

Los retos de un aspirante a mago nunca son fáciles. En esta disciplina, el saber está cifrado y los maestros son los únicos poseedores de sus valiosos secretos. Los laberintos han sido herramientas tradicionalmente utilizadas por los mentores, bien para iniciar al aprendiz en una materia, bien para proteger un objeto valioso, o incluso como una trampa para protegerse de los intrusos.

«¡Gira, gira laberinto! ¡Los muros se desvanecen, los caminos aparecen!»

Estas son las palabras que tendrás que pronunciar a la hora de adentrarte en la partida del Laberinto Mágico. Representarás a un aprendiz de mago y has de ser el primero en conseguir cinco símbolos para proclamarte ganador. Deberás recorrer la cuadrícula, intentando llegar a donde se encuentra tu objetivo. Pero, ¡cuidado!, se requiere habilidad, ya que, aunque parece un tablero sin más, existen muros

invisibles debajo, que te harán perder tu progreso. La esencia de todo laberinto es el movimiento. Podrás desplazarte de forma vertical, horizontal, girar, pero no diagonalmente. Y, aunque la estrategia viene determinada por el azar del dado, deberás tomar decisiones en tu número de pasos, y evocar a tu «elephantidae memoriam» para recordar dónde han caído tus contrincantes.

En el juego de DEVIR creado por Dirk Baumann e ilustrado por Rolf Vogt podrás construir tus propios laberintos

---

Los laberintos nos abren la mente. El mayor poder que adquirimos con ellos es el del aprendizaje. Esta potestad es la que nos permite atravesar un entorno cambiante, dominar la frustración de no encontrar escape y aprovechar mejor las oportunidades. Muchos creen que esta facultad depende de la inteligencia, pero no es así, este don se adquiere siendo curioso, reflexionando, relacionando, así como teniendo la valentía de que si nos liamos debemos retornar sobre nuestros pasos y volver a empezar. Aprendiendo encontraremos la salida.