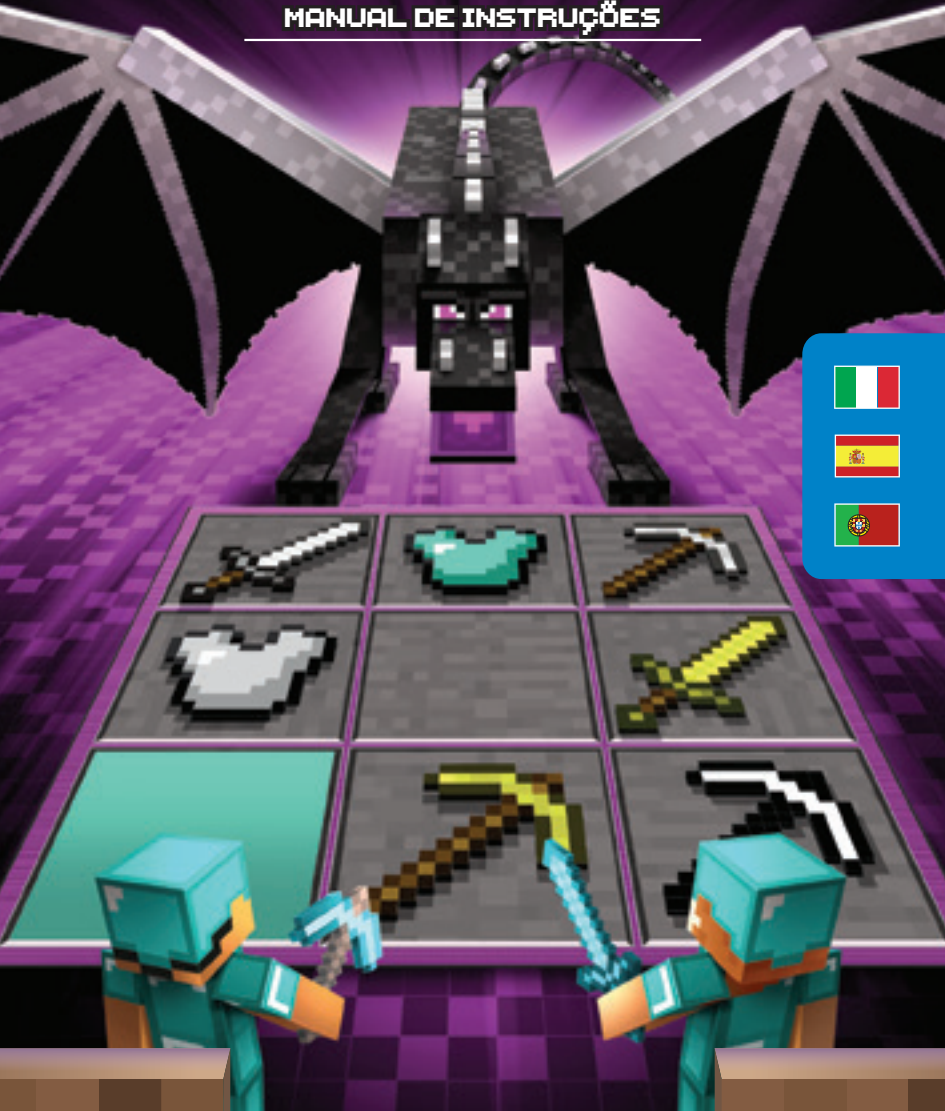


MINECRAFT

MAGNETIC TRAVEL PUZZLE

MANUALE ISTRUZIONI
MANUAL DE INSTRUCCIONES
MANUAL DE INSTRUÇÕES



ISTRUZIONI



L'Ender Dragon sta cercando di impedirti di viaggiare attraverso i mondi Minecraft disseminando il tuo cammino di 40 sfide via via sempre più difficili da affrontare.

Risolvi le sfide e prosegui il tuo viaggio usando l'arma più potente che hai a disposizione – IL TUO CERVELLO!

SCOPO DEL GIOCO:

Usa gli Indizi forniti per posizionare in modo corretto le tue armi e l'armatura magnetiche sulla Crafting Table. Se riesci a disporre il tutto inserendo tutti gli Schemi Indizio presenti sulla Sfida, **HAI VINTO!**

Saprai di aver scelto la soluzione giusta quando riuscirai a trovare tutti gli Schemi Indizio sulla Crafting Table. Per verificare la tua risposta puoi anche controllare le soluzioni nel Libretto Sfide.

LEGENDA:

Beginner = Principiante

Intermediate = Intermedio

Advanced = Avanzato

Expert = Esperto

PREPARAZIONE DEL GIOCO:

Scegli una Sfida. Ogni Sfida comincia con la disposizione nascosta di nove Magneti Minecraft su una Crafting Table da 3x3.



INDIZI:

I Magneti Minecraft sono di tre colori: Ferro, Oro e Diamante.



Simboli Magnete:

Questi simboli indicano una specifica forma e colore del magnete



Simboli Forma:

Questi simboli indicano una specifica forma del magnete ma non un colore in particolare



Simboli Colore:

Questi simboli indicano uno specifico colore del magnete ma non una forma in particolare

COME RISOLVERE UNA SFIDA:

Le Sfide da 1 a 20 cominciano con una serie di Indizi, forniti per aiutarti a disporre i magneti sulla Crafting Table. Ogni Indizio mostra uno Schema che deve apparire sulla Crafting Table almeno una volta.

Nota: Per ogni Sfida esiste un'unica soluzione.

ESEMPIO SFIDA:

Indizio 1



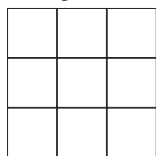
Indizio 2



Indizio 3



Crafting Table



Ogni Indizio ti fornisce solo informazioni parziali su dove posizionare esattamente i magneti. Ragiona attentamente e sfrutta le tue capacità deduttive per trovare una disposizione dei magneti che consenta di includere tutti gli Schemi indicati negli Indizi.



Usa le tue capacità deduttive per trovare la soluzione:

L'**Indizio 1** mostra la Crafting Table dove mancano dei pezzi. È possibile, tuttavia, definire l'esatta ubicazione dei tre pezzi indicati.

Indizio 1



Crafting Table



L'**Indizio 2** mostra solo una porzione della Crafting Table. Anche se lo Schema dell'Indizio 2 parrebbe adattarsi a diverse posizioni, considerando l'ubicazione dei Magneti indicata nell'Indizio 1 è possibile stabilire che l'Indizio 2 va collocato nell'angolo in alto a sinistra della Crafting Table.

Indizio 2



Crafting Table



Mettere l'Indizio 2 in qualunque altra posizione comporterebbe l'avere due Magneti nello stesso posto. Per esempio, se mettiamo l'Indizio 2 nell'angolo in alto a destra, la Spada di Diamante finirebbe al centro del tabellone di gioco, ma l'Indizio 1 in quella posizione mostra già la presenza di un Piccone d'Oro.

L'**Indizio 3** mostra solo la forma di un Magnete, e il colore di un altro Magnete. Questo Indizio non sembra fornire molte informazioni. Tuttavia, poiché è noto dove sono posizionati gli altri 6 magneti sulla Crafting Table, è possibile usare l'Indizio 3 per sistemare correttamente i restanti tre pezzi.

Indizio 3



Crafting Table



L'Indizio 3 mostra una Spada al centro di una fila dove, alla sua destra, c'è un Magnete Diamante. Gli Indizi 1 e 2 mostrano dei Picconi al centro delle prime due file in alto e, quindi, è possibile dedurre che l'Indizio 3 si riferisca alla fila in basso. L'Indizio 3 indica inoltre dove posizionare 2 dei restanti magneti, quindi, per logica, l'ultimo pezzo andrà collocato nell'unico posto rimasto libero.



Adesso la Crafting Table è stata completamente riempita, sarà possibile verificare di avere la soluzione giusta controllando che quanto fatto contenga tutti e tre gli Schemi Indizio.

Soluzione



Indizio 1



Indizio 2



Indizio 3



Soluzione



Indizio 1



Indizio 2



Indizio 3



Soluzione



Indizio 1



Indizio 2



Indizio 3



Soluzione



La soluzione scelta è giusta! Tutti e tre gli Schemi Indizio appaiono sulla Crafting Table! Una volta che avrai capito come è stata usata la deduzione logica per risolvere la sfida presentata come esempio, sarai pronto per iniziare a giocare!

Suggerimenti:

1. Non occorre che gli Indizi vengano usati nell'ordine dato.
2. Le informazioni sulla forma fornite in un Indizio potrebbero combinarsi con quelle sul colore presenti in un altro Indizio.
3. A volte gli Indizi si incastrano come in un mosaico.
4. Se si vede lo stesso pezzo su più Indizi, dovranno essere raggruppati e le informazioni dovranno essere considerate come un unico Indizio.

Procedi con le Sfide da 1 a 20!

Quando sei pronto per affrontare le Sfide da 21 a 40, controlla nuovamente le istruzioni (pagg. 6-7) per capire cosa sono e come usare gli Indizi Negativi.

INDIZI NEGATIVI

Congratulazioni per aver superato le Sfide dei livelli Principiante e Intermedio! Per affrontare le Sfide da 21 a 40, impara prima come usare gli Indizi Negativi.



Gli Indizi su sfondo scuro sono chiamati Indizi Negativi e indicano uno Schema Indizio che **NON** deve apparire sulla tua Crafting Table finale.

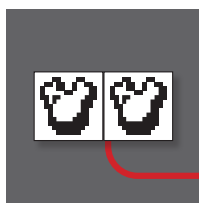


ESEMPIO SFIDA:

Indizio 1



Indizio 2 (Negativo)



Soluzione errata

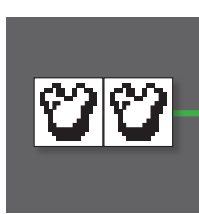


Questa soluzione soddisfa l'Indizio 1, ma non è una soluzione valida perché sulla Crafting Table compare lo Schema dell'Indizio Negativo.

Indizio 1



Indizio 2 (Negativo)



Soluzione corretta



È questa la soluzione giusta, perché soddisfa i requisiti dell'Indizio 1 e sulla Crafting Table non compare lo Schema dell'Indizio Negativo.

Una volta che avrai capito come usare gli Indizi Negativi unitamente ai normali Indizi per definire la corretta collocazione dei Magneti, sarai pronto a continuare e ad affrontare le Sfide da 21 a 40!

Durante il gioco, ricorda: per alcune Sfide è facile visualizzare mentalmente la soluzione, ma per altre il modo più semplice per iniziare è quello di posizionare uno o più Indizi sulla Crafting Table per vedere come altri Indizi potranno o meno trovare posto. Parte del divertimento sta proprio nello scambiare di posto i vari pezzi fino a che non si trova la soluzione che riesca a soddisfare i requisiti di tutti gli Indizi!

Gioco ideato da **Mark Engelberg**.



INSTRUCCIONES



El dragón Ender está intentando impedir que viajes a través de los mundos de Minecraft poniendo en tu camino 40 retos cada vez más difíciles de superar.

Resuelve los retos y prosigue tu viaje utilizando el arma más potente de la que dispones: **¡TU CEREBRO!**

OBJETIVO DEL JUEGO:

Utiliza las pistas visuales proporcionadas para colocar de forma correcta tus armaduras y tus armas magnéticas en la mesa de fabricación. Si consigues organizarlo todo de forma que la mesa de fabricación incluya todos los patrones de las pistas del reto, **¡GANAS!**

Sabrás que has dado con la solución correcta cuando todos los patrones de las pistas aparezcan en la mesa de fabricación. Para comprobar tu respuesta, también puedes consultar las soluciones del libro de retos.

LEYENDA:

Beginner = Principiante

Intermediate = Intermedio

Advanced = Avanzado

Expert = Experto

PREPARACIÓN DEL JUEGO:

Escoge un reto. Cada reto comienza con la disposición oculta de nueve objetos Minecraft en una mesa de fabricación de 3x3 casillas.



PISTAS:

Hay tres colores diferentes de cada objeto Minecraft: hierro, oro y diamante.



Símbolos de objeto:

Estos símbolos indican la forma y el color específicos del objeto.



Símbolos de forma:

Estos símbolos indican la *forma* específica del objeto, pero ningún color en particular.



Símbolos de color:

Estos símbolos indican el *color* específico del objeto, pero ninguna forma en particular.

CÓMO RESOLVER UN RETO:

Los retos 1-20 comienzan con una serie de pistas visuales que te ayudan a ordenar los objetos en la mesa de fabricación. Cada pista te indica un patrón que debe incluir la mesa de fabricación al menos una vez.

Nota: Para cada reto existe una única solución.

RETO DE EJEMPLO:

Pista 1



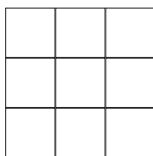
Pista 2



Pista 3



Mesa de fabricación



Cada pista te proporciona únicamente información parcial sobre dónde va cada objeto en la mesa de fabricación. Piensa con detenimiento y utiliza tu capacidad de deducción para encontrar la colocación de los objetos que integre todos los patrones indicados en las pistas.



Utiliza tu capacidad de deducción para encontrar la solución:

La **pista 1** muestra la mesa de fabricación entera, pero en ella faltan algunos objetos. Sin embargo, podemos determinar la posición exacta de los tres objetos mostrados.

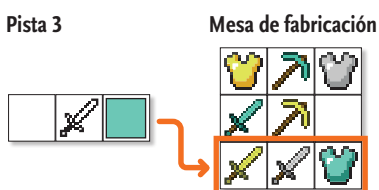


La **pista 2** muestra solo una parte de la mesa de fabricación. Aunque el patrón de la pista 2 podría encajar en varias posiciones, si tenemos en cuenta la posición de los objetos mostrados en la pista 1, podemos determinar que la pista 2 debe ir en la esquina superior izquierda de la mesa de fabricación.



Si pusiésemos la pista 2 en cualquier otra posición, tendríamos dos objetos en la misma casilla. Por ejemplo, si ponemos la pista 2 en la esquina superior derecha, la espada de diamante acabaría en el centro de la mesa, pero la pista 1 indica que en esa posición debe ir el pico de oro.

La **pista 3** muestra solo la forma de un objeto y el color de otro objeto. Puede parecer que esta pista no ofrece mucha información. Sin embargo, como sabemos dónde se colocan en la mesa de fabricación los otros 6 objetos, podemos utilizar la pista 3 para posicionar correctamente los tres objetos restantes.



La pista 3 muestra una espada en el centro de una fila con un objeto de diamante a su derecha. Las pistas 1 y 2 muestran picos en el centro de las dos filas superiores, así que podemos deducir que la pista 3 hace referencia a la fila inferior. La pista 3 también muestra dónde colocar 2 de los 3 objetos restantes, así que, por lógica, el último objeto irá en la única casilla que quede libre.



Ahora que ya hemos llenado por completo la mesa de fabricación, confirmaremos que tenemos la solución correcta comprobando que nuestra composición contiene los tres patrones de las pistas.

Solución



Pista 1



Pista 2



Pista 3



Solución



Pista 1



Pista 2



Pista 3



Solución



Pista 1



Pista 2



Pista 3



Solución



¡La solución es la correcta! ¡Los tres patrones de las pistas aparecen en la mesa de fabricación! Una vez que hayas comprendido cómo se utiliza la deducción lógica para resolver el reto de ejemplo de arriba, ¡ya estarás listo para empezar a jugar!

Consejos:

1. No es necesario utilizar las pistas en el orden en el que se te proporcionan.
2. La información sobre una forma de una pista podría combinarse con la información sobre un color de otra pista.
3. A veces, algunas pistas encajan juntas como si fueran piezas de un puzle.
4. Si ves el mismo objeto en más de una pista, combínalas y considera esa información como una única pista.

¡Ya puedes empezar con los retos 1-20!

Cuando estés listo para afrontar los retos 21-40, consulta de nuevo las instrucciones (páginas 12-13) para conocer qué son y cómo se usan las pistas negativas.

PISTAS NEGATIVAS

¡Enhorabuena por haber superado los retos de los niveles Principiante e Intermedio! Ahora aprende cómo se utilizan las pistas negativas para resolver los retos 21-40.



Las pistas que aparecen sobre un fondo oscuro se llaman pistas negativas. Estas pistas muestran un patrón que NO debe aparecer en tu mesa de fabricación final.

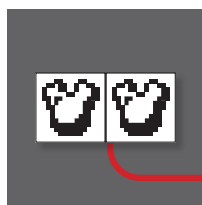


RETO DE EJEMPLO:

Pista 1



Pista 2 (negativa)



Solución incorrecta

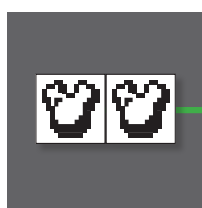


Esta solución satisface la pista 1, pero no es una solución válida porque en la mesa de fabricación aparece el patrón de la pista 2, que es una pista negativa.

Pista 1



Pista 2 (negativa)



Solución correcta



Esta es la solución correcta, porque satisface la pista 1 y el patrón de la pista negativa 2 no aparece en la mesa de fabricación.

¡Una vez que hayas entendido cómo utilizar las pistas negativas en combinación con las pistas normales para determinar la colocación correcta de los objetos, estarás listo para continuar y afrontar los retos 21-40!

Recuerda cuando juegues que en algunos retos será fácil visualizar mentalmente la solución, pero en otros el modo más sencillo de empezar será colocar una o más pistas en la mesa de fabricación para ver cómo podrían encajar o no el resto de las pistas. ¡Parte de la diversión es precisamente el intercambiar de sitio los objetos hasta dar con la solución en la que cuadren todas las pistas!

Juego inventado por **Mark Engelberg**.



INSTRUÇÕES



O Ender Dragon está a tentar impedi-lo de viajar através dos mundos Minecraft colocando no seu caminho 40 desafios cada vez mais difíceis de enfrentar.

Resolva os desafios e continue a sua viagem usando a arma mais poderosa que tem à disposição – **O SEU CÉREBRO!**

OBJETIVO DO JOGO:

Use os Indícios fornecidos para posicionar suas armas e a armadura magnética de forma correta sobre a Crafting Table. Se conseguir colocar tudo inserindo os Esquemas Indício que estão no Desafio, **GANHA!**

Saberá que escolheu a solução certa quando conseguir encontrar todos os Esquemas de Indício na Crafting Table. Para verificar a sua resposta, pode também verificar as soluções no Folheto de Desafios.

LEGENDA:

Beginner = Principiante

Intermediate = Intermédio

Advanced = Avançado

Expert = Experiente

PREPARAÇÃO DO JOGO:

Escolha um Desafio. Cada desafio começa com a colocação escondida de nove Ímanes Minecraft sobre uma Crafting Table de 3x3.



INDÍCIOS:

Os Ímanes Minecraft são de três cores: Ferro, Ouro e Diamante.



Símbolos do Íman:

Estes símbolos indicam uma forma específica de forma e cor do íman



Símbolos da Forma:

Estes símbolos indicam uma *forma* específica do íman, mas não uma cor em particular



Símbolos da Cor:

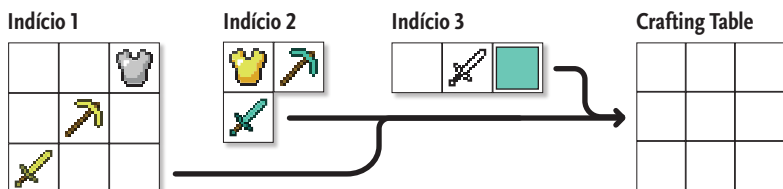
Estes símbolos indicam uma *cor* específica do íman, mas não uma forma em particular

COMO RESOLVER UM DESAFIO:

Os Desafios de 1 até 20 começam com uma série de Indícios, fornecidos para lhe ajudar a colocar os ímanes sobre a Crafting Table. Cada Indício mostra um Esquema que deve aparecer pelo menos uma vez na Crafting Table.

Nota: Para cada Desafio há uma única solução

EXEMPLO DE DESAFIO:

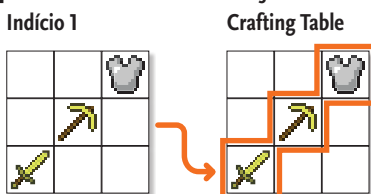


Cada Indício fornece apenas informações parciais sobre onde colocar exatamente os ímanes. Raciocine com atenção e utilize suas capacidades dedutivas para encontrar uma colocação dos ímanes que permita incluir todos os Esquemas indicados nos Indícios.

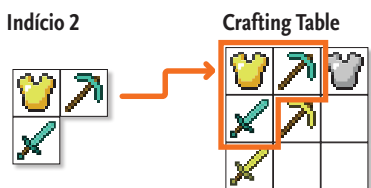


Use suas capacidades dedutivas para encontrar a solução:

O **Indício 1** mostra a Crafting Table onde faltam algumas peças. No entanto, é possível estabelecer a localização exata das três peças indicadas.

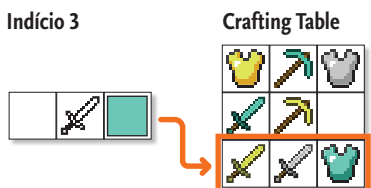


O **Indício 2** mostra somente uma parte da Crafting Table. Embora o Esquema do Indício 2 parece adaptar-se a várias posições, considerando a localização dos Ímanes indicada no indício 1 é possível estabelecer que o Indício 2 deve ser colocado no canto em cima à esquerda da Crafting Table.



Colocar o indício 2 em qualquer outra posição implicará em ter dois Ímanes no mesmo lugar. Por exemplo, se colocarmos o Indício 2 no canto em cima à direita, a Espada de Diamante iria para o meio do tabuleiro de jogo, mas o Indício 1 naquela posição já mostra a presença de uma Picareta de Ouro.

O **Indício 3** mostra apenas a forma de um Íman, e a cor de outro Íman. Este Indício não parece dar muitas informações. No entanto, como se sabe onde os outros 6 ímanes estão colocados na Crafting Table, pode ser usado o Indício 3 para colocar corretamente as três peças restantes.



O Indício 3 mostra uma Espada no centro de uma fila onde, à sua direita, há um Íman Diamante. Os Índícios 1 e 2 mostram algumas Picaretas no centro das primeiras duas filas em cima e, portanto, é possível deduzir que o Indício 3 refere-se à fila em baixo. O Indício 3 indica também onde deve-se posicionar 2 dos ímanes restantes, portanto, pela lógica, a última peça deverá ser colocada no único lugar que ficou livre.



Agora a Crafting Table foi totalmente preenchida, será possível verificar que há a solução certa controlando se o que foi feito contém todos os três Esquemas Indício.

Solução



Indício 1



Indício 2



Indício 3



Solução



Indício 1



Indício 2



Indício 3



Solução



Indício 1



Indício 2



Indício 3



Solução



A solução escolhida está certa! Todos os três Esquemas Indício aparecem na Crafting Table! Quando tiver entendido como foi utilizada a dedução lógica para resolver o desafio apresentado como exemplo, estará pronto para começar a jogar!

Sugestões:

1. Não é preciso que os outros Indícios sejam utilizados na ordem dada.
2. As informações fornecidas sobre a forma num Indício poderão combinar-se com aquelas sobre a cor presentes em outro Indício.
3. Às vezes os Indícios se encaixam como num mosaico.
4. Se for vista a mesma peça em mais de um Indício, devem ser reunidas e a informação deve ser considerada como um único Indício.

Prossiga com os Desafios de 1 até 20!

21 até 40, verifique novamente as instruções (páginas 6-7) para entender quais são e como utilizar os Indícios Negativos.

INDÍCIOS NEGATIVOS

Parabéns por ter resolvido os Desafios dos níveis Principiante e Intermédio! Para enfrentar os Desafios de 21 até 40, antes deve aprender como devem ser utilizados os Indícios Negativos.



Os Indícios sobre fundo escuro são denominados Indícios Negativos e indicam um Esquema Indício que NÃO deve aparecer na sua Crafting Table final.

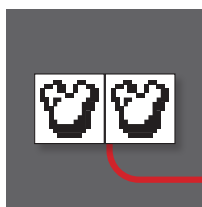


EXEMPLO DE DESAFIO:

Indício 1



Indício 2 (Negativo)



Solução Errada

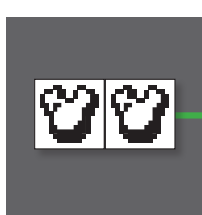


Esta solução satisfaz o Indício 1, mas não é uma solução válida porque na Crafting Table aparece o Esquema do Indício Negativo

Indício 1



Indício 2 (Negativo)



Solução certa

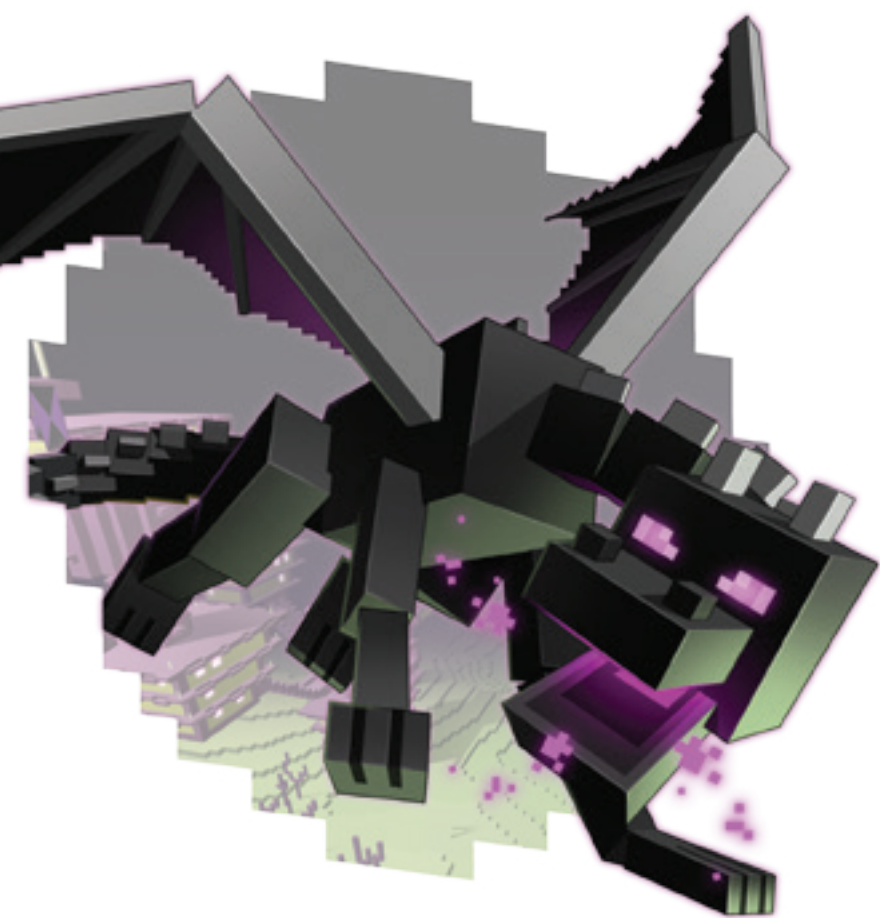


Esta é a solução certa, porque satisfaz os requisitos do Indício 1 e na Crafting Table não aparece o Esquema do Indício Negativo.

Quando entender como utilizar os Indícios Negativos junto com os Indícios normais para estabelecer a colocação certa dos Ímanes, estará pronto para continuar e enfrentar os Desafios de 21 até 40!

Durante o jogo, lembre: para alguns Desafios é fácil visualizar a solução mentalmente, mas para outros a forma mais fácil para começar é a de colocar um ou mais Indícios sobre a Crafting Table para ver como os outros Indícios poderão ou não encontrar lugar. Parte do divertimento está exatamente em trocar as várias peças de lugar até encontrar a solução que consegue satisfazer os requisitos de todos os Indícios!

Este jogo foi inventado por **Mark Engelberg**.



ThinkFun's Mission is to Ignite Your Mind!®

ThinkFun® is the world's leader in addictively fun games that stretch and sharpen your mind.

From lighting up young minds to creating fun for the whole family, ThinkFun's innovative games make you think while they make you smile.



www.ThinkFun.com



© 2019 Ravensburger North America, Inc. All Rights Reserved.

MADE IN CHINA. #76 435 8. IN02.