

REINER KNIZIA

# BRAINS

The background of the entire page is a detailed treasure map. A red dashed line traces a path across the map, starting from the top left, moving right, then down, then right again, and finally down to a treasure chest. The map is filled with various symbols: a volcano, a blue gemstone, a snake, a hut, a palm tree, and a small boat. In the top center, a glowing yellow lightbulb is positioned above the letter 'i' in the word 'BRAINS'. To the left of the path, there are three gold coins with embossed faces. To the right, a golden compass with a red and blue needle is shown. The treasure chest at the end of the path is open, revealing gold coins inside. The overall theme is treasure hunting and puzzles.

## **HARTA COMORII**

50 de probleme rafinate tip puzzle  
pentru 1 jucător de peste 8 ani  
de Reiner Knizia

## **REGULAMENT**

## Despre ce este vorba?

Nu este deloc simplu să asamblezi în mod corect o hartă a comorii, dacă trebuie să ții cont și de anumite indicații. Reușești să găsești bucățile potrivite din harta comorii și să rezolvi toate puzzle-urile?

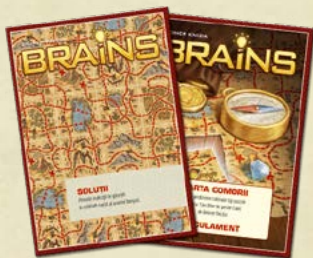
## Ce conține?



25 de planșe puzzle - tipărite pe ambele fețe



8 cartonașe cu bucăți din harta comorii



1 broșură cu prime  
indicații și cu soluții

acest regulament

**Piese de schimb:** Ai cumpărat un produs de calitate. Dacă lipsește o piesă, sau dacă există alt motiv de reclamație, te rugăm să te adresezi aici: [info@cutia.ro](mailto:info@cutia.ro).

Îți dorim multe ore distractive cu acest joc. **Echipa cutia.ro**

## Cum funcționează?

Alege-ți un puzzle dintre cele 50 și depune în fața ta pe masă **planșa de puzzle** corespunzătoare, precum și cele **8 cartonașe cu bucăți din harta comorii**.

Acum te străduiești să așezi pe fiecare câmp liber de pe planșa de puzzle câte un cartonaș cu o bucată din harta comorii, respectând toate **indicațiile** de pe planșă. Poți **alege** după plac modul de **alinieră** a cartonașelor.

Există **doar o singură** rezolvare corectă pentru fiecare puzzle. Puzzle-urile sunt concepute astfel încât soluția să poată fi găsită mult mai simplu prin intermediul gândirii logice, decât prin încercări aleatorii.

## Ușor sau greu?

Vă recomandăm să rezolvați problemele în **ordinea numerotării**, fiindcă **gradele lor de dificultate** sunt diferite:



1-10: pentru încălzire



11-20: primele obstacole



21-30: cam năvălașe



31-40: numai pentru experți



41-50: provocarea finală

## Indicații



Drumul trebuie să traverseze lacul **în direcția săgeții**.

Atenție: Când un drum traversează lacul, pentru orice altă indicație, direcția indicată de săgeată este irelevantă.



Acest drum trebuie să treacă pe lângă **lada cu comori**.



Acest drum trebuie să ajungă la o **cruce roșie**.

Atenție: în crucile roșii **se termină** ambele drumurile!



Acest drum trebuie să treacă **exact** prin **numărul** indicat de **sate (simbol colibă)**.



Acest drum trebuie să treacă **exact** peste **numărul** indicat de **cartonașe!** Dacă drumul trece de **mai multe ori** peste același cartonaș, atunci acel cartonaș trebuie numărat **de mai multe ori**.



Elementele fiecărei **perechi** dintre aceste **simboluri de culoare identică** trebuie **legate** între ele printr-un drum.

## Exemplu

Aici direcția săgeții nu are nicio semnificație.



Drumurile se termină aici.

## Indicații și soluții

Dacă la un moment dat nu mai știi cum să continui, te îndrumăm să găsești soluția corectă. Pentru aceasta te rugăm să consulți broșura alăturată.

- ▶ Dacă deschizi broșura la capitolul **Primele indicații**, vei găsi câte o indicație pentru fiecare puzzle de la 2 la 50. Vei găsi poziția și alinierea corectă pentru exact 1 cartonaș din fiecare puzzle.
- ▶ Dacă deschizi broșura la capitolul **Soluții**, vei găsi rezolvarea completă pentru fiecare puzzle în parte.

Îți dorim distracție plăcută la deslușitul problemelor de asamblare a hărților cu comori și îți dăm o povață care să te însoțească pe drumul tău:

**Nu tot ce strălucește este aur!**

## Au contribuit

**Autor:** Reiner Knizia

**Grafică și ilustrare:** Andreas Resch

**Design cutie:** Hans-Georg Schneider

**Realizare:** Thygra Spiele

© 2016 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3,  
61169 Friedberg, Germania.

Toate drepturile rezervate. Nu este permisă retipărirea sau republicarea neautorizată a regulamentului de joc, a pieselor jocului, sau a ilustrațiilor.

Importator și distribuitor exclusiv în România:

Lineart SRL, Cluj-Napoca, str. Ion Meșter nr. 4, ap. 50, telefon: +4-0264-276282.

Reiner Knizia și Pegasus Spiele îi mulțumesc lui Sebastian Bleasdale pentru contribuția lui la dezvoltarea acestui joc, precum și pentru elaborarea unui software pentru verificarea faptului ca fiecare puzzle să aibă doar 1 singură soluție corectă. De asemenea, ne exprimăm gratitudinea către Iain Adams, Todd Etter, Gavin Hamilton, Ross Inglis, Kevin Jacklin și Sally Spring.



**Pegasus Spiele**

