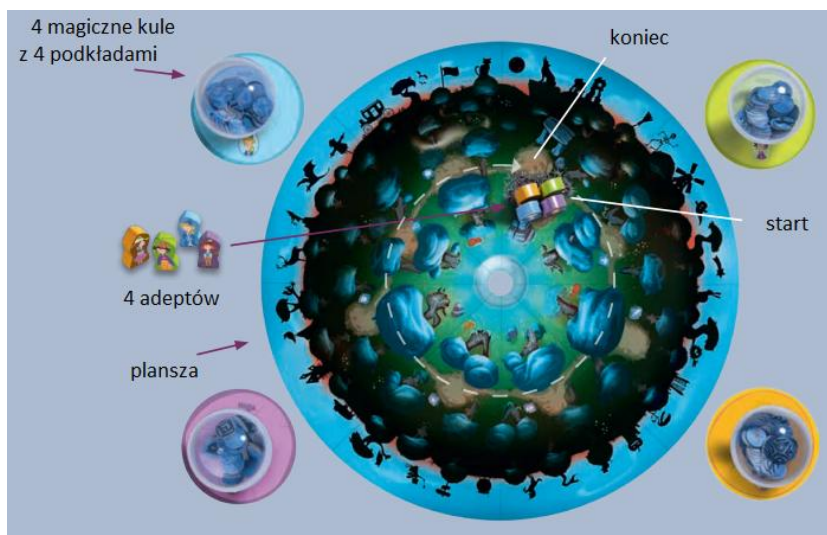
Ważne: wszystkie cztery magiczne kule są używane, niezależnie od tego, ilu graczy bierze udział w rozrywce. Jeśli gracze w mniej niż cztery osoby nadmiarowe kule i podkładki umieśćcie w miejscu łatwo dostępnym dla graczy.

Wszyscy adepci zaczynają na polu początkowym tuż obok wielkiego magicznego kamienia. Odłóżcie niewybranych adeptów do pudełka. Przyjrzyjcie się dokładnie zaczarowanemu lasowi i postarajcie się odnaleźć magiczną ścieżkę prowadzącą przez niego.

Na siedmiu elementach planszy odnajdziecie ścieżkę oraz kamień milowy z białym symbolem. Na ósmym elemencie znajduje się magiczny głąz obok pola startowego oraz wejście do celu waszej podróży – magicznej komnaty (kamienna brama).

Na brzegu lasu każdej części planszy znajdują się symbole czterech różnych wskazówek, np. jeleń, krasnoludek, smok czy strach na wróble. Kiedy potrząsniesz magiczną kulą i popatrzysz w jej wnętrze, dostrzeżesz te same symbole na żetonach znajdujących się w środku.

W każdej kuli znajduje się tylko jeden żeton pasujący do poszczególnych części planszy, więc nikt nigdy nie będzie mógł być pewny tego, którego z symboli musi szukać w danej kuli.



ROZGRYWKA:

Przekazanie magicznych kul:

Na początku każdej rundy, wszyscy gracze potrząsają swoimi kulami, po czym przekazują je graczowi po swojej lewej stronie. Kule, które nie należały w poprzedniej rundzie do nikogo przenoszone są na następną podstawkę.

Poszukiwania wskazówek:

Podczas każdej z rund musisz jak najszybciej odnaleźć jeden z symboli występujących na tym elemencie planszy, który znajduje się tuż przed twoim adeptem, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Symbole z innych części planszy nie są w tym momencie brane pod uwagę.



Wszyscy gracze jednocześnie wypowiadają słowa zaklęcia „1, 2, 3 – czaruj za mną ty”... i wyścig się rozpoczyna. Każdy z graczy podnosi magiczną kulę, która leży tuż przed nim i przekręcając ją i potrząsając próbuje odnaleźć żeton z symbolem pasującym do jednej ze wskazówek znajdujących się następnym polu na planszy. Kiedy jeden z graczy odnajdzie odpowiedni żeton, szybko ogłasza „Magia stop!”. Wszyscy gracze muszą natychmiast przerwać swoje poszukiwania i odłożyć swoje kule na podstawki. Gracz, który ogłosił „Magia stop!” ostrożnie kładzie swoją kulę na środku planszy, gdzie pozostali gracze dokładnie się jej przyglądają.



Czy odnaleziony żeton widnieje na tej części planszy, która znajduje się przed graczem?

- **Tak!** Świetnie, twoje zaklęcie zadziałało, a ty znalazłeś wskazówkę. Możesz poruszyć swojego adepta wzdłuż ścieżki, na następne pole.
- **Nie!** Niestety, pomyliłeś się. Nieważne! Wszyscy gracze ponownie podnoszą swoje kule i kontynuują poszukiwania wskazówek.

Rozpoczyna się nowa runda, gracze potrząsają swoimi kulami i podają je do gracza po lewej stronie. Wypowiedzcie „1, 2, 3 – czaruj ze mną ty” i rozpocznijcie poszukiwania kolejnych wskazówek.



Magiczny skok

Jeśli twój adept jest ostatni na torze i znajduje się sam na polu, może spróbować specjalnego zaklęcia, żeby nieco nadgonić resztę. Podczas najbliższej rundy, poza poszukiwaniami wskazówek, wypatruj również białe symbole z kamienia milowego znajdującego się na polu przed tobą. Jeśli uda ci się odnaleźć biały symbol, szybko ogłosz „Magia stop!” i połóż delikatnie swoją magiczną kulę na środku. Jeśli odnalazłeś poprawny symbol, możesz przenieść swojego adepta na pole tuż za następnym graczem.



KONIEC GRY:

Gra kończy się w momencie, w którym jeden z graczy dotrze do sekretnej komnaty. Zostaje on zwycięzcą, a jego adept mianowany zostaje prawdziwym czarnoksiężnikiem.

Ważne:

Ostrożnie obchodźcie się z magicznymi kulami. Starajcie się ich nie upuszczać i nie rzucać nimi. Żetonów wskazówek jest dość dużo i lepiej, żeby nie poginęły, ani się nie pomieszały. W razie potrzeby możecie otwierać kule (np. do mycia), ale starajcie się nie mieszać żetonów. Gdyby jednak nie udało się tego uniknąć, na pierwszej stronie tej instrukcji znajdziecie schemat jak podzielić żetony pomiędzy kule.