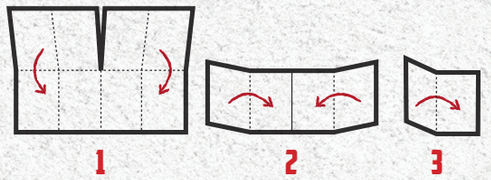
VOLVER A EMPEZAR

Si tienes la sensación de que no hay salida, puedes volver a empezar desde la Rosa de los Vientos. Para ello, asegúrate de doblar el Mazescape siguiendo las instrucciones indicadas en la parte trasera del Mazescape.



SALIDA DEL LABERINTO

Cuando alcances el Triángulo Imposible, habrás logrado salir del laberinto. **Puedes pasar al siguiente Mazescape.**

Para guardar el Mazescape, asegúrate de seguir las instrucciones de doblado indicadas en la parte trasera.

Si te pierdes en el laberinto y necesitas una ayuda para salir, puedes escanear con tu móbil el código QR que encontrarás en la parte trasera de cada mapa. Ese código te llevará a un conjunto de pistas que te ayudarán a continuar.

OBJETIVOS SECUNDARIOS

Cada Mazescape tiene su propio conjunto de objetivos secundarios. Estos objetivos se muestran en la parte trasera de cada Mazescape. Al final del reglamento encontrarás una lista para tomar nota de los objetivos cumplidos. Existen 3 tipos de objetivos secundarios:

Encontrar: Para cumplirlo debes pasar el puntero sobre ellos. Por ejemplo, encontrar la bandera.



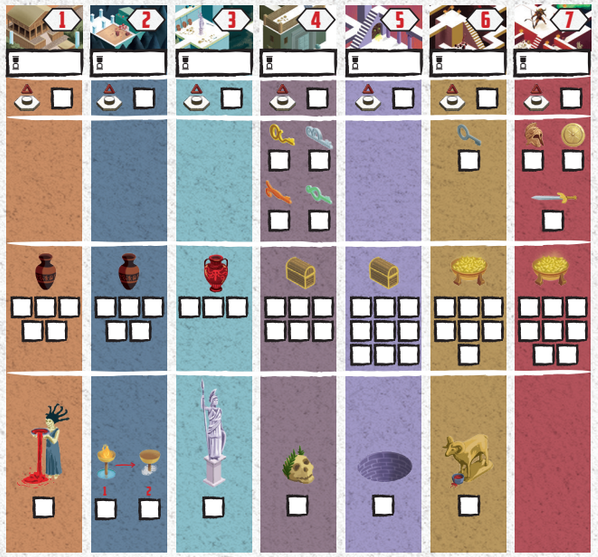
Activar: Para cumplirlo debes llegar al interruptor. Por ejemplo, activar el interruptor que "enciende el reloj".



Recoger y llevar: Para cumplirlo debes primero recoger el objeto 1 y llevarlo al lugar 2. Por ejemplo, recoge la moneda y llévala a la fuente.



MARCADOR DE OBJETIVOS



Si te ha gustado este Mazescape, encontrarás más desafíos en el apartado de Mazescape en www.devir.com

Créditos.

Diseño del juego: Pablo Céspedes y Víctor Hugo Cisternas. **Ilustración:** Joan Guardiet y Àlex Santaló **Grafismo:** Bascu **Corrección:** Jaume Muñoz **Edición:** David Esbrí

DEVIR IBERIA S.L.
Rosselló 184
08008 Barcelona

www.devir.com

Ludoismo

Pablo Céspedes y Víctor Hugo Cisternas.

MAZESCAPE

REGLAMENTO

Mazescape es un puzle que te transporta a un mundo misterioso, solitario e intrincado, lleno de caminos que cambian constantemente. A medida que abras y cierres las secciones que lo constituyen, descubrirás diferentes rutas que pueden llevarte a la locura... o a encontrar el Triángulo Imposible, que te transportará nuevamente al mundo real. O si quieres, a otro Mazescape.



INTRODUCCIÓN

En esta caja encontrarás 7 Mazescape diferentes. Cada Mazescape es independiente de los demás, pero te recomendamos comenzar por el número 1 y luego avanzar en orden ascendente para vivir la experiencia completa.

El objetivo principal de todos los Mazescape es partir de la Rosa de los Vientos y llegar al Triángulo Imposible. Una vez que logras este objetivo, puedes avanzar al siguiente Mazescape.

Adicionalmente, cada Mazescape plantea diferentes objetivos secundarios, como por ejemplo encontrar, activar o recoger objetos. Puedes examinar la parte trasera de cada Mazescape para ver los objetivos secundarios que contiene.

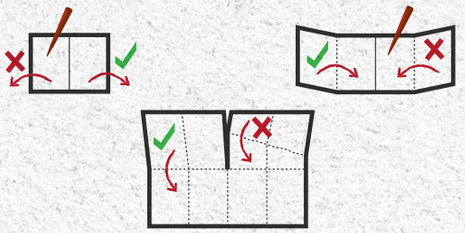
PREPARACIÓN

Debes jugar en una mesa o superficie plana. Abre el Mazescape dejando la tapa y la parte trasera **siempre** en contacto con la mesa.

Utiliza el **puntero** (o simplemente el dedo). El puntero **NO puede levantarse** de la mesa. Todos los Mazescape comienzan colocando el puntero en la Rosa de los Vientos.



Puedes **plegar y desplegar** las secciones siguiendo los dobleces definidos. La sección donde se encuentra el puntero NO se puede plegar ni desplegar.



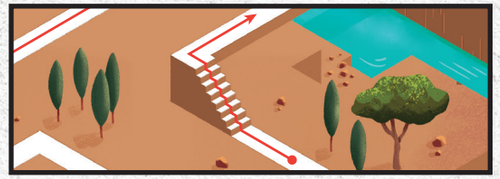
Tu objetivo es alcanzar la salida. En todos los Mazescape lo logras llegando al Triángulo Imposible.



Al final de este manual podrás llevar un registro de los Mazescape de esta caja que has completado y el tiempo que has tardado en resolver cada uno de ellos. Puedes descargar más hojas de puntuación desde la página de Mazescape en www.devir.com.

CÓMO MOVERSE POR EL LABERINTO

Únicamente puedes recorrer las **rutas de color blanco**. No puedes saltar de una ruta a otra (recuerda que no puedes levantar el puntero del papel). Siempre es posible subir o bajar las escaleras y cruzar por debajo de otros caminos, siguiendo la continuidad visual.



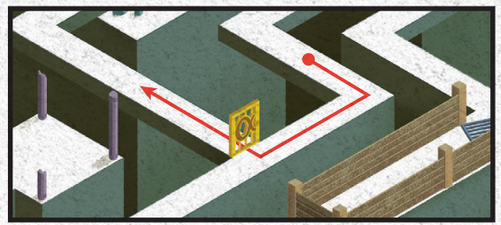


También puedes subir o bajar por los muros utilizando las **escaleras de mano**.



Algunos Mazescape tienen puertas cerradas. Debes **recoger la llave para atravesar la puerta** correspondiente. Utiliza la última página de este reglamento para tomar nota de las llaves que consigues.





Puedes usar los **portales para teletransportarte**. Lleva el puntero directamente al otro portal, sin plegar o desplegar secciones. Para poder hacerlo, ambos portales deben estar visibles.



