

MICHELLE SCHAMEN

LA ESCALERA ENCANTADA

Un juego de dados
y de confusión



DREI
MAGIER
SPIELE



AS D'OR
CANNES 2005
NOMINE

DEVIR

L'ESCALA
EMBRUIXADA AS ESCADAS
ASSOMBRADAS

2-4

4-99 años

10-15 min

LA ESCALERA ENCANTADA

Autor: **Michelle Schanen**
Diseño gráfico: **Rolf Vogt**
Ilustraciones: **Lena Kappler**
Johann Rüttinger
Redacción: **Kathi Kappler**

De la presente edición:
Dirección editorial: **Xavier Garriga**
Joaquim Dorca
Adaptación gráfica: **Antonio Catalán**
Traducción
Castellano y catalán: **Marc Figueras**
Marià Pitarque
Portugués: **Pedro Venâncio**



© Copyright 2011
DREI MAGIER SPIELE
by Schmidt Spiele
GmbH
www.dreimagier.de
Art. Nr. 88847



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



Juego del Año Infantil
en Japón - 2004



Juego del Año Infantil
en Finlandia - 2005



Nominado
al Juego del Año
en Francia - 2006



Juego del Año Infantil
en Suecia - 2006



Juego del Año Infantil
en Noruega - 2006





MICHELLE SCHANEN

LA ESCALERA ENCANTADA

Un juego de dados
y de confusión

ESP



L'ESCALA EMBRUIXADA

Un joc de daus
i de confusió

CAT

AS ESCADAS ASSOMBRADAS

Um jogo de dados
e confusão

POR



LA ESCALERA ENCANTADA

Un juego de dados
y de confusión

Edad: a partir de 4 años
Jugadores: de 2 a 4
Duración: 10-15 min

Material

- 1 tablero de juego de 51 x 51 cm
- 4 figuritas de madera, «los fantasmas»
- 4 peones de madera, «los niños»
- 4 fichas de madera en forma de disco
- 1 dado especial

Idea del juego

En un antiguo castillo en ruinas hay una escalera tortuosa que lleva hasta el rincón más alto de la fortaleza... ¡donde vive un viejo fantasma! De puntillas, un grupo de atrevidos niños empieza a subir los peldaños; todos quieren ser el primero en llegar a lo más alto y asustar al fantasma con un buen «¡BUUUUUU!».

Pero el fantasma ya conoce este juego y por eso ha encantado las escaleras, de modo que los niños, a medida que van subiendo, ¡también se convierten en fantasmas! Además, de vez en cuando hace que los niños intercambien sus posiciones. Con tantos hechizos, al final nadie sabe quién es quién.

¿Qué niño será el primero en llegar a lo más alto de la escalera y asustar al viejo fantasma?



Preparación del juego

Colocad el tablero en medio de la mesa y dejad los fantasmas junto a este. Cada jugador deja la ficha en forma de disco delante de él (para recordar su color durante la partida) y pone su peón (que tiene la cabeza imantada) en el primer peldaño de la escalera encantada (el que tiene la flecha).

Reglas para 4 jugadores

Comienza el jugador más joven y se continúa en el sentido de las agujas del reloj. En su turno, un jugador tira el dado y hace lo que se explica a continuación.

Si sale una de las caras con puntos:

El jugador avanza su peón tantos peldaños como puntos muestre el dado. En un mismo peldaño puede haber más de un peón.

Si sale una de las caras con fantasma:

El jugador que ha tirado el dado debe transformar en fantasma el peón que quiera (el suyo o el de otro jugador). Para ello coloca uno de los fantasmas que habéis dejado al lado del tablero sobre uno de los peones; la cabeza imantada del peón se unirá al fantasma. ¡El peón se ha convertido en fantasma!



Y seguid jugando...

Si un jugador, el peón del cual ya se ha transformado en fantasma, tira el dado y obtiene una cifra, debe avanzar un fantasma. **Por tanto, ¡conviene recordar siempre bajo qué fantasma está vuestro peón!**

Está totalmente prohibido ver qué peón hay debajo de un fantasma.

- Si todos los peones ya se han transformado en fantasmas y en la tirada del dado sale una cifra, el jugador que ha tirado el dado debe avanzar uno de los fantasmas. Pero cuidado, porque está prohibido mover hacia atrás.
- Si todos los peones ya se han transformado en fantasmas y en la tirada del dado sale un fantasma, el jugador que ha tirado el dado debe intercambiar las posiciones de dos fantasmas.

Consejo: con niños de 4 años puede resultar útil marcar el peldaño con el dedo, quitar el fantasma y, manteniendo el dedo sobre el peldaño, intercambiarlo con otro.

Fin de la partida

Cuando un fantasma llega al último peldaño de la escalera (donde se halla el viejo fantasma), habrá ganado el jugador al que pertenezca el peón que hay debajo del fantasma. El jugador que ha movido el fantasma es el que debe revelar la identidad secreta que se esconde en él: da la vuelta al fantasma y así todos pueden ver quién es el ganador, que podrá asustar a todos con un fuerte «¡BUUUUUU!».

Importante: no es necesario llegar al último peldaño con una tirada exacta del dado; si el dado indica más puntos que los escalones que faltan para llegar al final, los puntos sobrantes no cuentan.

Después de que uno de los jugadores haya ganado, el resto puede seguir jugando para ver quién llega en segundo y tercer lugar.

Reglas para 2 jugadores

Los dos peones que no pertenecen a ningún jugador se convierten en fantasma antes de empezar la partida y se colocan en el primer peldaño, con los otros peones.

Estos «fantasmas neutrales» entrarán en juego de forma normal cuando empiecen a producirse intercambios de posición entre los fantasmas.

Si el primer fantasma en llegar al último peldaño es uno de estos «fantasmas neutrales», seguid jugando hasta que llegue un fantasma con el peón de uno de los jugadores, que será el ganador.

Reglas para 3 jugadores

El peón de más que no pertenece a ningún jugador también se convierte en fantasma antes de empezar la partida y se coloca en el primer peldaño, con los otros peones. Las reglas son las mismas que con las reglas para 2 jugadores.

Variante para niños mayores

Cuando un jugador lanza el dado y sale un fantasma (después de que todos los peones se hayan convertido en fantasmas), tiene dos posibilidades:

- intercambiar la posición de dos fantasmas (de la manera habitual), o bien
- intercambiar dos fichas en forma de disco entre dos jugadores; así, ¡los peones de ese color cambian de propietario!

Y ahora, ¡a divertirse!





L'ESCALA EMBRUIXADA

Un joc de daus i de confusió

Edat: a partir de 4 anys
 Jugadors: de 2 a 4
 Durada: 10-15 min

Material

- 1 tauler de joc de 51 × 51 cm
- 4 figuretes de fusta, «els fantasmes»
- 4 peons de fusta, «els nens»
- 4 fitxes de fusta en forma de disc
- 1 dau especial

Idea del joc

En un antic castell enrunat hi ha una escala tortuosa que duu fins al racó més alt de la fortalesa... i allà dalt viu un vell fantasma! De puntetes, un grup de nens ben agosarats comença a pujar els esglaons; tots volen ser el primer a arribar dalt de tot i espantar el fantasma amb un bon «BUUUUUU!».

Però el fantasma ja se'l coneix, aquest joc, i per això ha embruixat les escales, de manera que els nens, a mesura que van pujant, també es converteixen en fantasmes! A més a més, també fa que, de tant en tant, els nens intercanviïn les seves posicions. Amb tants encanteris, al final ningú no sap qui és qui.

Quin nen serà el primer a arribar al capdamunt de l'escala i espantar el vell fantasma?



Preparació del joc

Col·loqueu el tauler al mig de la taula i deixeu els fantasmes al costat del tauler. Cada jugador deixa la fitxa en forma de disc al seu davant (per recordar el seu color durant la partida) i posa el seu peó (que té el cap imantat) en el primer esglaó de l'escala encantada (el que té la fletxa).

Regles per a 4 jugadors

Comença el jugador més jove i es continua en el sentit de les agulles del rellotge. En el seu torn, un jugador llença el dau i fa el que s'explica tot seguit.

Si surt una de les cares amb punts:

El jugador avança el seu peó tants esglaons com punts mostri el dau. En un mateix esglaó poden haver-hi tants peons com calgui.

Si surt una de les cares amb fantasma:

El jugador que ha llençat el dau ha de transformar en fantasma el peó que vulgui (el seu o el d'un altre jugador). Per fer-ho, col·loca un dels fantasmes que heu deixat a la vora del tauler sobre un dels peons; el cap imantat del peó s'enganxarà amb el fantasma. El peó s'ha convertit en fantasma!



I continueu jugant...

Si un jugador, el peó del qual ja s'ha transformat en fantasma, llença el dau i obté una xifra, ha de fer avançar un fantasma. **Per tant, convé recordar sempre sota quin fantasma us trobeu!**

Està totalment prohibit mirar quin peó hi ha sota un fantasma!

- Si tots els peons ja s'han transformat en fantasmes i en la tirada del dau surt una xifra, el jugador que ha llençat el dau ha de fer avançar un dels fantasmes. Però, compte, perquè està prohibit moure enrere.
- Si tots els peons ja s'han transformat en fantasmes i en la tirada del dau surt un fantasma, el jugador que ha llençat el dau ha d'intercanviar les posicions de dos fantasmes.

Consell: amb nens de 4 anys pot resultar útil marcar l'esglaó amb el dit, treure el fantasma i, mantenint el dit sobre l'esglaó, intercanviar-lo amb un altre.

Fi de la partida

Quan un fantasma arriba al darrer esglaó de l'escala (on hi ha el vell fantasma), haurà guanyat el jugador a qui pertanyi el peó que hi ha sota el fantasma! El jugador que ha mogut el fantasma és el que ha de revelar la identitat secreta que s'hi amaga: gira el fantasma cap per avall i així tots podeu veure qui és el guanyador, que podrà espantar tothom fent «BUUUUU!».

Important: no cal arribar a l'últim esglaó amb una tirada exacta del dau; si el dau indica més punts que els esglaons que cal per arribar al final, els punts sobrats no compten.

Després que un dels jugadors hagi guanyat, la resta pot continuar jugant per veure qui arriba en segon i tercer lloc.

Regles per a 2 jugadors

Els dos peons que no pertanyen a cap jugador es converteixen en fantasma abans de començar la partida i es col·loquen en el primer esglaó, amb els altres peons.

Aquests «fantasmes neutrals» entraran en joc de forma normal quan comencin a produir-se intercanvis de posició entre els fantasmes.

Si el primer fantasma a arribar al darrer esglaó és un d'aquests «fantasmes neutrals», seguiu jugant fins que arribi un fantasma amb el peó d'un dels jugadors, que serà el guanyador.

Regles per a 3 jugadors

El peó sobrer que no pertany a cap jugador també es converteix en fantasma abans de començar la partida i es col·loca en el primer esglaó, amb els altres peons. Les regles són les mateixes que amb les regles per a 2 jugadors.

Variante per a nens més grans

Quan un jugador llença el dau i surt un fantasma (després que tots els peons s'hagin convertit en fantasmes), té dues possibilitats:

- intercanviar la posició de dos fantasmes (de la manera habitual), o bé
- intercanviar dues fitxes en forma de disc entre dos jugadors, de manera que els peons d'aquell color canvien de propietari!

I ara, a divertir-se escales amunt!





AS ESCADAS ASSOMBRADAS

Um jogo de dados e confusão

Idade: a partir dos 4 anos
Jogadores: de 2 a 4
Duração: 10-15 min

Material

- 1 tabuleiro de jogo de 51 x 51 cm
- 4 figuras de madeira: «os fantasmas»
- 4 peões de madeira: «as crianças»
- 4 discos de madeira
- 1 dado especial

Ideia do jogo

No recanto mais alto de um antigo castelo em ruínas vive um velho fantasma. Para lá chegar, é necessário subir uma escadaria tortuosa. Pé ante pé, um grupo de corajosas crianças começa a subir os degraus íngremes. Cada criança quer ser a primeira a chegar ao topo e assustar o fantasma com um grande "BUUUUU!!!".

Mas o fantasma já conhece este velho jogo e, em segredo, enfeitiçou o dado para que as crianças, à medida que vão subindo, também se transformem em fantasmas! Além disso, também as faz trocar de posição constantemente e, ao fim de algum tempo, já ninguém sabe quem é quem!

Qual das crianças será a primeira a chegar ao topo da escada e a assustar o velho fantasma?



Preparação do jogo

O tabuleiro é colocado no centro da mesa e os fantasmas são colocados junto a ele. Cada jogador coloca o seu peão (que tem um íman na cabeça) no primeiro degrau da escada assombrada (o que tem uma seta) e um disco de madeira da mesma cor em frente a si (para que não se esqueça da cor do seu peão durante o decorrer do jogo).

Regras para 4 jogadores:

Começa o jogador mais novo e o jogo segue no sentido dos ponteiros do relógio. Na sua vez, o jogador lança o dado e segue as regras que se explicam de seguida:

Significado dos pontos no dado:

O jogador avança o seu peão tantos degraus quanto o número de pontos que mostre o dado. Podem existir vários peões no mesmo degrau.

Significado do fantasma no dado:

O jogador que lançou o dado deve transformar em fantasma um peão à sua escolha (seu ou de outro jogador). Para isso, coloca um dos fantasmas que estão ao lado do tabuleiro sobre um dos peões. A cabeça com o íman irá unir-se ao fantasma e o peão desaparece!



E o jogo continua...

Se, na sua vez, um jogador cujo peão já se transformou em fantasma lança o dado e obtém um número, tem de fazer avançar um fantasma! **Portanto, convém que te recordes sempre sob qual fantasma está o teu peão!**

É totalmente proibido ver que peão está sob um fantasma!

- Se todos os peões já foram transformados em fantasmas e sai um número no dado, o jogador que o lançou deve avançar um dos fantasmas. Atenção: não é permitido mover um fantasma para trás!
- Se todos os peões já foram transformados em fantasmas e sai um fantasma no dado, o jogador que o lançou deve trocar de posição dois dos fantasmas!

Sugestão: com crianças de 4 anos poderá ser mais fácil marcar o degrau com o dedo, retirar o fantasma e, mantendo o dedo sobre o degrau, trocar o fantasma com outro.

Final do jogo

Quando um fantasma chega ao último degrau (onde se encontra o velho fantasma), vence o jogador cujo peão se esconde sob esse fantasma. O jogador que moveu o fantasma deverá revelar a cor do peão escondido: dá a volta ao fantasma e, assim, todos poderão ver qual foi o jogador vencedor, que poderá exclamar um grande "BUUUUU!!!!".

Importante: não é necessário chegar ao último degrau com um valor exacto do dado; se o dado indicar mais pontos do que os degraus que faltam para alcançar o final, os pontos que sobram não contam.

Depois de se descobrir o vencedor, o jogo pode continuar para determinar o segundo e o terceiro lugar.

Regras para 2 jogadores:

Os dois peões que não pertencem a ninguém são transformados em fantasmas antes do início do jogo e colocados no primeiro degrau, junto aos outros peões.

Estes "fantasmas neutros" entrarão em jogo automaticamente, assim que se comecem a efectuar trocas de posições entre fantasmas.

Se o primeiro fantasma a chegar ao último degrau é um dos "fantasmas neutros", o jogo continua até que chegue um fantasma com um peão de um dos jogadores. Esse jogador será o vencedor.

Regras para 3 jogadores:

O peão que não pertence a nenhum jogador é transformado em fantasma antes do início do jogo e colocado no primeiro degrau, junto aos outros peões. As regras de jogo são as mesmas da variante para 2 jogadores.

Variante para crianças mais velhas

Quando um jogador lança o dado e sai um fantasma (depois de todos os peões se terem convertido em fantasmas), tem duas escolhas possíveis:

- trocar a posição de dois fantasmas (do modo habitual), ou
- trocar os discos de madeira entre dois jogadores; deste modo, os peões dessa cor trocam de dono!

E agora... divirtam-se!





ESP LA POLILLA TRAMPOSA
¿No se pueden hacer trampas?
¡No en este descarado juego!

CAT L'ARNA TRAMPOSA
No s'hi poden fer trampes?
En aquest joc sí!

POR A TRAÇA BATOTEIRA
Não se pode fazer batota?
Não é o que acontece neste
descarado jogo!

3-5
7-99 años
15-25 min

ESP SOPA DE BICHOS
Una palabra incorrecta, tardar demasiado
tiempo, un tartamudeo... ¡y te tendrás
que llevar toda la sopa!

CAT SOPA DE PANEROLES
Una paraula equivocada i haureu de
tornar a començar la vostra sopa!

POR SOPA DE BARATAS
Uma palavra incorreta, demorar
demasiado tempo, um gaguejo...
e terás que levar a sopa toda!

2-6
6-99 años
10-20 min



ESP POQUER DE BICHOS
¡Pierde quien consigue
demasiadas cartas!

CAT PÒQUER DE PANEROLES
Perd qui acumula massa cartes!

POR PÓQUER DE BARATAS
Perde quem ficar com
demasiadas cartas!

2-6
8-99 años
15-25 min



DEVIR



ESP LA NOCHE DE LOS MAGOS

Este juego es una aventura extraordinaria que se juega en la oscuridad.

CAT LA NIT DEL MAGS

Una aventura màgica i extraordinària que cal jugar a les fosques

POR A NOITE DOS MAGOS

Este jogo é uma aventura extraordinária que se joga às escuras.



ESP EL LABERINTO MÁGICO

Cada jugador intenta vencer al laberinto con su peón y ser el primero en conseguir 5 símbolos mágicos.

CAT EL LABERINT MÀGIC

Cada jugador intenta superar el laberint màgic amb la seva figura i ser el primer a recollir 5 símbols màgics.

POR O LABIRINTO MAGICO

Cada jogador tenta ganhar ao labirinto com o seu marcador e ser o primeiro a conseguir 5 símbolos mágicos.





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



© Copyright 2011
DREI MAGIER SPIELE
by Schmidt Spiele
GmbH
www.dreimagier.de
Art. Nr. 88847