

SAGALAND

I

Gioco Ravensburger® n° 20 565 3

Un gioco con i dadi per allenare la memoria per 2 – 4 giocatori dai 6 – 99 anni.

Autori: Alex Randolph e Michel Matschoss

Illustrazioni: Dynamo Ltd., Funhouse

Redazione: Monika Gohl

Contenuto: 1 tabellone da comporre
7 alberelli di plastica
7 dischetti
7 carte incantate
4 pedine
2 dadi

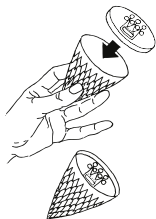


C'era un volta un re che viveva in un magnifico castello. Raggiunta una certa età cominciava a cercare un degno successore per il suo regno. Fece annunciare che sarebbe diventato il nuovo re chi riusciva a scoprire tutti i segreti della foresta incantata di Sagaland. Un'impresa difficile perché ogni albero assomiglia all'altro! Ma forse sapete dare una mano voi svelare i segreti del bosco?

Obiettivo del gioco è quello di memorizzare bene cosa si nasconde sotto agli alberelli per raccogliere il maggior numero di carte incantate.

Preparativi

Prima di giocare dovete staccare dalla tavola prefustellata tutte le carte incantate ed i dischetti.



I **dischetti** vengono incastrati, illustrazione verso l'esterno, sul fondo degli **alberelli** (vedi figura).

Una volta incastrati non si tolgono più!

A questo punto componete le quattro parti del **tabellone**, mischiate bene gli **alberelli** e distribuiteli, senza guardarli, sulle caselle rotonde raffiguranti degli alberi. Poi scegliete ciascuno una **pedina** che metterete sulla piazzetta del paese. Le **carte incantate** vanno raccolte in un mazzetto coperto e messe vicino al castello, accanto al tabellone. Scoprite la prima carta in cima al mazzetto. Il motivo raffigurato su questa carta è il segreto che dovete cercare sotto agli alberelli! Infine mettete a disposizione ambedue i **dadi** e si parte!

Svolgimento del gioco

Comincia il giocatore più giovane, poi si prosegue in senso orario. Al tuo turno lancia ambedue i dadi e fai avanzare la tua pedina sul tabellone. Puoi sommare i punteggi dei due dadi, ma puoi considerare i due punteggi anche singolarmente. Hai la facoltà di avanzare o di retrocedere la tua pedina, stando attento a consumare il punteggio del singolo dado per la medesima direzione.

Eccoti un esempio: un dado mostra 3 punti, l'altro 5. Hai le seguenti possibilità:

- avanzare o retrocedere la tua pedina di 8 caselle
- avanzare la tua pedina di 3 caselle e retrocederla di 5
- retrocedere la pedina di 3 caselle e avanzarla di 5

Puoi sorpassare le pedine avversarie contando però anche la casella saltata.

Rimandare delle pedine



Se la tua mossa termina, con **ambidue i dadi**, su una casella occupata, puoi rimandare in piazzetta la pedina del concorrente.

Svelare i segreti

Se la tua mossa termina, con **uno oppure anche con due dadi**, su una casella blu vicino ad un albero, puoi dare un'occhiata a quale segreto è nascosto. Prendi l'alberello e guarda in segreto l'immagine sul fondo. Cerca di memorizzare bene quale segreto si trova sotto l'albero e poi rimettilo al suo posto.

Se hai raggiunto la casella blu con il punteggio di un solo dado, scade il punteggio dell'altro.

Avanzare al castello



Hai scoperto il segreto ricercato dalla carta incantata? Benissimo! Allora corri al castello. Attenzione però: bisogna raggiungere la **casella traguardo** al castello (fig. **chiave**) con un **punteggio diretto**. In quel caso il punteggio del secondo dado scade. Se non riesci ad arrivare con un punteggio diretto, sfortunatamente devi transitare.

Appena raggiunta la casella traguardo, prendi l'albero che pensi sia quello giusto per dare una sbirciatina in segreto.

Corrispondono le illustrazioni della carta con quella dell'alberello? Bravissimo! Solleva l'alberello e fai controllare agli altri il segreto nascosto. Come ricompensa riceverai la **carta incantata**. Appoggiala davanti a te e scoprine subito un'altra dal mazzetto.



La tua pedina viene spostata sulla casella con il **ferro di cavallo**, proprio davanti al castello. Da lì riparte per il prossimo giro. Sai magari anche dove si nasconde il segreto della seconda carta incantata? Allora quando tocca ancora a te, puoi andare nuovamente al castello per svelare

dove si trova il segreto ricercato oppure tornare nel bosco per cercare altri tesori.

L'illustrazione sotto all'alberello non corrisponde a quella della carta? Peccato! Rimetti l'alberello al suo posto, senza mostrare il suo segreto agli altri. La tua pedina torna invece in piazzetta.

Magia!

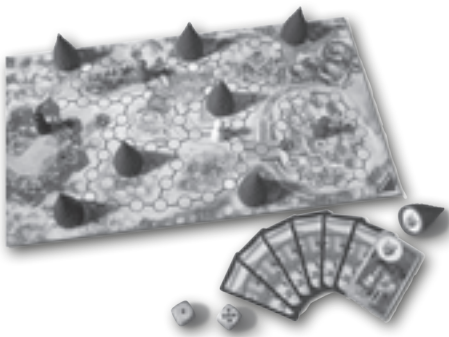
Se sei riuscito a lanciare una coppia di numeri "1", puoi fare un po' di magia.

Scegli una delle tre possibilità:

- ◇ Scambi il posto di due alberelli.
- ◇ Puoi andare su una casella-albero a scelta e guardare cosa si nasconde sotto l'alberello.
- ◇ Puoi rimescolare completamente il mazzo di carte e scoprire una nuova carta incantata.

Il gioco termina, quando è stata raccolta l'ultima carta incantata. **Viene proclamato re** il giocatore che possiede il maggior numero di queste carte. In caso di parità ci sono più vincitori! Se volete, potete subito fare un'altra partita...!

© 2019



SAGALAND

E

Juegos Ravensburger® n° 20 565 3

Un juego con dados para ejercitar la memoria para **2-4** jugadores de **6-99 años**

Autores: Alex Randolph y Michel Matschoss

Ilustraciones: Dynamo Ltd., Funhouse

Redacción: Monika Gohl

Contenido: 1 tablero para montar
7 arbolitos de plástico
7 fichas redondas
7 cartas encantadas
4 peones
2 dados

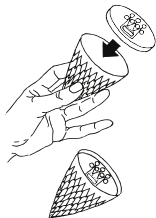


Érase una vez un rey que vivía en un lujoso castillo. Al envejecer, decidió buscar un digno sucesor para su reino. Mandó anunciar que quien consiguiera descubrir todos los secretos del bosque encantado de Sagaland sería proclamado como nuevo rey. ¡Una empresa difícil, ya que todos los árboles son muy parecidos entre sí! ¿Sabréis vosotros quizá dónde se esconden sus secretos?

El **objetivo del juego** es memorizar bien qué se esconde debajo de los árboles y acumular así el mayor número de cartas encantadas.

Preparación del juego

Antes de jugar, debéis separar de las planchas troqueladas todas las cartas encantadas y las fichas redondas.



Encajad las fichas redondas, con el lado de la ilustración hacia fuera, en la base de los arbolitos (ver imagen).

¡Una vez encajados, ya no se puede sacar!

Luego, juntad las cuatro piezas del **tablero**, mezclad bien los **arbolitos** y distribuidlos, sin mirarlos, sobre las casillas redondas con árboles. Después, escoged cada uno un **peón** y situadlo sobre la placita del pueblo. Apilad en un mazo las **cartas encantadas** y dejadlo boca abajo cerca del castillo, junto al tablero. Descubrid la primera carta de arriba del mazo. ¡El dibujo representado en esa carta es el secreto que tenéis que buscar bajo los arbolitos! Por último, dejad preparados los dos **dados** y... ¡a jugar!

Desarrollo del juego

Empieza el jugador más joven, luego se continúa en el sentido horario. En tu turno, lanza los dos dados y avanza tu peón por el tablero. Puedes sumar las puntuaciones de los dos dados o utilizarlas por separado. Tienes la posibilidad de avanzar o de retroceder con un dado o con el otro, pero todos los puntos de un mismo dado deben ser utilizados para mover el peón en una única dirección.

Por ejemplo: un dado muestra 3 puntos y el otro 5. Tienes estas opciones:

- avanzar o retroceder con tu peón 8 casillas
- avanzar con tu peón 3 casillas y retroceder 5
- retroceder con tu peón 3 casillas y avanzar 5

Puedes pasar por encima de los peones de tus adversarios, pero contando también la casilla saltada.

Mandar otros peones de vuelta a la plaza



Si tu jugada termina, con **ambos dados**, sobre una casilla ya ocupada, puedes mandar de vuelta a la plaza al peón de ese oponente.

Desvelar secretos

Si tu jugada termina, con uno o también con dos dados, sobre una casilla azul cerca de un arbolito, puedes echarle un vistazo al secreto que esconde debajo. Coge el arbolito y mira en secreto el dibujo de su base. Intenta memorizar bien qué secreto tiene ese arbolito debajo y luego vuelve a dejarlo en su sitio.

Si has llegado a la casilla azul con la puntuación de un solo dado, los puntos del otro dado los pierdes.

Avanzar hacia el castillo



¿Has descubierto el secreto buscado de la carta encantada? ¡Genial! Corre hacia el castillo. Pero atención: hay que llegar hasta la casilla de meta del castillo (llave) con una puntuación exacta. En ese caso, la puntuación del segundo dado se pierde. Si no logras llegar con una puntuación directa, desafortunadamente, debes pasar de largo.

Si has llegado a la casilla de la llave, coge el arbolito que creas que es el correcto y échale un vistazo a su base en secreto.

¿El dibujo de la carta coincide con el de la base del arbolito! ¡Fenomenal! Muestra el arbolito y deja que los demás jugadores comprueben el secreto que escondía. Como recompensa, recibes la **carta encantada**. Déjala enfrente de ti y descubre enseguida otra nueva del mazo.



Mueve tu peón hasta la casilla con la **herradura**, justo delante del castillo. Desde ahí podrás salir en tu próxima jugada. ¿Por casualidad sabes dónde se esconde el secreto de la segunda carta encantada? En ese caso, cuando te vuelva a tocar, podrás ir de nuevo hacia el castillo

para desvelar el secreto buscado, o bien volver al bosque para encontrar otros secretos.

¿El dibujo bajo el arbolito no es el mismo que el de la carta?
¡Qué mala suerte! Vuelve a dejar el arbolito en su sitio, sin mostrar su secreto a los demás. Mueve tu peón de vuelta a la placita.

Magia

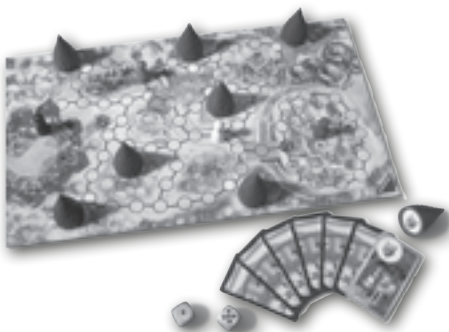
Si has sacado un «1» doble con los dados, puedes hacer un poco de magia.

Escoge una de estas tres opciones:

- ☞ Intercambia de sitio dos arbolitos.
- ☞ Puedes ir hasta la casilla-arbolito que tú elijas y mirar qué se esconde debajo del arbolito.
- ☞ Puedes volver a barajar todo el mazo de cartas y descubrir una nueva carta encantada

La partida termina en cuanto un jugador gane la última carta encantada del mazo. El jugador que tenga el mayor número de cartas es **proclamado rey**. En caso de empate, se proclaman varios ganadores. ¡Y si queréis, podéis jugar inmediatamente otra partida...!

© 2019



SAGALAND

PT

Jogo Ravensburger® n° 20 565 3

Um jogo com dados para treinar a memória para 2 – 4 jogadores de 6 a 99 anos.

Autores: Alex Randolph e Michel Matschoss

Ilustrações: Dynamo Ltd., Funhouse

Redação: Monika Gohl

Conteúdo: 1 tabuleiro para compor
7 árvores de plástico
7 discos
7 cartas encantadas
4 peças
2 dados

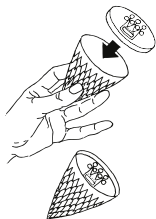


Era uma vez um rei que morava num castelo maravilhoso. Ao chegar a uma certa idade começou a procurar um bom sucessor para o seu reino. Mandou anunciar que o novo rei seria quem conseguisse descobrir todos os segredos da floresta encantada de Sagaland. Uma tarefa difícil porque cada árvore é semelhante à outra! Mas talvez você poderá ajudar a desvelar os segredos do bosque?

O objetivo do jogo é memorizar bem o que está escondido em baixo das árvores para recolher o maior número de cartas encantadas.

Preparativos

Antes de jogar é preciso desprender da prancha previamente cortada todas as cartas encantadas e os discos.



Os discos são enfiados, conforme a ilustração à esquerda, no fundo das árvores (ver figura).

Depois de enfiados não podem ser tirados!

Agora componha as quatro partes do tabuleiro, misture bem as árvores e distribua-as, sem olhá-las, nas casas redondas com a ilustração de árvores. Depois cada um escolhe uma peça que irá colocar na pracinha da aldeia. As cartas encantadas devem ser reunidas num maço coberto e colocadas perto do castelo, ao lado do tabuleiro. Descobrir a primeira carta em cima do maço. O desenho representado nesta carta é o segredo que deve ser procurado em baixo das árvores! Enfim, por à disposição ambos os dados e se começa!

Andamento do jogo

Começa o jogador mais novo, depois continua-se no sentido horário. Cada jogador, durante a própria vez, lança ambos os dois dados e faz avançar a própria peça no tabuleiro. Pode somar os pontos dos dois dados, mas pode também utilizar as duas pontuações também individualmente. Tem a possibilidade de avançar ou de recuar a própria peça, prestando atenção em gastar os pontos de cada dado para a mesma direção.

Exemplo: um dado mostra 3 pontos, o outro 5. Há as seguintes possibilidades:

- avançar ou recuar a própria peça de 8 casas
- avançar a própria peça de 3 casas e recuá-la de 5
- recuar a peça de 3 casas e avançá-la de 5

É permitido ultrapassar as peças adversárias contando porém também a casa que foi pulada.

Reenviar peças



Se a própria jogada termina, com ambos os **dois** dados, numa casa ocupada, o jogador de turno pode reenviar na pracinha a peça do concorrente.

Desvelar os segredos

Se a própria jogada termina, com um ou também com dois dados, sobre uma casa azul pertode uma árvore, pode-se dar uma olhada qual o segredo que está escondido. Pega-se a árvore e se olha em segredo a imagem no fundo. O jogador tenta memorizar bem o segredo que está em baixo da árvore e depois recoloca-a no seu lugar. Se chegou na casa azul com os pontos de apenas um dado, ganha a pontuação do outro.

Avançar para o castelo



Foi descoberto o segredo procurado pela carta encantada? Muito bem! Então corre-se ao castelo. Atenção porém: é preciso alcançar a casa de chegada no castelo (fig. chave) com uma pontuação direta. Naquele caso a pontuação do segundo dado não é contada. Se não se consegue chegar com uma pontuação direta, infelizmente deve-se transitar.

Assim que se chega à casa da linha de chegada, é possível pegar a árvore que se acha que é a certa para dar uma olhada em segredo.

Correspondem as ilustrações da carta com aquela da árvore? Muito bem! O jogador ergue a árvore e faz os outros verificarem o segredo escondido. Como recompensa receberá a carta encantada. Apoi-a na sua frente e descobre logo outra do maço.



A própria peça é deslocada na casa com o ferro de cavalo, exatamente na frente do castelo. Daí reinicia-se para a próxima rodada. Talvez o jogador saiba onde está escondido o segredo da segunda carta encantada? Então, quando ainda é a vez dele, pode ir novamente ao castelo para

desvelar onde está o segredo procurado ou voltar no bosque para procurar outros tesouros.

A ilustração em baixo da árvore não corresponde àquela da carta? Pena! Deve recolocar a árvore no próprio lugar, sem mostrar o seu segredo aos outros. Ao contrário, a própria peça volta na pracinha.

Mágica!

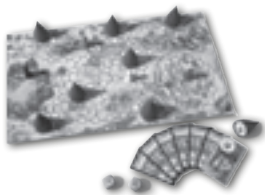
Se o jogador conseguiu obter com os dados um par de números "1", pode fazer um pouco de mágica.

É possível escolher uma das três possibilidades:

- ☞ Trocar o lugar de duas árvores.
- ☞ Ir sobre uma casa-árvore à escolha e ver o que está escondido em baixo da árvore.
- ☞ Embaralhar de novo totalmente o maço de cartas e descobrir uma nova carta encantada

O jogo termina quando foi recolhida a última carta encantada. É proclamado rei o jogador que possui o maior número dessas cartas. No caso de empate há mais vencedores! Se quiser pode jogar logo outra partida...!

© 2019



Ravensburger S.r.l.
Via Enrico Fermi, 20 • I-20090 Assago (MI)
www.ravensburger.com
Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg

Ravensburger

238111