

MICHELLE SCHANEN

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



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





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 embriixat 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.

Variant 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!

