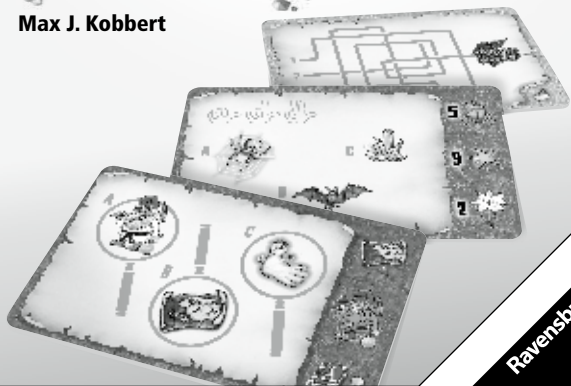


Travel

escape
the



Max J. Kobbert



Ravensburger

escape the LABYRINTH

I

Gioco Ravensburger® n° 20 567 7

Labirinto con indovinelli: gioco di cooperazione
per 1-4 giocatori dai 5 ai 99 anni.

Autore: Kai Haferkamp

Illustrazioni: Valentina Moscon,
Joachim Krause, Gabriela Silveira

Redazione: Monika Gohl



Contenuto

50 carte quadrate (1 carta-mago, 1 carta-partenza, 1 porta magica, 2 chiavi, 45 carte-labirinto), 20 carte-indovinello, 1 pedina

Siete intrappolati nel labirinto incantato. L'unica via d'uscita è la porta magica ma, prima di raggiungerla, dovete trovare le due chiavi che servono per aprirla. Purtroppo molti sentieri sono vicoli ciechi: per creare nuovi passaggi dovete rispondere ad alcuni indovinelli. Potete sbagliare solo due volte... se fallite, la porta magica resterà sbarrata!

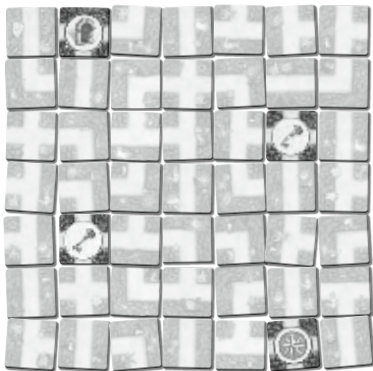
Scopo del gioco

Trovate insieme il sentiero che conduce alla porta magica. Prima di raggiungerla, dovete passare sulle due chiavi. Per modificare i percorsi, dovete risolvere gli indovinelli... potete sbagliare al massimo due volte. Riuscirete a fuggire dal labirinto?

Preparazione

Inizia il giocatore che ha più anni: deve prendere la **carta-mago**. Con le altre **49 carte quadrate**, formate un quadrato 7 x 7.

Importante: mettete la **partenza**, il **portone magico** e le due **chiavi** nei punti prestabiliti. Disponete le **carte-labirinto** orientandole in modo casuale.



Mettete la vostra **pedina** (in comune) sulla casella di partenza. Riunite in un mazzo le **carte-indovinello** e tenetelo pronto.

Le carte-indovinello

Sulle carte-indovinello grandi, gli indovinelli sono stampati davanti e dietro. Su alcune troverete anche più indovinelli, quindi, prima di ogni giro, mettetevi d'accordo su quali risolvere: A, B o C.

La soluzione è riportata sul dorso delle carte: non guardatelo!

Gli indovinelli



❶ Trovate il percorso e nominate ad alta voce il numero o la figura giusta.



❷ Quale ombra corrisponde esattamente all'immagine? Dite il numero giusto.



❸ Trovate sulle carte quadrate l'illustrazione che corrisponde esattamente a quella evidenziata dalla lente d'ingrandimento. Nel labirinto, accanto all'illustrazione si vede un simbolo, ad es.: un pallino blu. Sul dorso della carta-indovinello è riportata la soluzione con il simbolo e l'illustrazione.



❹ Quante sono, in tutto, le immagini sulle carte quadrate del labirinto?



❺ Le immagini sono in sequenza logica. Osservate con attenzione una fila e dite qual è quella che va al posto del punto interrogativo.

L'avventura comincia:

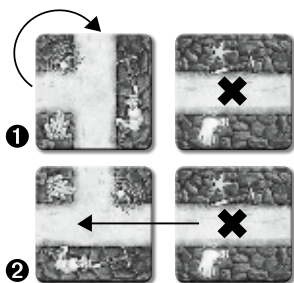
Muovete la pedina – indovinate – modificate il sentiero!

All'inizio, il primo giocatore prende la **carta-mago** (in seguito, la consegnerà al giocatore di turno dopo di lui).

Il giocatore con la carta-mago **può far avanzare la pedina sul labirinto fin dove è possibile**. Se pensa che sia il caso, può anche fermarsi prima. È consentito anche retrocedere. È possibile consultarsi sul da farsi con gli altri giocatori.

Se si vuole **ruotare la carta-labirinto** davanti alla pedina, bisogna fermarsi e cercare di risolvere un indovinello.

Si pesca la **carta-indovinello che si trova in fondo al mazzo** e si legge l'indovinello. Tocca al giocatore riflettere prima sulla possibile soluzione, ma può chiedere aiuto in qualsiasi momento agli altri giocatori. Quando si è sicuri della risposta, la si espone a voce alta e poi si controlla la soluzione.



Se la risposta è esatta, è possibile girare la carta scelta in modo da aprire un nuovo percorso davanti alla pedina. Il giocatore posiziona la pedina sulla carta che ha girato. Il proprio turno è terminato.

Se la risposta è sbagliata, si mette la carta indovinello nella scatola: è un punto di penalizzazione. Non è possibile girare la carta scelta dal giocatore di turno.

In entrambi i casi, si consegna la carta-mago al giocatore di turno successivo.

Anche lui può fare avanzare la pedina fintanto che non arriva sulla carta che vuole girare, oppure su una carta con raffigurata una chiave.



Se con la pedina il giocatore di turno arriva su una **carta-chiave**, deve fermarsi e risolvere un indovinello. Se la **risposta è corretta**, ha trovato una chiave per la porta magica! La carta-chiave resta dove si trova e consegna la carta-mago al prossimo giocatore.

Se **non ha risolto** l'indovinello su una chiave, mette la carta-indovinello nella scatola: è un punto di penalizzazione. Speriamo che vada meglio con il prossimo indovinello...

Decidono i giocatori in quale sequenza trovare le chiavi.

Fine della partita

Se siete riusciti a trovare le due chiavi e avete raggiunto la porta magica con la pedina, avete vinto. Ora potete fuggire dal labirinto. Complimenti, ottimo lavoro!

Se non siete riusciti a rispondere correttamente a **tre carte**, la partita termina immediatamente. Raramente può anche capitare che non ci sia più nessuna possibilità di raggiungere la porta magica girando le carte. In questo caso, purtroppo, avete fallito la vostra missione.

Solitario

Hai coraggio da vendere? Allora prova a cavartela da solo: riuscirai a fuggire dal labirinto?

© 2020

escape the LABYRINTH

E

Juego Ravensburger® n.º 20 567 7

Laberinto con acertijos: juego de cooperación
para 1-4 jugadores de 5 a 99 años.

Autor: Kai Haferkamp

Ilustraciones: Valentina Moscon,
Joachim Krause, Gabriela Silveira

Redacción: Monika Gohl



Contenido

50 cartas cuadradas (1 carta-mago, 1 carta-salida, 1 puerta mágica, 2 llaves, 45 cartas-laberinto), 20 cartas-acertijo, 1 peón

Estáis atrapados en el laberinto encantado. La única vía de salida es la puerta mágica, pero, antes de llegar hasta ella, debéis encontrar las dos llaves necesarias para abrirla. Lamentablemente, muchos caminos son callejones sin salida: para crear nuevos pasadizos tenéis que resolver algunos acertijos. Sólo podéis fallar dos veces... Si fracasáis, ¡la puerta mágica permanecerá cerrada!

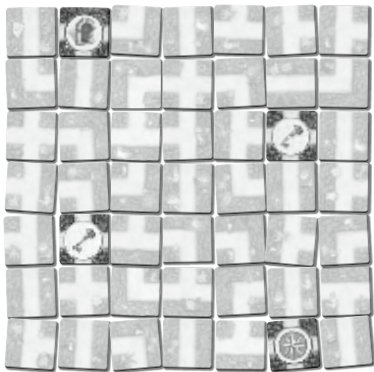
Objetivo del juego

Encontrad juntos el camino que conduce a la puerta mágica. Antes de llegar a ella, deberéis pasar por encima de las llaves. Para modificar los recorridos, tendréis que resolver los acertijos..., pero sólo podréis fallar dos veces como máximo. ¿Lograréis escapar del laberinto?

Preparación

Empieza el jugador de mayor edad, que debe coger la cartamago. Con las otras 49 cartas cuadradas, formad una cuadrícula de 7 x 7.

Importante: poned la salida, la puerta mágica y las dos llaves en los puntos predefinidos. Colocad las cartas-laberinto orientándolas aleatoriamente.



Situad vuestro peón (común a todos) en la casilla de salida. Formad un mazo con las cartas-acertijo y dejadlo preparado.

Las cartas-acertijo

En las cartas-acertijo grandes, los acertijos están impresos por ambas caras. En algunas también encontraréis varios acertijos, así que, antes de cada ronda, debéis poneros de acuerdo sobre cuál queréis resolver: A, B o C.

La solución está indicada en el dorso de cada carta: ¡no la miréis!

Los acertijos



❶ Seguid el recorrido y decid en voz alta el número o la figura adecuada.



❷ ¿Qué sombra corresponde exactamente a la imagen? Decid el número correcto.



❸ Encontrad en las cartas cuadradas la figura que coincida exactamente con la que está representada dentro de la lupa. En el laberinto, al lado de la figura veréis un símbolo, por ejemplo, una bolita azul. En el dorso de la carta-acertijo veréis la solución con el símbolo y la figura adecuados.



❹ ¿Cuántas veces, en total, aparece la figura en las cartas cuadradas del laberinto?



❺ Las figuras siguen una secuencia lógica. Observad atentamente una fila y decid cuál es la figura que va en el lugar del signo de interrogación.

Empieza la aventura:

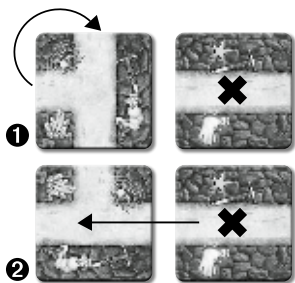
¡Moved el peón – resolved el acertijo – modificad el recorrido!

Al empezar, el primer jugador coge la carta-mago (luego, se la entregará al jugador al que le toque después de él).

El jugador que tiene la carta-mago puede avanzar el peón por el laberinto hasta donde le sea posible. Si cree que es conveniente, también puede pararse antes. También está permitido retroceder. También puede consultarles a los demás jugadores qué hacer.

Para rotar la carta-laberinto que está delante del peón, hay que pararse e intentar resolver un acertijo.

Para ello, el jugador coge la carta-acertijo que está al fondo del mazo y lee el acertijo. El jugador debe pensar la posible solución, pero puede pedirles ayuda a los otros jugadores en cualquier momento. Cuando esté seguro de la respuesta, la dice en voz alta y luego se verifica la solución.



Si la respuesta es correcta, puede rotar la carta escogida de tal forma que se abra un nuevo camino delante del peón. El jugador coloca el peón sobre la carta que ha rotado y su turno termina.

Si la respuesta es incorrecta, pone la carta-acertijo en la caja: es un punto de penalización. No puede rotar la carta que había escogido.

En ambos casos, se entrega la carta-mago al siguiente jugador.

Éste también puede avanzar el peón hasta llegar a la carta que quiera rotar, o bien a una carta con una llave representada.



Si con el peón llega a una carta-llave, debe pararse y resolver un acertijo. Si la respuesta es correcta, ¡ha encontrado una llave para la puerta mágica! La carta-llave se queda donde está y el jugador entrega la carta-mago al siguiente jugador.

Si no ha resuelto bien el acertijo de la llave, pone la carta-acertijo en la caja: es un punto de penalización. Ojalá os vaya mejor en el próximo acertijo...

Los jugadores deciden en qué orden quieren encontrar las llaves.

Fin de la partida

Si habéis conseguido encontrar las dos llaves y habéis llegado hasta la puerta mágica con vuestro peón, habéis ganado. Ya podéis salir del laberinto. ¡Enhorabuena, buen trabajo!

Si no habéis conseguido responder correctamente a tres cartas, la partida termina inmediatamente. En raras ocasiones, también puede suceder que no haya más posibilidades de llegar hasta la puerta mágica rotando las cartas. En este caso, lamentablemente, habéis fracasado en vuestra misión.

En solitario

¿Te sobra valentía? Entonces prueba a apañártelas tú solo: ¿lograrás escaparte del laberinto?

© 2020

escape the LABYRINTH

PT

Jogo Ravensburger® n° 20 567 7

Labirinto com charadas: jogo de parceria
para 1–4 jogadores de 5 a 99 anos.

Autor: Kai Haferkamp

Ilustrações: Valentina Moscon,
Joachim Krause, Gabriela Silveira

Redação: Monika Gohl



Conteúdo

50 cartas quadradas (1 carta-mágico, 1 carta-partida, 1 porta mágica, 2 chaves, 45 cartas-labirinto), 20 cartas-enigma, 1 peça

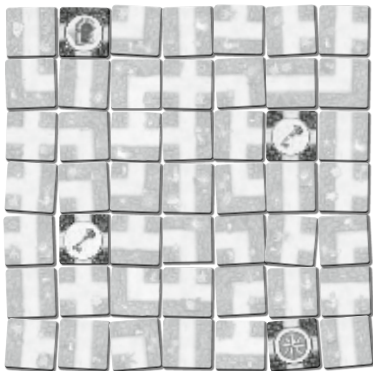
Está preso no labirinto encantado. A única saída é a porta mágica, porém, antes de alcançá-la, deverá achar as duas chaves que servem para abri-la. Infelizmente muitos caminhos são becos sem saída: para criar novas passagens terá que responder a algumas charadas. Pode errar apenas duas vezes... se falhar, a porta mágica ficará barrada!

Objetivo do jogo

Infelizmente muitos caminhos são becos sem saída: para criar novas passagens você tem que responder a algumas charadas. Antes de alcançá-la, deverá passar sobre duas chaves. Para alterar os caminhos, é preciso resolver as charadas... pode errar no máximo duas vezes. Conseguirá fugir do labirinto?

Preparação

Começa a jogar o mais velho: deve pegar a carta-mágico. Com as outras 49 cartas quadradas, forme um quadrado 7 x 7. Importante: coloque a partida, o portão mágico e as duas chaves nos pontos marcados. Coloque as cartas-labirinto direcionando-as de forma casual.



Coloque a sua peça (em comum) na casa de partida. Faça um maço com as cartas-charada e deixe-o pronto.

As cartas-charada

Nas cartas-charada grandes, as charadas estão impressas na frente e no verso. Em algumas irá encontrar até várias charadas, portanto, antes de cada virada, combinem sobre quais resolver: A, B ou C.

A solução está contida no verso das cartas: não olhe!

As charadas



❶ Encontre o caminho e diga em voz alta o número ou a figura certa.



❷ Qual sombra corresponde exatamente à imagem? Diga o número certo.



❸ Nas cartas quadradas encontre a ilustração que corresponde exatamente àquela salientada pela lente de aumento. No labirinto, ao lado da ilustração se vê um símbolo, por ex.: uma bolinha azul. No verso da carta-charada está contida a solução com o símbolo e a ilustração.



❹ Quantas são, no total, as figuras nas cartas quadradas do labirinto?



❺ As figuras estão em sequência lógica. Observe com atenção uma fila e diga qual é aquela que vai no lugar do ponto de interrogação.

A aventura começa:

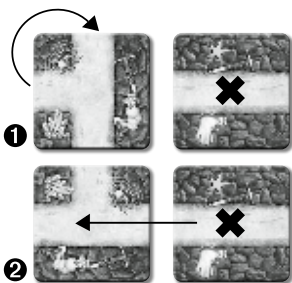
Mova a peça – Adivinhe – altere o caminho!

No começo, o primeiro jogador pega a carta-mágico (a seguir, irá entregá-la ao jogador da rodada depois dele).

O jogador com a carta-mágico pode fazer avançar a peça no labirinto até onde possível. Se acha que é o caso, pode também parar primeiro. É permitido também recuar. É possível consultar-se sobre o que fazer com os outros jogadores.

Se quer rodar a carta-labirinto na frente da peça, é preciso parar e procurar resolver uma charada.

Pesca-se a carta-charada que está no fundo do maço e se lê a charada. É o jogador que deve refletir sobre a possível solução, mas pode pedir ajuda em qualquer momento aos outros jogadores. Quando se tem a certeza da resposta, fala-se em voz alta e depois se verifica a solução.



Se a resposta estiver exata, é possível virar a carta escolhida para abrir um novo caminho na frente da peça. O jogador posiciona a peça sobre a carta que virou. A própria vez terminou

Se a resposta estiver errada, coloca-se a carta charada na caixa: é um ponto de penalidade. Não é possível virar a carta escolhida pelo jogador da rodada.

Em ambos os casos, se entrega a carta-mágico ao jogador da rodada seguinte.

Ele também pode fazer a peça avançar até chegar na carta que quer virar, ou sobre uma carta com representada uma chave.



Se com a peça chega sobre uma carta-chave, deve parar e resolver uma charada. Se a resposta estiver correta, encontrou uma chave para a porta mágica! A carta-chave fica onde está e entrega a carta-mágico ao próximo jogador.

Se não resolveu a charada sobre uma chave, coloca a carta-enigma na caixa: é um ponto de penalidade. Esperamos que com a próxima charada seja melhor...

Os jogadores decidem a sequência com a qual encontrar as chaves.

Fim da partida

Se conseguiu encontrar as duas chaves e alcançou a porta mágica com a peça, ganhou. Agora pode fugir do labirinto. Parabéns, ótimo trabalho!

Se não conseguiu responder corretamente a três cartas, a partida termina imediatamente. Raramente pode acontecer também que não haja mais nenhuma possibilidade de alcançar a porta mágica virando as cartas. Neste caso, infelizmente, faliu a sua missão.

Solitário

Tem coragem para vender? Então tente fazer tudo sozinho: conseguirá fugir do labirinto?

© 2020

Ravensburger S.r.l.
Via Enrico Fermi, 20 • I-20057 Assago (MI)

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com



223966