

INKA & MARKUS BRAND

LA
TORRE
ENCANTADA



DREI
MAGIER
SPIELE

DEVIR

LA **TORRE** EMBRUIXADA A **TORRE** ENCANTADA

ARVI

LA TORRE ENCANTADA

LA TORRE EMBRUIXADA

A TORRE ENCANTADA

Autores: Inka y Markus Brand



Ilustraciones: Rolf Vogt **ARVI**

Diseño gráfico: Rolf Vogt

Redacción: Claudia Geigenmüller

De la presente edición:

Dirección editorial: Xavier Garriga
Joaquim Dorca
Antonio Catalán

Adaptación gráfica:

Antonio Catalán

Traducción

Castellano y catalán:

Marc Figueras

Marià Pitarque

Portugués:

Pedro Venâncio

DEVIR

Devir Iberia, S.L.
C/Roselló 184, 6º 1ª
08008 - Barcelona
www.devir.es

Devir Livraria, Lda
Polo Ind. Brejos de Carreiros
Esc. 2 Arm. 4 2950-554 Quinta do Anjo
Palmela - Portugal
www.devir.pt

Licensed with permission by
DREI MAGIER SPIELE
by Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
© Schmidt Spiele GmbH
www.dreimagier.de
www.schmidtspiele.de
Nr. 88865

2-4



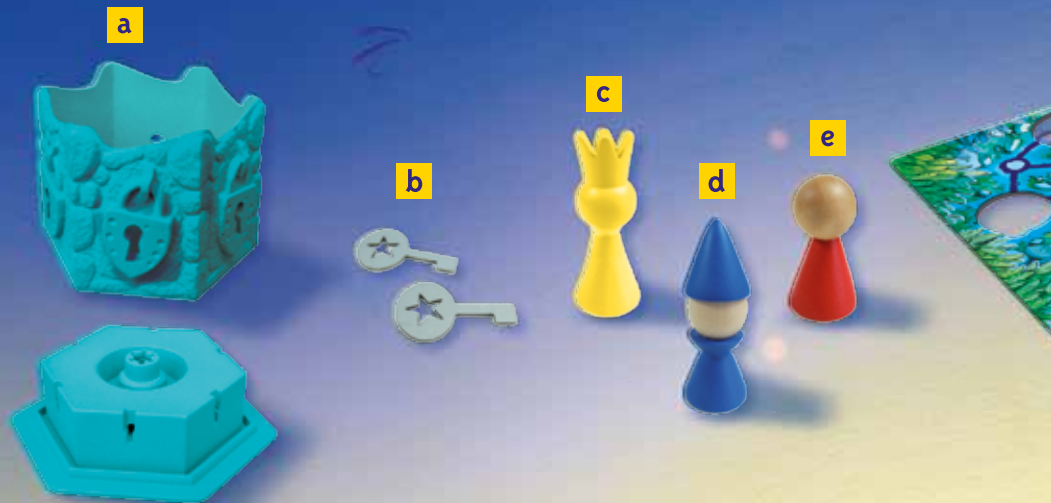
5-99 años

15-25 min

ESP

Contenido

- a** 1 torre (en dos partes)
- b** 1 llave metálica (+ 1 de repuesto)
- c** 1 figura «Princesa»
- d** 1 figura «Mago»
- e** 1 figura «Robin»
- f** 1 tablero grande
- g** 1 tablero pequeño
- h** 16 piezas redondas
- i** 1 dado con símbolos (♣, ♠, ♡, ♢)
- j** 1 dado con números (3/3, 2/4, 5/3, 3/3, 3/4, 4/3)
- k** Las reglas del juego



Contingut

- a** 1 torre (en dues parts)
- b** 1 clau metàl·lica (+ 1 de recanvi)
- c** 1 figura «Princesa»
- d** 1 figura «Bruixot»
- e** 1 figura «Robin»
- f** 1 tauler gran
- g** 1 tauler petit
- h** 16 peces rodones
- i** 1 dau amb símbols
(♣, ♠, ♡, ♣, ♠, ♡)
- j** 1 dau amb números
(3/5, 2/2, 5/3, 3/3, 3/4, 4/3)
- k** Les regles del joc

Conteúdo

- a** 1 torre (em duas partes)
- b** 1 chave metálica (+ 1 chave suplente)
- c** 1 figura «Princesa»
- d** 1 figura «Feiticeiro»
- e** 1 figura «Robin»
- f** 1 tabuleiro grande
- g** 1 tabuleiro pequeno
- h** 16 peças redondas
- i** 1 dado com símbolos (♣, ♠, ♡, ♣, ♠, ♡)
- j** 1 dado com números
(3/5, 2/2, 5/3, 3/3, 3/4, 4/3)
- k** Regras de jogo



g



i



j

h



La torre encantada

«¡Ñiiiiic! ¡Creeec!» El siniestro mago Cuervonegro se escabulle por el bosque neblinoso. «¡Ya lo tengo! La esconderé aquí, al lado de esta cepa.» Y con aire triunfante, levanta la preciada llave plateada y la esconde debajo de una piedra.

¡Qué desgracia! Cuervonegro es el único que conoce el escondrijo secreto de la llave. Ahora ¿cómo podrá Robin liberar a la princesa, prisionera en la torre? ¡Corred! ¡Apresuraos! Tenéis que ayudar a Robin a encontrar la llave. Pero hay un pequeño problema: el mago también se ha puesto en camino para recoger la llave y ser él quien se lleve a la princesa.

¡Y aquí no acaban las sorpresas! Cuando lleguéis a la torre descubriréis que las cerraduras están embrujadas, solo una de ellas hará que la princesa salte de alegría, escapando de la torre. ¿Conseguiréis poner la llave en la cerradura correcta?



La torre embruixada

«Nyeeec! Creeec!» El sinistre bruixot Niudecorb s'esmuny pel bosc boirós. «Ja ho tinc! L'amagaré aquí, al costat d'aquesta soca!» I amb aire de triomf, aixeca enlaire la preuada clau de plata i, tot seguit, l'amaga sota una pedra.

Quina desgràcia! En Niudecorb és l'únic que coneix l'amagatall secret de la clau. I ara, com s'ho farà en Robin per alliberar la princesa, presonera a la torre? Ràpid! Afanyeu-vos! Heu d'ajudar en Robin a trobar la clau! Però hi ha un petit problema: el bruixot també s'ha posat en camí per recollir la clau i endur-se ell la princesa!

I això no és tot! Quan arribeu a la torre, tindreu una bona sorpresa: els panys estan embruixats, només n'hi ha un que farà que la princesa salti de joia tot escapant de la torre. Aconseguireu posar la clau en el pany correcte?

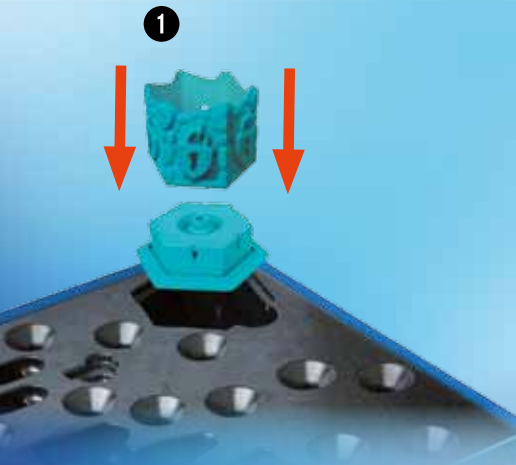
A torre encantada

“Cric! Crac!”, O sinistro feiticeiro Corvonegro move-se sorrateiramente pela floresta. “He, he! Vou escondê-la aqui, ao lado desta raiz retorcida!” E, com ar triunfante, ergue a chave prateada e, de seguida, fá-la desaparecer sob uma pedra.

Oh, não! Corvonegro é o único que conhece o esconderijo secreto da chave! Como poderá agora Robin salvar a princesa, presa na torre? Depressa! É necessário ajudar Robin a procurar a chave! Mas o feiticeiro também se dirige para o esconderijo, para retirar a chave antes que Robin a encontre.

Mas as surpresas não acabam aqui! Ao chegarem à torre, descubrem que os cadeados foram encantados e que apenas um deles libertará a princesa e a fará pular de alegria. Conseguirás escolher o cadeado correto?





Preparación del juego

Antes de jugar la primera partida, retirad con cuidado todas las piezas troqueladas de los cartones.

1 Colocad a presión la parte inferior de la torre en el orificio grande de la caja, hasta que notéis que queda fijada. A continuación, añadid encima la parte superior de la torre.

2 Situad el tablero grande (el cuadrado) sobre la caja y repartid al azar las piezas redondas, boca arriba, sobre los agujeros redondos.

3 Poned la princesa en el centro de la torre y presionad con suavidad hasta que oigáis que queda fijada con un «clic».

4 Colocad el tablero pequeño (el que hace tres cuartos de círculo) encajado en la esquina de la caja que muestra una puerta y dejad el mago en la casilla de salida (la que tiene una estrella).

5 Dejad a Robin junto a la caja y tened a punto los dos dados y la llave.

Ahora decidid quién hará de mago y quién formará parte del equipo de Robin. Uno de vosotros será el mago durante toda la partida y los demás, por turnos, deberéis ayudar a Robin.



Preparació del joc

Abans de jugar la primera partida, traieu amb cura totes les peces encunyades dels cartons.

- ❶ Col·loqueu a pressió la part inferior de la torre en el forat gros de la capsa fins que noteu que queda fixada. A continuació, afegiu-hi a sobre la part superior de la torre.
- ❷ Poseu el tauler gran (el quadrat) sobre la capsa i repartiu a l'atzar les peces rodones, cap per amunt, sobre els forats rodons.
- ❸ Poseu la princesa al centre de la torre i premeu amb suavitat fins que sentiu que queda enganxada amb un «clec».
- ❹ Col·loqueu el tauler petit (el que fa tres quarts de cercle) encaixat en la cantonada de la capsa que mostra una porta i deixeu el bruixot a la casella de sortida (la que té una estrella).
- ❺ Deixeu en Robin al costat de la capsa i tingueu a punt els dos daus i la clau.

Ara decidiu qui farà de bruixot i qui formarà part de l'equip d'en Robin. Un de vosaltres serà el bruixot durant tota la partida i els altres, per torns, haureu d'ajudar en Robin.

Preparação do jogo

Antes de jogar pela primeira vez, é necessário destacar cuidadosamente todas as peças dos cartões picotados.

- ❶ Coloca a base da torre na abertura grande da caixa, fazendo pressão até que a sintas fixar. De seguida, encaixa a parte superior da torre.
- ❷ Coloca o tabuleiro grande sobre a caixa e distribui aleatoriamente as peças redondas, de face para cima, sobre os buracos do tabuleiro.
- ❸ Coloca a princesa no centro da torre e pressiona suavemente até que a oiças encaixar.
- ❹ Coloca o tabuleiro pequeno encostado ao canto da caixa com a ilustração de uma porta e coloca o feiticeiro na casa inicial (assinalada com uma estrela).
- ❺ Coloca a figura de Robin junto à caixa e deixa os dados e a chave prontos a utilizar.

Agora é necessário decidir quem jogará pelo feiticeiro e quem fará parte da equipa de Robin. Um dos jogadores será o feiticeiro durante todo o jogo e os restantes, por turnos, irão ajudar Robin.

¿Cómo se juega?

Si eres el mago, es mejor que te sientes delante de la esquina de la caja donde está el tablero pequeño y la figura del mago.

A continuación, debes pedir a los otros jugadores que cierren los ojos un momento. ¿Todos tienen los ojos cerrados? ¡Perfecto! Ahora tienes que esconder la llave, en secreto, debajo de una de las 16 piezas redondas. ¡No te olvides de dónde la has escondido! Ahora ya puedes decir a los demás que abran los ojos. La partida puede empezar.

Todos vosotros, incluyendo al mago, deberéis ir a buscar la llave escondida, lo más rápidamente posible. ¿Cómo lo haréis? El mago debe coger el dado con los símbolos y el equipo de Robin, el dado con los números.

Los jugadores del equipo de Robin lanzarán el dado por turnos, siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Comienza el jugador Robin que esté a la izquierda del jugador mago y coloca la figura de Robin en una de las cuatro posibles casillas iniciales del tablero grande (con un punto, **A**). Luego, lanza su dado, el de números, y el mago hace lo mismo con el dado de símbolos.

Com s'hi juga?

Si ets el bruixot, és millor que seguis davant de la cantonada de la capsa on hi ha el tauler petit i la figura del bruixot.

A continuació, has de demanar als altres jugadors que tanquin els ulls un moment. Tothom té els ulls tancats? Molt bé! Ara has d'amagar la clau, en secret, sota una de les 16 peces rodones. No oblidis on l'has amagada! Ara ja pots dir als altres que obrin els ulls. La partida pot començar.

Tots vosaltres, incloent-hi el bruixot, haureu d'anar a buscar la clau amagada tan ràpidament com pugueu. Com ho fareu? El bruixot ha d'agafar el dau amb els símbols i l'equip d'en Robin, el dau amb els números.

Els jugadors de l'equip d'en Robin llançaran el dau per torns, seguint el sentit de les agulles del rellotge. Comença el jugador Robin que sigui a l'esquerra del jugador bruixot i col·loca la figura d'en Robin en una de les quatre possibles caselles inicials del tauler gran (amb un punt, **A**). Tot seguit, llança el seu dau, el de números, i el bruixot fa el mateix amb el dau de símbols.

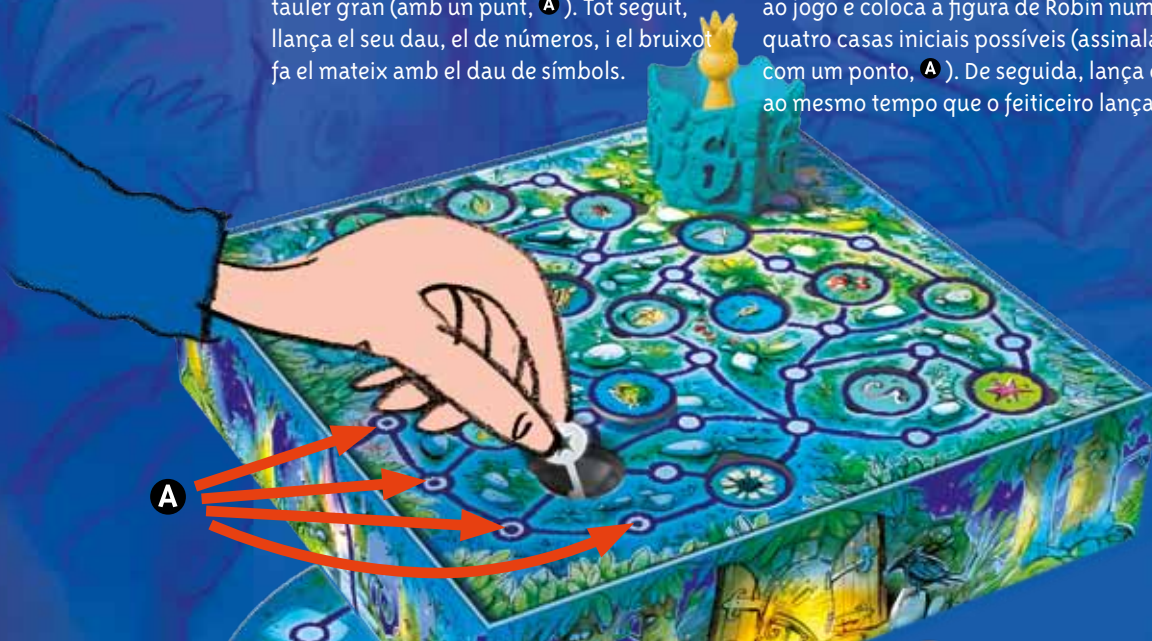
Como jogar

Se estás a jogar como feiticeiro, é melhor ficares sentado diante da esquina da caixa onde se encontra o tabuleiro pequeno com a figura do feiticeiro.

De seguida, pede aos jogadores da equipa de Robin que fechem os olhos durante um momento. Estão todos de olhos fechados? Perfeito! Agora tens de esconder a chave, em segredo, sob uma das 16 peças redondas. Não te esqueças de onde a escondeste! Os outros jogadores já podem abrir os olhos e o jogo pode começar!

Todos os jogadores, incluindo o feiticeiro, partem em busca da chave escondida, tão rápido quanto possível. Para isso, o feiticeiro recolhe o dado com símbolos e a equipa de Robin fica com o dado numérico.

Os jogadores da equipa de Robin lançarão o dado por turnos, seguindo o sentido dos ponteiros do relógio. O jogador Robin sentado à esquerda do feiticeiro dá início ao jogo e coloca a figura de Robin numa das quatro casas iniciais possíveis (assinaladas com um ponto, **A**). De seguida, lança o dado ao mesmo tempo que o feiticeiro lança o seu.





Con el resultado de los dados se moverán el mago y Robin. El primero en hacerlo será el que indique el dibujo del dado de símbolos, y el otro se moverá inmediatamente después. ¿Y cuántas casillas se moverán? Esto nos lo dice el dado con números: el **número azul** indica cuántas casillas se puede mover el mago, mientras que el **número rojo** nos dice cuántas casillas se puede mover Robin.

Después de mover las dos figuras, el siguiente jugador del equipo de Robin lanza el dado de números y el mago, el dado de símbolos, como antes, y así sucesivamente...

El mago sabe exactamente dónde está la llave, pero el equipo de Robin empieza con una cierta ventaja, ya que el mago primero debe recorrer las siete casillas del tablero pequeño antes de entrar en el grande.

Las figuras solamente se pueden mover siguiendo los caminos dibujados, de casilla en casilla. Si una casilla está ocupada, la figura puede saltar por encima.

Amb el resultat dels daus es mouran el bruixot i en Robin. El primer a fer-ho serà el que indiqui el dibuix del dau de símbols, i l'altre es mourà immediatament després. I quantes caselles es mouran? El dau amb números ens ho diu: el **número blau** indica quantes caselles es pot moure el bruixot, mentre que el **número vermell** ens diu quantes caselles es pot moure en Robin.

Després de moure les dues figures, el següent jugador de l'equip d'en Robin llança el dau de números i el bruixot, el de símbols, com abans, i així successivament...

Tingueu present que el bruixot sap exactament on és la clau, però l'equip d'en Robin comença amb un cert avantatge, ja que el bruixot primer ha de recórrer les set caselles del tauler petit abans d'entrar al gran.

Les figures només es poden moure seguint els camins dibuixats, de casella en casella. Si una casella està ocupada, la figura pot saltar-hi per sobre.

O resultado dos dados indica como se moverão Robin e o feiticeiro. O primeiro a fazê-lo é aquele cuja figura indique o dado de símbolos. O outro move-se imediatamente a seguir. O dado numérico mostra quantas casas se move cada figura: o **número azul** indica quantas casas se pode mover o feiticeiro e o **número vermelho** indica quantas casas se pode mover Robin. De seguida, o próximo jogador da equipa de Robin lança o dado ao mesmo tempo que o feiticeiro e assim sucessivamente.

Nota: o feiticeiro sabe exatamente onde se encontra a chave, mas a equipa de Robin começa com uma pequena vantagem: o feiticeiro tem de percorrer o tabuleiro pequeno antes de poder entrar no tabuleiro grande.

As figuras apenas se podem mover ao longo dos caminhos traçados no tabuleiro, de casa em casa. Não são permitidos atalhos. Se uma casa está ocupada, a figura pode saltar-lhe por cima.





¡Habéis encontrado la llave!

Si al llegar a una casilla oís un «¡clac!» es que habéis encontrado la llave. Levantad la figura y la pieza redonda, retirad la llave y volved a poner la pieza redonda, pero ahora boca abajo.

Ahora ya podéis intentar liberar a la princesa. Poned la llave en una de las seis cerraduras, tan adentro como podáis, pero sin girarla.

¿No sucede nada?

¡Qué lástima! Habéis elegido la cerradura equivocada. Retirad la llave y procurad recordar cuál era la cerradura que no funcionaba.

Ahora dará inicio una nueva búsqueda. Poned el mago otra vez en la casilla de salida y seguid jugando tal como se explica en el apartado «¿Cómo se juega?».

Importante: el mago no oculta nunca la llave en el mismo lugar, las piezas redondas que están boca abajo ya no se pueden usar como escondrijos.

Heu trobat la clau!

Si quan arribeu a una casella sentiu un «clac!», és que heu trobat la clau. Aixequeu la figura i la peça rodona, traieu la clau i torneu a posar la peça rodona, però ara cap per avall.

Ara ja podeu intentar alliberar la princesa. Poseu la clau en un dels sis panys, tan endins com pugueu, però sense girar-la.

No passa res?

Quina llàstima! Heu escollit el pany equivocat! Traieu la clau i procureu recordar quin era aquest pany que no funcionava.

Ara començareu una nova cerca. Poseu el bruixot altra vegada a la casella de sortida i seguiu jugant tal com s'explica a l'apartat «Com s'hi juga?».

Important: el bruixot no amaga mai la clau al mateix lloc; les peces rodones que estan cap per avall ja no es poden usar com a amagatalls.

Encontraste a chave!

Se ao chegares a uma casa ouvires um “Clac!”, encontraste a chave! Levanta a figura, retira a chave e coloca a peça redonda de novo no seu lugar, mas com o verso para cima.

Podes, agora, tentar libertar a princesa. Para isso coloca a chave na fechadura de um dos seis cadeados, tão para dentro quanto possível (mas sem a girar).

Não aconteceu nada?

Que aborrecimento! Escolheste o cadeado errado. Retira a chave e não te esqueças de qual é o cadeado que não funciona.

Tem início uma nova busca pela chave. Coloca o feiticeiro de novo na sua casa inicial e segue os passos descritos em “Como jogar”.

Importante: o feiticeiro nunca esconde a chave no mesmo lugar; as peças redondas que estão de face para baixo não se podem utilizar como esconderijos.



¡Bravo!
¡Habéis liberado a la princesa!

La partida finaliza cuando, al poner la llave en una cerradura, la princesa salta de la torre. Si es el mago quien la libera, el ganador de la partida es el mago. Si la libera un jugador del equipo de Robin, todos los jugadores del equipo son los ganadores.

¿Te gustaría hacer de mago? Pues intercambiaros los papeles y jugad otra vez. Pero no olvidéis dar unas cuantas vueltas a la torre, para que nadie pueda recordar cuál era la cerradura correcta.



Visca! Heu alliberat la princesa!

La partida s'acaba quan, en posar la clau en un pany, la princesa salta de la torre. Si és el bruixot qui l'allibera, el guanyador de la partida és el bruixot. Si l'allibera un jugador de l'equip d'en Robin, tots els jugadors de l'equip guanyen.

T'agradaria fer de bruixot? Doncs intercanvieu els papers i torneu a jugar! Però no oblideu donar unes quantes voltes a la torre, perquè ningú no pugui recordar quin era el pany correcte.

Viva! A princesa foi salva!

O jogo termina quando, ao colocar a chave num cadeado, a princesa salta da torre. Se é o feiticeiro a libertá-la, é o feiticeiro o vencedor. Se é um dos jogadores da equipa de Robin quem a liberta, a equipa (todos os jogadores) é a vencedora.

Gostarias de ser o Feiticeiro? Basta trocar os papéis e começar um novo jogo! Mas não te esqueças de girar a torre algumas vezes para que ninguém saiba qual é o cadeado correto.





ESP Por favor, **no** saquéis la princesa de la torre a la fuerza, podríais dañar la figura. La princesa solo se puede extraer de la torre sin causarle daño usando la llave.

CAT Si us plau, **no** traieu la princesa de la torre a la força, podríeu fer malbé la figura. La princesa només es pot extreure de la torre sense fer-la malbé si empreu la clau.

POR Não puxar a princesa da torre forçando a figura, pois irá ficar danificada. A princesa apenas pode ser removida da torre sem dano através do uso da chave.

DEVIR

Devir Iberia, S.L.
C/Rosselló 184, 6º 1ª
08008 - Barcelona
www.devir.es

Devir Livraria, Lda
Polo Ind. Brejos de Carreteiros
Esc. 2 Arm. 4 2950-554 Quinta do Anjo
Palmela - Portugal
www.devir.pt

**DREI
MAGIER
SPIELE**

Licensed with permission by
DREI MAGIER SPIELE
by Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
© Schmidt Spiele GmbH
www.dreimagier.de
www.schmidtspiele.de
Nr. 88865