

Start⇒	5	5	1	1	2	3	3	2	2
Ziel									5
6									6
1									1
2									2
3									6
1									1
1									2
6									1
2									2
3									4
3									3
2									2
4	2	5	2	1	2	6	1	2	1

Zauberwürfel

Die Falle fängt die Spielfigur.

In die Spielfelder sind willkürliche (gewürfelte) Zahlen von 1 bis 6 eingetragen.

Der Zauberer setzt die Falle auf ein von ihm gewähltes Feld.

Zunächst würfelt der Spieler eine Startzahl und rückt seine Figur vom Start aus um entsprechend viele Felder vor. Von nun an geht er mit jedem Zug so viele Schritte vor, wie das erreichte Feld vorgibt.

Wenn der Spieler auf das Feld mit der Falle kommt, ist seine Figur gefangen. Er hat verloren! Erreicht oder überspringt er das Ziel, hat er gewonnen.