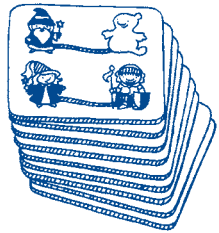
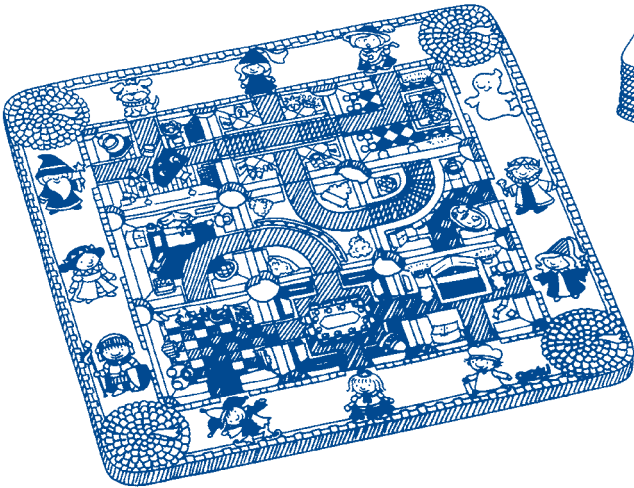


Find the Way
Finde den Weg
Trouve le chemin
Encuentra el camino
Vind de weg
Find vej
Crea il percorso!
Encontre o caminho
Найди тропинку



goki



GB „Find the Way“ Puzzle Game

There are twelve residents living behind the walls of the castle. The king lives here, so does the princess, and even the friendly castle ghost and the faithful hound have their own rooms here. However, the castle is very large and full of nooks and crannies. For this reason, the castle dwellers only meet very rarely because they have great difficulty finding their way through the labyrinth of passages and corridors.

You can help the castle dwellers to visit each other more often and, as befits their status, roll out the red carpet for them, to help them find their way to each other.

The puzzle game „Find the Way“ consists of a wooden frame, 9 puzzle pieces and 20 template tiles.

„Find the Way“ is a puzzle game which is a tricky contest for two players, but it is also fun to play alone as it constantly reveals new routes and combinations. It is a truly special puzzle game because there are so many possible solutions.

Children aged 4 and over will have lots of fun playing the game.

Object of the game

All the castle dwellers are pictured on the frame of the puzzle game. In the midst of these residents is the puzzle board: a map of the castle with all its many rooms. Only on the red carpet that you roll out for them do the castle dwellers have the possibility to reach each other.

However, your opponent has the same goal, which is to lead his or her two castle dwellers to each other. The first player to help his or her two residents reach each other is the winner.

Preparation

The puzzle pieces from the wooden frame are placed face up on the table, with the template tiles face down next to them. You must decide amongst yourselves who is to begin the game. The player to start can either be the younger player or you can decide by throwing a die.

Rules

The player who starts turns over one of the twenty template tiles. This pictures two castle dwellers whose paths to each other you have to create.

This could, for example, be the card on which the king and his queen are joined by the red carpet, or the comical castle ghost and the court jester.

The first player must now roll out a red carpet between the king and queen and, to do so, takes a first puzzle piece that is suitable for making the path between the two residents. The first puzzle piece must always be put down by one of the player's own two residents. You may then only place pieces on your own red carpet.

After the first player has placed his or her puzzle piece on the puzzle board, the other player also begins to roll out the red carpet for his or her castle dwellers. Taking it in turns, the players now place their puzzle pieces until one of the players is the first to finish rolling out the red carpet between his or her castle dwellers. This player is the winner.

Playing the game on your own does not make the task any easier to solve. Now you must show not only one pair of residents shown on the uncovered template tile the way to each other, but both pairs. This can be much more complicated than when two are playing because now, every time you place a piece on the board, you have to be careful not to block the path for the other pair.

Have fun helping the residents of the large castle see each other again.

D „Finde den Weg“ Puzzlespiel

Hinter den Mauern des Schlosses leben zwölf Schlossbewohner. Der König wohnt hier und auch die Prinzessin, sogar das liebe Schlossgespenst und der treue Hund haben hier ihre eigenen Räume. Das Schloss ist aber sehr verwinkelt und groß. Deshalb treffen sich die Bewohner nur sehr selten, weil sie die verschlungenen Wege unmöglich wieder finden können.

Du kannst den Schlossbewohnern helfen, sich öfter besuchen zu können und ihnen standesgemäß den roten Teppich auszurollen, der ihnen hilft, den Weg zueinander zu finden.

Das Puzzlespiel „Finde den Weg“ besteht aus einem Holzrahmen mit 9 Puzzleteilen und 20 Vorlagetafeln. „Finde den Weg“ ist ein Puzzlespiel, das zu zweit ein kniffliger Wettbewerb ist, aber auch alleine viel Spaß macht und immer neue Wegkombinationen zulässt. Es ist ein besonderes Puzzlespiel, weil es so viele Lösungsmöglichkeiten gibt.

Kinder ab 4 Jahren werden an dem Spiel Freude haben.

Ziel des Spieles

Auf dem Rahmen des Puzzlespiels findest Du alle Schlossbewohner. Zwischen diesen Bewohnern befindet sich das Puzzelfeld: ein Plan des Schlosses mit seinen vielen Räumen. Nur auf dem roten Teppich, den Du ihnen ausrollst, haben die Schlossbewohner die Möglichkeit zueinander zu kommen.

Dein Mitspieler hat aber das gleiche Interesse, „seine“ beiden Schlossbewohner zueinander zu bringen. Gewonnen hat das Puzzlespiel, wer als Erster „seinen“ beiden Bewohnern zu einem Wiedersehen verholten hat.

Spielvorbereitung

Die Puzzleteile aus dem Holzrahmen werden offen auf den Tisch gelegt, die Vorlagetafeln verdeckt daneben. Ihr müsst untereinander ausmachen, wer das Spiel beginnen darf. Das kann entweder der jüngere Spieler sein, oder ihr könnt den Startspieler auch ausknobeln.

Die Regeln

Der erste Spieler dreht eine der zwanzig Vorlagetafeln um. Darauf sind zwei Schlossbewohner zu sehen, denen ihr Wege zueinander bauen müsst.

Das kann zum Beispiel die Karte sein, auf der der König mit seiner Königin durch den roten Teppich verbunden sind oder das lustige Schlossgespenst mit dem Hofnarren.

Der erste Spieler muss jetzt also den Teppich zwischen dem König und Königin ausrollen und nimmt dafür ein erstes Puzzleteil, das geeignet ist, den Weg zwischen den beiden Bewohnern zu bauen. Dabei muss das jeweils erste Puzzleteil immer an einen der beiden eigenen Bewohner angelegt werden. Du darfst dann nur an den eigenen roten Teppich anlegen.

Nachdem der erste Spieler sein Puzzleteil auf das Puzzelfeld gelegt hat, beginnt der zweite Spieler ebenfalls, seinen Schlossbewohnern den Teppich auszulegen. Nacheinander legen die Spieler jetzt ihre Puzzleteile aus, bis ein Spieler als Erster den roten Teppich zwischen seinen Schlossbewohnern fertig ausgerollt hat. Dieser Spieler hat das Spiel gewonnen.

Wenn Du das Spiel alleine spielst, ist die Aufgabe nicht einfacher zu lösen. Jetzt musst Du nicht nur einem Bewohnerpaar von der aufgedeckten Vorlagekarte den Weg zueinander zeigen, sondern allen beiden. Das ist oft noch viel komplizierter, als das Spiel zu zweit zu spielen, weil Du jetzt bei jedem ausgelegten Puzzleteil bedenken musst, dem zweiten Paar den Weg nicht zu versperren.

Wir wünschen Euch viel Spaß dabei, den Bewohnern in dem großen Schloss ein Wiedersehen zu ermöglichen.

F Puzzle „Trouve le chemin“

Derrière les murs du château vivent douze personnages. On y retrouve entre autres un roi, une princesse, un fantôme et même un chien fidèle. Ils ont chacun leur propre chambre. Le château est aussi vaste que ses couloirs sont sinueux. C'est pourquoi ses habitants ne se rencontrent que très rarement, tant il est difficile d'y retrouver son chemin.

Tu peux aider les habitants du château à se rencontrer plus souvent en déroulant le tapis rouge qui leur indiquera le chemin à prendre pour se retrouver.

Ce jeu de puzzle « Trouve le chemin » se compose d'un cadre en bois, de 9 pièces de puzzle et de 20 cartes avec les modèles de chemins à reproduire.

« Trouve le chemin » est un jeu de puzzle qui propose un défi captivant au plaisir constamment renouvelé grâce à ses très nombreuses combinaisons. Son originalité vient du fait que plusieurs solutions sont possibles pour un même défi !

Les enfants pourront s'amuser dès l'âge de 4 ans.

But du jeu

Autour du cadre sont représentés tous les habitants du château. Ils entourent le plateau de jeu représentant un plan du château avec de nombreuses pièces.

Ce n'est qu'en déroulant le tapis rouge petit à petit que les habitants du château auront la possibilité de se déplacer et donc de se retrouver.

Chaque joueur doit donc tout mettre en œuvre pour que ce soit son couple de personnages qui se retrouve.

Celui qui aura réussi le premier à dérouler le tapis rouge entre ses deux personnages aura gagné la partie.

Préparation du jeu

Toutes les pièces du puzzle sont placées en dehors du cadre en bois, posées sur la table et face visible.

Vous devez alors décider quel joueur va commencer la partie. Cela peut être le plus jeune des joueurs ou vous pouvez également tirer au sort.

Les règles

Le joueur qui commence pioche une des vingt cartes modèles. Deux couples de personnages y sont représentés. Chaque joueur se voit attribué un couple pour lequel il doit relier les deux personnages en déroulant le tapis rouge.

La carte peut demander par exemple aux joueurs de dérouler le tapis rouge entre le roi et sa reine, ou entre l'amusant fantôme et le bouffon de la cour.

Le premier joueur va donc devoir dérouler le tapis rouge entre le roi et la reine. Pour cela il va poser une pièce du puzzle permettant de commencer un chemin entre ses deux personnages. Il faut toujours commencer par poser une pièce de puzzle devant l'un de ses deux personnages. Tu ne dois t'occuper que de ton propre tapis rouge.

Une fois que le premier joueur a posé sa pièce de puzzle, c'est alors au tour du deuxième joueur de dérouler son tapis rouge entre ses deux personnages. L'un après l'autre les joueurs vont poser une pièce de puzzle et construire leur chemin, jusqu'à ce que l'un des deux finisse par dérouler le tapis rouge entre ses deux personnages. Ce joueur a alors gagné la partie.

Lorsque tu joues seul, remporter la partie n'est pas plus aisé pour autant. En effet tu dois dérouler en même temps le tapis rouge non pas pour un seul mais bien pour les deux couples de personnages dessinés sur la carte. Ce défi est souvent beaucoup plus compliqué qu'une partie à deux joueurs puisque tu dois bien réfléchir lorsque tu poses tes pièces afin de ne pas bloquer l'un des deux chemins.

Amusez-vous bien en aidant les habitants de ce grand château à se retrouver grâce au tapis rouge.

E Puzzle Encuentra el camino

Tras los muros del castillo viven doce moradores. El rey vive en él, como también la princesa, el querido fantasma del castillo y el fiel perro, cada uno con sus propios aposentos. Pero el castillo es tan grande y tiene tantos recovecos que sus moradores raras veces se encuentran, pues les resulta imposible encontrar de nuevo los enrevesados caminos.

Pero tú puedes ayudarles a verse con más frecuencia desplegándoles decorosamente la alfombra roja que les facilite encontrar el camino para reunirse.

El puzzle “Encuentra el camino” está compuesto por un margen de madera de 9 piezas y 20 cartas de instrucciones.

“Encuentra el camino” es un puzzle que a dos se convierte en una interesante competición y también divierte a solas permitiendo siempre nuevas combinaciones. Es un puzzle muy especial pues tiene muchas posibilidades de solución.

Podrán disfrutar del juego los niños a partir de 4 años.

Objetivo del juego

Sobre el margen del puzzle puedes ver a todos los moradores del castillo. Entre ellos se encuentra el tablero de juego: un plano del castillo con sus muchas salas. Los habitantes del castillo solo podrán llegar a encontrarse gracias a la alfombra roja que tú despliegas para ellos.

Pero tu contrincante tiene la misma intención: reunir a “sus” dos moradores del castillo.

Ganará el juego quien consiga reunir primero a “sus” dos habitantes del castillo.

Preparación del juego

Disponer sobre la mesa las piezas del puzzle que forman el margen de madera a la vista y las cartas de las instrucciones ocultas. Los jugadores deciden entre sí quién empieza el juego. Puede ser el más joven de los dos o bien lo podéis decidir con los dados.

Las reglas

El primer jugador gira una de las veinte cartas de instrucciones. En ella se pueden ver dos moradores del castillo que debes reunir construyéndoles un camino.

Puede ser, por ejemplo, la carta en la que la alfombra roja reúne al rey y a la reina, o al divertido fantasma del castillo con el bufón.

El primer jugador tendrá entonces que desplegar la alfombra entre el rey y la reina tomando para ello una pieza del puzzle adecuada a la situación para formar el camino entre esos dos personajes. La primera pieza del puzzle siempre tiene que empezar junto a uno de los dos personajes a reunir. Y entonces solo se pueden colocar las piezas del puzzle sobre la alfombra roja propia.

Cuando el primer jugador haya colocado su pieza sobre el tablero comienza también el segundo jugador a desplegar la alfombra para sus habitantes del castillo. Los jugadores continúan colocando sus piezas sucesivamente hasta que uno de ellos complete la alfombra roja entre sus dos habitantes del castillo. Ese jugador habrá ganado el juego.

Jugando a solas la solución se complica un poco. Ahora no solo hay que mostrar el camino que indique la carta a una pareja de moradores, sino a las dos parejas. Con frecuencia resulta mucho más complicado jugar a solas que en pareja, pues ahora hay que pensar en no bloquear el camino a la otra pareja cada vez que se coloca una pieza.

Os deseamos mucha diversión buscando la forma de reunir a los moradores de este gran castillo.

NL „Vind de weg“ Puzzelspel

Achter de muren van het kasteel leven twaalf kasteelbewoners. De koning en de prinsessen wonen hier en zelfs het vriendelijke kasteelspook en de trouwe hond hebben elk hun eigen kamer. Maar het kasteel is erg groot en lijkt wel een doolhof. De bewoners ontmoeten elkaar dan ook slechts zelden, omdat ze nu eenmaal de weg niet kunnen terugvinden.

Maar met jouw hulp kunnen de kasteelbewoners elkaar misschien vaker bezoeken. Want jij kunt voor hen de rode loper uitrollen, die hen zal helpen de weg naar elkaar te vinden.

Het puzzelspel 'Vind de weg' bestaat uit een houten bord met 9 puzzelstukken en 20 opdrachtkaarten. 'Vind de weg' is een puzzelspel voor twee spelers. Het is echter ook een prettig spel om alleen te spelen en steeds andere wegcombinaties te ontdekken. Het is een bijzonder puzzelspel, omdat er zo veel oplossingsmogelijkheden zijn.

Het spel is geschikt voor kinderen vanaf 4 jaar.

Doel van het spel

Op het bord van het puzzelspel vind je alle kasteelbewoners. Tussen deze bewoners bevindt zich het puzzelveld: een plan van het kasteel met zijn vele kamers. Alleen via de rode loper die jij voor hen uitrolt, hebben de kasteelbewoners de mogelijkheid elkaar te ontmoeten.

Je medespeler wil echter hetzelfde, namelijk 'zijn' beide kasteelbewoners bij elkaar brengen.

De winnaar van het puzzelspel is wie als eerste een ontmoeting tussen 'zijn' beide bewoners geregeld heeft.

Spelvoorbereiding

De puzzelstukken uit het houten bord worden open op de tafel gelegd, de opdrachtkaarten gedekt ernaast. Jullie moeten onderling afspreken wie het spel mag beginnen. Dat kan bijvoorbeeld de jongste speler zijn of jullie kunnen ook de dobbelstenen laten beslissen.

De regels

De eerste speler draait een van de twintig opdrachtkaarten om. Hierop zijn twee kasteelbewoners te zien die de weg naar elkaar moeten vinden.

Dit kan bijvoorbeeld de kaart zijn waarop de koning door de rode loper met zijn koningin verbonden is of het grappige kasteelspook met de hofnar.

De eerste speler moet nu dus de loper tussen de koning en koningin uitrollen. Hiervoor neemt hij een eerste puzzelstuk dat geschikt is om de weg tussen deze beide bewoners te vormen. Dit eerste puzzelstuk moet altijd direct aan een van de beide eigen bewoners worden aangelegd. Daarna mag je alleen aan de eigen rode loper aanleggen.

Nadat de eerste speler zijn puzzelstuk op het puzzelveld heeft gelegd, begint ook de tweede speler voor zijn kasteelbewoners de loper uit te rollen. De spelers leggen zo om de beurt hun puzzelstukken, tot een speler als eerste de rode loper tussen zijn kasteelbewoners helemaal heeft uitgerold. Deze speler is de winnaar van het spel.

Als je het spel alleen speelt, is de opdracht niet eenvoudiger. Je moet nu niet één bewonerspaar van de omgedraaide opdrachtkaarten met elkaar verbinden, maar alle twee. Dit is dikwijls nog veel moeilijker dan wanneer je het spel met z'n tweeën speelt. Want bij elk puzzelstuk dat je legt, moet je nu ook opletten dat je de weg voor het andere bewonerspaar niet verspert.

Wij wensen jullie veel plezier bij het regelen van ontmoetingen tussen de bewoners in het grote kasteel.

„Find vej“ puslespil

Der bor 12 personer på slottet. Der bor kongen, prinsessen, det venlige slotsspøgelse og den trofaste hund. De har alle deres eget værelse. Slottet er meget stort og fyldt med kringelkroge. Derfor mødes beboerne sjældent. De har svært ved at finde vej gennem labyrinten af gange og korridorer.

Du kan hjælpe beboerne med at besøge hinanden lidt oftere og rulle den røde løber ud for at gøre det lettere.

Spillet "Find Vej" består af et træbræt, 9 puslebrikker og 20 skabeloner.

"Find Vej" er et tricky spil for 2 personer. Det er også sjovt at spille alene, idet man hele tiden kan finde nye veje og kombinationer. Det er et helt unikt spil fordi der er mange mulige løsninger.

Spillet anbefales til børn over 4 år.

Spilleets formål

Alle slottets beboere af billedet på spillebrættets ramme. I midten er spillebrættet som er et kort over slottet og dets mange værelser. Beboerne kan kun nå hinanden ved hjælp af den røde løber, som du ruller ud. Men din modstander har samme mission – netop at føre sine 2 slotsbeboere sammen.

Vinderen er den, spiller, som først fører sine 2 beboere sammen.

Forberedelse

Puslebrikkerne fra spillebrættet placeres på bordet med forsiden op ad og skabelonerne placeres ved siden af dem med bagsiden op ad. Spillerne skal blive enige om hvem, der begynder. Det kan f.eks. være den yngste spiller eller I kan afgøre det ved at kaste en terning.

Regler

Den spiller, som starter skal vende een af de 20 skabeloner. Disse viser billedet af de to beboere, som skal føres sammen.

Det kunne for eksempel være kortet hvor kongen og dronningen er forbundet med den røde løber.

Den første spiller skal nu rulle løberen ud mellem kongen og dronningen. For at gøre det skal spilleren tage en pusle brik som er egnet til at lave en sti mellem disse to beboere. Den første brik skal altid placeres ved en af de to beboere, som skal føres sammen. Herefter må man kun placere brikker på sin egen røde løber.

Derefter er det anden spillers tur til at placere en brik på brættet. Turen går så på skift indtil en af spillerne har forbundet den røde løber mellem sine to beboere. Denne spiller er vinderen.

Hvis du beslutter at spille alene, bliver det ikke nemmere. Du skal nu rulle løberen ud mellem to par. Dette kan være mere svært end når der er 2 spillere, idet du hele tiden skal sørge for ikke at blokere vejen for det andet par.

God fornøjelse!

1 Puzzle “Crea il percorso!”

Ci sono 12 abitanti che vivono dietro i muri del castello. Ci vive il Re e anche la principessa, gli amichevoli fantasmi e il fedele cane hanno le loro camere qui. Tuttavia il castello è molto grande e pieno di angoli e crepe. Per questa ragione gli abitanti del castello si incontrano molto raramente perchè hanno molta difficoltà a trovare la strada attraverso il labirinto di passaggi e corridoi.

Puoi aiutare gli abitanti del castello a trovare la strada e ad incontrarsi più spesso stendendo per loro, come si addice al loro status, il tappeto rosso.

Il puzzle game “Trova la via” è composto da un piano di legno, 9 pezzi di puzzle e 20 tipi di piastrelline in cartone.

“Trova la via” è un puzzle game, adatto sia per una gara tra due giocatori ma anche divertente da giocare da soli perchè rivela continuamente nuovi percorsi e combinazioni. È veramente puzzle speciale perchè ci sono tante possibili soluzioni.

I bambini di 4 anni e oltre si divertiranno molto a giocare con questo gioco.

Obiettivo del gioco

Tutti gli abitanti del castello sono disegnati sulle piastrelle del puzzle. In mezzo a questi abitanti c'è il tabellone del puzzle: una mappa del castello con tutte le sue stanze. Gli abitanti hanno la possibilità di raggiungere gli altri solo srotolando il tappeto rosso tra le vie del castello.

L'avversario ha lo stesso obiettivo cioè condurre i suoi due abitanti del castello l'uno all'altro.

Il primo giocatore che aiuta i suoi due abitanti ad incontrarsi è il vincitore.

Preparazione

I pezzi del puzzle della struttura in legno sono posti a faccia in su sul tavolo, le piastrelle a fianco con la faccia in giù. I giocatori devono decidere chi comincia il gioco. Il giocatore che inizia può essere il più giovane oppure si decide lanciando il dado.

Regole

Il giocatore che inizia gira una delle 20 piastrelle di cartone. Questa mostra due degli abitanti del castello per i quali si deve creare il percorso che li faccia incontrare.

Per esempio, la carta può mostrare il Re e la sua Regina uniti dal tappeto rosso oppure il comico fantasma del castello e il buffone di corte.

Il primo giocatore deve ora srotolare il tappeto rosso tra il Re e la Regina prendendo il primo pezzo di puzzle più adatto per fare il sentiero tra i due abitanti. Il primo pezzo di puzzle deve sempre essere posato da uno dei due giocatori al quale appartengono i abitanti. Si può quindi solo posizionare i pezzi sul proprio tappeto rosso.

Dopo che il primo giocatore ha piazzato il suo pezzo di puzzle sul piano di legno, l'altro giocatore inizia a srotolare il tappeto rosso per il suo o la sua abitante. Giocando a turno, il giocatore piazza i suoi pezzi di puzzle fino a che uno dei due non finisce per primo di srotolare il tappeto rosso tra i suoi abitanti del castello, diventando così il vincitore.

Giocare da soli non rende il compito più semplice da risolvere. In questo caso non si deve mostrare solo una coppia di abitanti ma entrambe le coppie. Il gioco diventa più complesso di quando si gioca in due, perchè in questo caso ogni volta che si piazza un pezzo sul piano si deve prestare attenzione a non bloccare il percorso dell'altra coppia di abitanti.

Divertitevi nell'aiutare i residenti del grande castello a rivedersi ancora.

P Puzzle „Encontre o caminho“

Atrás dos muros do castelo vivem doze residentes. Aqui mora o rei e também a princesa, e até mesmo o simpático fantasma do castelo e o fiel cão têm os seus próprios aposentos. Mas o castelo é muito sinuoso e grande. Por isso, os residentes só muito raramente se encontram, uma vez que não conseguem, muitas vezes, solucionar o emaranhado de caminhos.

Tu podes ajudar os residentes do castelo a encontrarem-se mais vezes e estender-lhes a passadeira vermelha, conforme é digno do seu estatuto social, que os ajuda a descobrir o caminho que os leva uns aos outros.

O puzzle „Encontra o caminho“ é constituído por um quadro em madeira com 9 peças de puzzle e 20 placas.

„Encontra o caminho“ é um jogo de puzzle, que constitui uma dura competição quando jogado a dois, mas que é também muito divertido de jogar sozinho, permitindo sempre novas combinações de caminhos. Trata-se de um jogo de puzzle especial, pois apresenta muitas possibilidades de solução.

Crianças a partir dos 4 anos vão divertir-se a jogar.

Objetivo do jogo

No quadro do puzzle encontras todos os residentes do castelo. Entre estes residentes encontra-se o campo do puzzle: uma planta do castelo com todas as suas muitas divisões. Só com a passadeira vermelha, que tu lhes estendes, é que os residentes do castelo têm a possibilidade de se encontrarem. No entanto, o outro jogador tem o mesmo objetivo, ou seja, fazer com que os „seus“ dois residentes do castelo se encontrem.

O jogo é ganho pelo primeiro que proporcionar um reencontro entre os „seus“ dois residentes.

Preparação do jogo

As peças de puzzle do quadro em madeira são colocadas, abertas, sobre a mesa, e as placas ao seu lado, tapadas. Entre vocês, deverão decidir quem começa a jogar. Poderá ser o jogador mais novo ou então poderão tirar à sorte.

As regras

O primeiro jogador vira uma das vinte placas. Nela podem ver-se dois residentes do castelo, que precisam que sejam construídos os caminhos que os levam um ao outro.

Pode ser, por exemplo, o cartão no qual o rei está ligado à sua rainha através da passadeira vermelha, ou o divertido fantasma do castelo ao bobo da corte.

O primeiro jogador deverá agora estender a passadeira entre o rei e a rainha e, para isso, pega numa primeira peça do puzzle, que seja apropriada para construir o caminho entre os dois residentes. Nessa ocasião, a primeira peça do puzzle tem de ser sempre colocada num dos dois residentes do jogador. Só então podes colocar na própria passadeira vermelha.

Depois de o primeiro jogador ter colocado a sua peça no campo do puzzle, o segundo jogador começa também a jogar e a estender a passadeira aos seus residentes do castelo. Sucessivamente, os jogadores vão agora colocando as suas peças do puzzle, até que um jogador tenha estendido, por completo, a passadeira vermelha entre os seus residentes do castelo. Este jogador é o vencedor.

Se estiveres a jogar sozinho, a tarefa não é menos complicada. Nesse caso, não terás de mostrar o caminho a apenas um par de residentes de entre as placas tapadas, mas sim a todos os pares. Muitas vezes, torna-se ainda mais complicado do que jogar a dois, pois sempre que colocas uma peça do puzzle, terás de pensar em não obstruir o caminho para o segundo par.

Esperamos que se divirtam a possibilitar aos residentes um reencontro no grande castelo.

ИГРА-ГОЛОВОЛОМКА „НАЙДИ ТРОПИНКУ“

За стенами замка живут двенадцать его обитателей. Тут обитают и король, и принцесса, и даже у симпатичного замкового привидения и верного пса есть свои собственные покои. Замок, однако, весьма велик и запутан. Поэтому обитатели замка встречаются друг с другом крайне редко, так как они в этих запутанных ходах не могут найти дорогу.

Ты можешь помочь обитателям замка чаще встречаться, расстелив для них красную дорожку, которая поможет им добраться друг до друга.

Игра пазл „Найди дорожку“ состоит из деревянной рамки с 9 частями пазла и 20 табличек.

Пазл „Найди дорогу“ — это головоломное состязание для игры вдвоём, но в неё так же интересно играть и одному, так как в ней возможны всё новые и новые комбинации путей. Необычность этого пазла в том, что существует множество решений.

В эту игру будут с удовольствием играть дети от 4-х лет.

Цель игры

На рамке пазла находятся все обитатели замка. Между ними расположено игровое поле: план замка с его многочисленными помещениями. Обитатели замка могут добраться друг до друга только по красной дорожке, которую ты расстелешь для них.

Твой соперник также стремится привести „своих“ обитателей друг к другу.

Выигрывает тот, кто первым поможет „своей“ паре увидеться друг с другом.

Подготовка к игре

Части пазла из деревянной рамки открыто выкладываются на стол, рядом кладутся таблички изображением вниз. Игроки договариваются между собой, кому начинать. Им может стать самый младший участник или же начинающий определяется путём жеребьёвки.

Правила игры

Первый игрок переворачивает одну из двадцати табличек. На ней изображены два обитателя замка, которым нужно проложить друг к другу дорожку.

Например, это табличка, на которой король соединён красной дорожкой со своей королевой или забавное привидение с придворным шутком.

Первый игрок должен теперь раскатать дорожку между королём и королевой, для чего он берёт первую часть пазла, подходящую для соединения этой пары. При этом каждый первый пазл нужно всегда прикладывать к одному из двух своих обитателей. Разрешается прикладывать части только к своей красной дорожке.

После того как первый игрок выложит свою часть пазла на игровое поле, второй игрок также начинает выкладывать для своих обитателей красную дорожку. Игроки по очереди выкладывают свои части пазла, пока один из них первым не расстелет красную дорожку между своей парой обитателей. Этот игрок становится победителем.

В случае если ты играешь один, найти решение ничуть не легче. Ведь теперь ты должен указать путь не одной паре обитателей на открытой табличке, а двум. Зачастую это бывает гораздо сложнее, чем при игре вдвоём, так как при выкладывании каждой части пазла ты должен ухитриться, не заградить путь второй паре.

Помогите обитателям огромного замка добраться друг до друга! Желаем вам увлекательной игры!

