



[www.escape-puzzle-support.com](http://www.escape-puzzle-support.com)

**Ravensburger**



## Willkommen bei Exit – the Circle

Bevor du mit dem Puzzeln loslegst, höre dir zuerst die Geschichte rund um die magische Welt an! [www.escape-puzzle-support.com](http://www.escape-puzzle-support.com)

### Paris

*Voller Spannung schaust du durch das Glas, welches dir der Kobold gereicht hat. Zuerst verschwommen, dann klarer erkennst du eine große Halle, eine alte Kirche. Eine Kathedrale! Auf einer Säule sitzt ein gewaltiges Wesen - halb Löwe, halb Adler: Ein Greif! Er blickt dich an und spricht mit ruhiger, tiefer Stimme: „Bist du hier, um den Edelstein zu fordern? Dann erfülle mir zum Beweis deiner Loyalität zuerst folgende Aufgabe: Bring mir das verborgene Symbol von Borbeth, der Erdenmutter. Nur wenn du diese Aufgabe erfüllst, werde ich dir den Stein aushändigen. Solltest du jedoch scheitern, dann wirst du meine Krallen zu spüren bekommen. Und noch was: versuche nicht, mich zu täuschen – ich behalte dich im Auge!“*

Nun kannst du mit dem Puzzeln beginnen. Lege alle 919 Teile richtig zusammen und lass dich mit dem Motiv noch tiefer in die magische Welt entführen. Das Motiv auf der Packung unterscheidet sich ein bisschen vom tatsächlichen Puzzlemotiv. Lass dich davon nicht irritieren.

### Aufgabe

*Rätsel lösen, Drehscheibe einstellen, Koordinaten am Rand ermitteln, die zum Lösungspuzzleteil führen.*

### Die Rätsel

Nimm dir Stift und Papier zur Hand und löse die sechs Rätsel auf dem Puzzle. Notiere dir die Lösungen. Die Lösung jedes Rätsels kann ein Symbol, ein Buchstabe, eine Ziffer oder eine Farbe sein. Da es sich allerdings um sechs Rätsel handelt, können Symbol, Buchstabe, Ziffer und Farbe natürlich mehrfach als Lösung vorkommen. Um welche Kombination es sich genau handelt, das wird hier noch nicht verraten, du kannst dir aber jederzeit Hilfe auf der Supportseite im Internet holen!

### Die Drehscheibe

Die Drehscheibe besteht aus vier Ebenen. Auf jeder Scheibe sind 8 Symbole, 8 Buchstaben, 8 Ziffern und 8 Farben abgebildet sowie pro Scheibe ein kleiner Pfeil. Ist die Scheibe korrekt eingestellt, weisen dich die vier Pfeile zu vier Koordinaten, bestehend aus einem Symbol, einem Buchstaben, einer Zahl und einer Farbe. Nimm nun den inneren Teil des Puzzles, welcher keine Puzzlenasen hat, heraus und platziere dort die Drehscheibe. **(Siehe Abbildung 1 auf Seite 14)**

### Einstellen der Drehscheibe

Du hast ein Rätsel gelöst und beispielsweise die Lösung ▲ herausgefunden. Stelle nun alle vier Ebenen der Scheibe auf ▲, sodass alle vier ▲ in einer Linie stehen. Nun suchst du im Puzzle, im sogenannten Lösungskreis ebenfalls nach ▲. Der Lösungskreis liegt direkt an der Drehscheibe und in diesem sind alle Elemente schwarz gestaltet. Suche hier ebenfalls nach ▲. Richte die Scheibe, eingestellt mit ▲ in Richtung ▲ im Motiv so aus, dass ▲ fünf Mal in einer Linie steht. Jetzt strahlen die vier Pfeile auf den Scheiben in vier Richtungen und leiten dich zu den Koordinaten. Diese führen dich zu einem der sechs Lösungsteile. **(Siehe Abbildung 2 auf Seite 14)**

### **Welche Koordinaten brauche ich?**

Damit du die Symbolkoordinate ermitteln kannst, musst du dem Pfeil auf der äußersten Scheibe folgen, bis du ein Symbol innerhalb der strahlenförmigen Puzzlestanze findest. Der Pfeil der zweiten Scheibe leitet dich zur Koordinate für den Buchstaben, der Pfeil der dritten Scheibe gibt vor, wo die Ziffernkoordinate zu finden ist und die kleinste Scheibe mit ihrem Pfeil zeigt auf, in welcher Richtung die Koordinate zu Farbe liegt. Die Elemente, auf die du hierfür achten musst, sind alle weiß gestaltet. Notiere dir die Koordinaten auf einem Blatt Papier. Wir suchen immer nach einer Viererkombination aus Symbol, Buchstabe, Ziffer und Farbe. Manchmal liegen die Elemente für die Koordinaten im großen Kreis des Puzzlemotives nicht in einer Linie, jedoch immer innerhalb der strahlenförmigen Puzzlestanze. **(Siehe Abbildung 3 auf Seite 15)**

### **Das Koordinatensystem**

Am Rand des Puzzles findest du ein Koordinatensystem. Damit du zum gesuchten Lösungspuzzleteil kommst, muss du die richtige Kombination aus Symbol, Buchstabe, Ziffer und Farbe mit Hilfe der Drehscheibe ermitteln. Nur wenn alle vier Elemente (Symbol, Buchstabe, Ziffer und Farbe) richtig sind und einen Schnittpunkt bilden (jeweils zwei Elemente bilden eine senkrechte oder waagrechte Linie) liegst du richtig! **(Siehe Abbildung 4 auf Seite 15)**

**Achtung:** Bei den sechs Lösungen aus den Rätseln handelt es sich nicht um die Koordinaten, welche zum Lösungsteil führen!

### **Finales Lösungspuzzle**

Hast du alle sechs Lösungspuzzleteile mit Hilfe der Drehscheibe und anhand des Koordinatensystems ermittelt, kannst du diese zu einem neuen, kleinen Puzzle zusammenfügen. Wenn dieses sechsteilige Puzzle eine Rune als Bild ergibt, hast du alles richtig gemacht. Zur Kontrolle kannst du den Umschlag öffnen und die Lösung damit abgleichen.

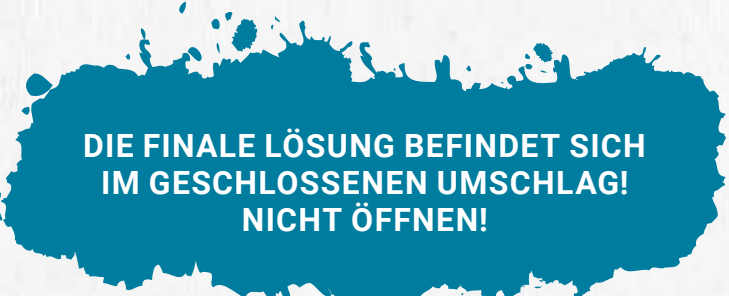
*Herzlichen Glückwunsch! Du hast einen Teil der Trilogie erfolgreich gemeistert.*

### **Ist die magische Welt nun gerettet?**

Hast du alle drei Episoden der Trilogie durchgerätselt und drei Runen als Lösungsmotiv erhalten, so lassen sich die 18 Lösungsteile zu einer Gesamtlösung zusammenfügen, sodass der Schutzwall zur magischen Welt wieder hergestellt ist.

### **Du hast die sechsteiligen Lösungspuzzle nicht mehr parat?**

Kein Problem! Gehe einfach auf die Hilfeseite, klicke dir die richtigen Runen zusammen und schon erstrahlt der Schutzwall voller Kraft und Magie. Du hast der magischen Welt ihren Schutz zurück gegeben und darauf kannst du sehr stolz sein!



**DIE FINALE LÖSUNG BEFINDET SICH  
IM GESCHLOSSENEN UMSCHLAG!  
NICHT ÖFFNEN!**

We've put a spin on things and added a cool tool to make finding the solution even more challenging and fun! Before you begin making the puzzle, listen to the story about this magical world!  
[www.escape-puzzle-support.com](http://www.escape-puzzle-support.com)

### **Paris**

*Full of excitement, you peer through the telescope the goblin gave you. At first the image is blurred, then gradually clears until you recognize a large hall, or maybe an old church. It's a cathedral! On a pillar sits a mighty creature – half-eagle, half-lion. Oh wow, it's a griffin! He snaps his huge head around, glares directly at you and speaks in a calm, deep voice, asking "Are you here to claim the gemstone? Then, to prove your loyalty, first fulfill the following task. Bring me the hidden symbol of Borbeth, the Earth Mother. If, and only if, you fulfill this task will I entrust the gemstone to you. However, if you fail, you will feel the wrath of my claws! And one more thing. Do not dare to deceive me – I will be watching you, always!"*

Now it's time to build the puzzle! Put all 919 pieces together and let the image draw you even deeper into this enchanted land. Did you notice the image on the package is a bit different from the actual puzzle? Can you figure out why?

### **Your Quest**

*Build the puzzle, solve the mysteries, set the rotating disk and find the coordinates that lead to the solution puzzle pieces!*

### **The Mysteries**

Solve the mysteries to find either a symbol, a letter, a number, or a color. These solutions will be used to set up the rotating disk. The solutions to the mysteries will be found in the larger (outer) circle of the puzzle image (more on this coming up). Please note: since there are six mysteries to solve, the symbol, letter, number, and color may appear in more than one solution. The exact combination is not revealed here, but you can always get help on our online support page.

### **The Rotating Disk**

Our Exit – The Circle puzzles use an extra-cool tool to help you with your quest! The rotating disk consists of four concentric circles we'll call levels. On each level there are 8 symbols, 8 letters, 8 numbers and 8 colors, as well as a small arrow. When the levels are rotated and the disk is aligned correctly, the four arrows will point to a set of four coordinates consisting of a symbol, a letter, a number and a color. These will lead you to the puzzle pieces you need to find the solution! Now remove the very inner circle of the completed puzzle (which is not attached to the rest of the puzzle) and place the rotating disk in its place. **(See figure 1 on page 14)**

### **Using the Rotating Disk**

First, solve one of the mysteries hidden within the puzzle (if you need help, check the support page <https://escape-puzzle-support.com/de/puzzle>). Let's say you have found the first solution to be a triangle symbol ▲. Rotate all four levels of the disk so that all four triangles are aligned. Next, look at the puzzle pieces along the outer edge of the disk where all the elements (symbols, letters, numbers) are drawn in black and find the triangle symbol. Rotate the disk so that all five triangle symbols are in a straight line. Now find the four arrows on the disk (one on each level). The directions the four arrows are pointing will guide you to the four coordinates you need in

order to find one of the six solution puzzle pieces (more guidance on that coming up next)! Grab a pen and paper, solve the rest of the six mysteries within the puzzle and write down all the solutions! **(See figure 2 on page 14)**

### ***Finding the coordinates***

Remember, each set of coordinates will include a symbol, a letter, a number, and a color. To find the first set of coordinates, find the the arrow located on the disk's outermost level. Now find the symbol this arrow is pointing to. The symbol will be drawn in black and will be located in the puzzle pieces along the outer edge of the disk. The arrow on the second disk level will point to the letter coordinate (drawn in white), the arrow on the third level will point to the number coordinate (in white), and the smallest level's arrow will point to the color coordinate. Write down the coordinates on a piece of paper. Please note: you'll initially only look for the coordinates within the large circle of the puzzle image surrounding the rotating disk, not along the puzzle edge pieces. **(See figure 3 on page 15)**

### ***Using the coordinates***

Along the edges of the puzzle you will find the same individual symbols, letters, numbers and colors you found in your sets of coordinates. In order to pinpoint the location of the solution puzzle piece you are looking for, you must first determine the correct combination of symbol, letter, number and color with the help of the rotating disk (as previously explained). Now, find those symbols along the puzzle edges so that you could draw a straight line from each pair of coordinates; one vertical line and one horizontal. Where these 2 lines intersect, you'll find the puzzle piece you're looking for! Remove each piece as you find it. **(See figure 4 on page 15)**

### ***Final solution puzzle***

Once you have found all six solution puzzle pieces with the help of the rotating disk and by using the sets of coordinates, you can fit them together to form a new, small puzzle. If this six-piece puzzle results in a new image, you have done everything correctly! To check your solution, simply open the solution envelope and match it to your result.

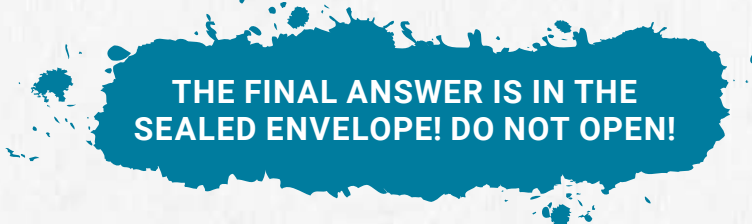
*Congratulations! You have successfully completed one part of the trilogy!*

### ***Is the magical world saved?***

You've done great, and have helped the magical world for now, but the full quest and ultimate solution involves three puzzle scenarios! If you have puzzled through all three episodes of the trilogy and assembled a total of 3 solution images, the 18 solution pieces may then be combined into a new, total solution so that the protective wall to the magical world is permanently restored!

### ***You don't have all three solution puzzles at hand anymore?***

No problem! Just go to the help page, click the right images together and the protective wall will shine full of power and magic. You've fulfilled your quest and have saved the magical world!



**THE FINAL ANSWER IS IN THE  
SEALED ENVELOPE! DO NOT OPEN!**

Avant de commencer le puzzle et pour une expérience optimale, nous vous invitons à écouter d'abord l'histoire fascinante du monde magique ! [www.escape-puzzle-support.com](http://www.escape-puzzle-support.com)

*Paris : Impatient, tu regardes à travers la longue-vue que le lutin t'a donnée. La vue est trouble, puis s'éclaircit peu à peu, et tu distingues un grand bâtiment, une ancienne église. Une cathédrale ! Une impressionnante créature est assise sur un pilier – moitié lion, moitié aigle : un griffon ! Il te regarde et dit d'une voix grave et calme : « Vous êtes là pour me demander la pierre précieuse ? Alors faites preuve de loyauté en remplissant la mission suivante : apportez-moi le symbole caché de Borbeth, la Terre-mère. Si vous remplissez cette mission, je vous donnerai la pierre. Mais si vous échouez, je sortirai mes griffes. Et encore une chose : n'essayez pas de me tromper, je garde un œil sur vous ! »*

Vous pouvez maintenant commencer l'assemblage du puzzle. Assemblez les 919 pièces qui le compose et laissez l'illustration vous transporter au cœur de ce monde magique. L'illustration sur le couvercle de la boîte est légèrement différente de l'illustration du puzzle. Pas d'inquiétudes, c'est normal ! Les différences doivent d'ailleurs être observées avec attention.

#### **Votre Mission**

Résoudre les énigmes, régler le disque tournant, trouver les coordonnées qui vous mèneront à la pièce de puzzle « solution » sur le bord du puzzle.

#### **Les énigmes**

Munissez-vous d'un crayon et d'une feuille de papier pour résoudre les 6 énigmes présentes sur le puzzle. Notez bien les solutions. La solution de chaque énigme peut être un symbole, une lettre, un chiffre ou une couleur. Comme il y a 6 énigmes, le symbole, la lettre, le chiffre et la couleur peuvent apparaître plus d'une fois comme solution. Vous pouvez obtenir de l'aide et des indices à tout moment sur notre page d'assistance en ligne (même si nous n'y révélons pas la combinaison exacte).

#### **Le disque tournant**

Le disque tournant se compose de 4 niveaux. Chaque niveau comporte 8 symboles, 8 lettres, 8 chiffres et 8 couleurs, ainsi qu'une petite flèche. Lorsque le disque est correctement réglé, les 4 petites flèches vous indiqueront 4 coordonnées composées d'1 symbole, d'1 lettre, d'1 chiffre et d'1 couleur. Retirez maintenant la partie centrale du puzzle, et placez-y le disque tournant. (Voir illustration 1 page 14)

#### **Réglage du disque tournant**

Vous avez résolu une énigme et vous avez trouvé par exemple la solution ▲ (triangle noir). Placez maintenant les 4 niveaux du disque sur ▲, de sorte que les 4 ▲ soient alignés. Cherchez maintenant le ▲ dans le cercle de solution qui se situe au bord du disque tournant directement sur le puzzle et qui se compose d'éléments de couleur noire. Cherchez-y attentivement le ▲. Réglez le disque, placez les ▲ en direction du ▲ de l'illustration, de sorte que les 5 ▲ soient alignés. Vous verrez qu'à cette étape, les 4 flèches présentes sur les disques pointent dans 4 directions différentes et vous indiquent les coordonnées à suivre. Celles-ci vous permettront d'accéder à l'une des 6 pièces de puzzle de la solution finale. Mais attention : les coordonnées ne correspondent pas aux pièces « solutions ». (Voir illustration 2 page 14)

#### **De quelles coordonnées avez-vous besoin ?**

Pour trouver la coordonnée du symbole recherché, vous devez suivre la direction indiquée par la petite flèche présente sur le plus grand niveau du disque tournant, jusqu'à ce que vous trouviez un symbole dans le grand cercle du puzzle. La flèche du deuxième niveau vous guide vers la coordonnée de la lettre, la flèche du troisième niveau vous indique la coordonnée du chiffre et la flèche du plus petit niveau vous indique dans quelle direction se trouve la coordonnée de la couleur. Les éléments que vous devez trouver sont tous de couleur blanche. Notez ensuite les 4 coordonnées indispensables (symbole, lettre, chiffre et couleur) sur une feuille de papier ce qui vous permettra de trouver la combinaison finale recherchée. Il peut arriver que les éléments des coordonnées ne soient pas parfaitement alignés, mais ils sont toujours dans le grand cercle du puzzle. (Voir illustration 3 page 15)

#### **Le système de coordonnées**

Sur les bords du puzzle se trouve un système de coordonnées. Pour trouver la pièce « solution » recherchée, vous devez, comme expliqué précédemment, trouver la bonne combinaison de symbole, lettre, chiffre et couleur à l'aide du disque tournant. Une fois les 4 coordonnées identifiées, il faut repérer directement sur le bord du puzzle le symbole, la lettre, le chiffre et la couleur identiques aux coordonnées trouvées. Si les 4 éléments (symbole, lettre, chiffre et couleur) sont corrects, ils forment alors une intersection (en imaginant des lignes verticales ou horizontales en partant des 4 coordonnées trouvées) qui vous conduira vers la pièce « solution ». (Voir illustration 4 page 15)

**Attention :** les 6 solutions des énigmes ne sont pas les 4 coordonnées trouvées à l'aide du disque tournant !

#### **Enigme finale**

Une fois que vous avez trouvé les 6 pièces « solutions » à l'aide du disque tournant et du système de coordonnées, vous pouvez les assembler pour former un nouveau petit puzzle. Si l'image de ce mini puzzle de 6 pièces est une rune, alors vous avez réussi votre mission ! Vous pouvez alors ouvrir l'enveloppe pour vérifier la solution. Félicitations ! Vous avez terminé avec succès une partie de la trilogie. Deux autres aventures palpitantes vous attendent !

#### **Le monde magique est-il sauvé à présent ?**

Une fois que vous aurez résolu les 3 volets de la trilogie et trouvé 3 runes comme mini puzzle solution, les 18 pièces de vos mini puzzles peuvent être assemblées pour former l'ultime solution permettant de restaurer le mur protecteur du monde magique. Vous n'avez plus les mini puzzles solutions sous la main ? Pas de problème ! Allez simplement sur la page d'assistance en ligne, cliquez sur les bonnes runes et le mur de protection brillera de son nouvel éclat puissant et magique. Vous avez restauré la protection du monde magique et vous pouvez en être fier !

**LA SOLUTION SE  
TROUVE DANS  
L'ENVELOPPE SCÉLÉE !  
NE L'OUVREZ PAS !**

Prima di comporre il puzzle ascolta la storia di questo mondo magico!

[www.escape-puzzle-support.com](http://www.escape-puzzle-support.com)

**Parigi:** Con grande eccitazione guardi attraverso il cannocchiale che ti ha dato il folletto. Dapprima sfocata e poi più chiara, riconosci una grande sala, una chiesa antica. È una cattedrale! Su una colonna posa un essere enorme, mezzo leone e mezzo aquila: un grifone! Ti guarda negli occhi e ti parla con voce pacata e profonda: "Sei qui per reclamare la pietra preziosa? Bene, ma per dimostrarci la tua lealtà devi prima svolgere il seguente compito: portami il simbolo nascosto di Borbeth, la madre terra. Solo se porterai a termine questa missione ti consegnerò la gemma. Ma se fallisci, ti farò provare i miei artigli. Un'ultima cosa: non provare ad ingannarmi – ti tengo d'occhio!"

Ora puoi iniziare a comporre il puzzle. Il motivo illustrato sulla confezione è un po' diverso da quello reale del puzzle.

### **Compito**

Risolvere gli enigmi, impostare il disco rotante, trovare le coordinate sul bordo e cercare il pezzo del puzzle contenente la soluzione.

### **Gli enigmi**

Prendi penna e carta e risolvi i sei enigmi contenuti nel puzzle. Annotati le soluzioni. La soluzione di ogni enigma può essere un simbolo, una lettera, una cifra o un colore. Dato che si tratta di sei enigmi, simbolo, lettera, cifra o colore possono comparire più di una volta come soluzione. Di quale combinazione si tratta esattamente non possiamo rivelartelo adesso, ma puoi richiedere in qualsiasi momento un aiuto sulla pagina di supporto in Internet!

### **Il disco rotante**

Il disco rotante è composto da quattro livelli. Su ogni disco sono rappresentati 8 simboli, 8 lettere, 8 cifre e 8 colori, più una piccola freccia. Se il disco rotante è impostato correttamente, le quattro frecce rimandano a quattro coordinate, composte da un simbolo, una lettera, una cifra e un colore. Togli ora la parte interna del puzzle che non ha elementi di incastro e posiziona al suo interno il disco rotante. **(Guarda l'immagine 1 a pagina 14)**

### **Impostazione del disco rotante**

Prendiamo il caso che tu abbia risolto un enigma e abbia trovato la soluzione ▲. Ruota ora tutti e quattro i livelli del disco su ▲, in modo che i quattro simboli ▲ siano disposti in una linea. Ora cerca anche nel puzzle, nel cosiddetto cerchio della soluzione, il simbolo ▲. Il cerchio della soluzione è rappresentato dai pezzi del puzzle che si trovano direttamente a contatto del disco rotante, al cui interno tutti gli elementi sono rappresentati in nero. Anche qui devi cercare il simbolo ▲. Posiziona ora il disco, già impostato su ▲, in direzione del simbolo ▲ sull'immagine del puzzle, così da avere cinque simboli ▲ su una linea. Le quattro frecce sui dischi si irradiano in quattro direzioni e ti guidano alle coordinate. Le coordinate a loro volta ti portano ad uno dei sei pezzi che contengono la soluzione. **(Guarda l'immagine 2 a pagina 14)**

### **Come trovare le coordinate?**

Per poter localizzare le coordinate dei simboli devi seguire la freccia sul disco più esterno finché non trovi un simbolo all'interno delle parti del puzzle disposte a raggiera. La freccia del secondo disco ti guida alla coordinata per le lettere, la freccia del terzo disco stabilisce dove trovare la coordinata numerica e la freccia del disco più piccolo mostra dove si trova la coordinata del colore. Gli elementi a cui devi fare attenzione in questo caso sono tutti bianchi. Segnati le coordinate su un foglio di carta. Ricordati che cerchiamo sempre una combinazione quadrupla: simbolo, lettera, cifra e colore. Nota bene: inizialmente si cercheranno le coordinate solo all'interno del grande cerchio che circonda il disco rotante, non lungo il bordo del puzzle. **(Guarda l'immagine 3 a pagina 15)**

### **Il sistema di coordinate**

Sul bordo del puzzle si trova un sistema di coordinate. Per arrivare al pezzo del puzzle cercato, contenente la soluzione, devi trovare la giusta combinazione di simbolo, lettera, cifra e colore con l'ausilio del disco rotante. Solo quando tutti e quattro gli elementi (simbolo, lettera, cifra e colore) sono giusti e formano un punto di intersezione (due elementi formano ogni volta una linea verticale o orizzontale) sei sulla strada giusta! **(Guarda l'immagine 4 a pagina 15)**

**Attenzione:** Le sei soluzioni degli enigmi non corrispondono alle coordinate; queste servono solo a trovare il pezzo che contiene la soluzione!

### **Puzzle per la soluzione finale**

Quando hai scoperto tutti e sei i pezzi-soluzione con l'ausilio del disco rotante e del sistema di coordinate, puoi metterli insieme e formare un nuovo piccolo puzzle. Se questi sei pezzi formano una runa come immagine, allora sei riuscito nel tuo intento. Per controllarlo puoi aprire la busta e confrontare la soluzione. Congratulazioni! Hai risolto con successo una parte della trilogia.

### **Il mondo magico è finalmente salvo?**

Se hai risolto tutti e tre gli episodi della trilogia e hai composto l'immagine di tre rune, i 18 pezzi possono essere messi a loro volta insieme per trovare la soluzione completa che ripristinerà il baluardo del mondo magico. Non ti ricordi più dove hai messo il puzzle della soluzione a sei pezzi? Nessun problema! Vai alla pagina di aiuto, clicca le rune giuste e il baluardo risplenderà di nuovo in tutta la sua forza e magia. Hai riportato la protezione sul mondo magico e puoi esserne fiero!

**LA SOLUZIONE SI TROVA NELLABUSTA  
CHIUSA! NON APRIRLA!**



Antes de comenzar con el puzzle, escucha nuestro relato sobre este mundo mágico...

[www.escape-puzzle-support.com](http://www.escape-puzzle-support.com)

**París:** *Expectante, miras a través del telescopio que te ha dado el duende. Primero algo borrosa y luego más nítida, se perfila la imagen de una gran nave, en una iglesia antigua. ¡Una catedral! Posada sobre una columna se yergue una criatura mitológica impresionante, medio león, medio águila: ¡un grifo! Mirándote a los ojos, te dirige las siguientes palabras, con voz grave y pausada: “¿Has venido a pedir la piedra preciosa? Si es así, primero tienes que demostrar tu lealtad y enfrentarte a una prueba: traerme el símbolo oculto de Borbeth, la Madre Tierra. Solo te entregaré la piedra si cumples esta misión. Pero si fracasas, sentirás mis garras rasgándote la piel. Ah, y otra cosa: no intentes engañarme, ¡te estaré vigilando!”.*

Ahora ya puedes empezar a componer el puzzle. Coloca correctamente las 919 piezas hasta completar el motivo y sumérgete en un mundo fantástico. El motivo de la caja es un poco diferente al del puzzle. Es normal, no te preocupes.

### **Tarea**

*Resolver acertijos, ajustar la ruleta y averiguar las coordenadas del margen que conducen a la pieza de la solución.*

### **Acertijos**

Ten a la mano lápiz y papel para resolver los seis acertijos del puzzle. Toma nota de las soluciones. La solución de cada acertijo puede ser un símbolo, una letra, un número o un color. Como hay seis acertijos, en la solución se repetirá algún símbolo, letra, número o color. Aquí no vamos a revelarte todavía la combinación exacta, pero tienes la opción de consultar en todo momento la página de ayuda de Internet.

### **La ruleta**

La ruleta está compuesta por cuatro discos. En cada disco hay 8 símbolos, 8 letras, 8 números y 8 colores, y además hay una pequeña flecha en cada uno de ellos. Si la ruleta está bien ajustada, las cuatro flechas apuntarán a cuatro coordenadas: un símbolo, una letra, un número y un color. Extrae el círculo interior del puzzle –sus piezas externas forman un perímetro liso– y coloca sobre él la ruleta. (Véase la ilustración 1 de la página 14)

### **Ajuste de la ruleta**

Has resuelto un acertijo y has dado, por ejemplo, con la solución ▲. Pon todos los discos de la ruleta en ▲, de manera que los cuatro ▲ estén alineados. Ahora busca las figuras ▲ en el puzzle, en el «círculo de la solución». El círculo de la solución se encuentra justo alrededor de la ruleta, y todos sus elementos son de color negro. Busca en él los triángulos ▲. Gira la ruleta, con sus ▲ apuntando al ▲ del motivo, de manera que aparezcan cinco ▲ alineados. Ahora las cuatro flechas de los discos señalan en cuatro direcciones que te guían hacia las coordenadas. Y estas, a su vez, te revelan una de las seis piezas de la solución.

(Véase la ilustración 2 de la página 14)

### **¿Qué coordenadas necesitas?**

Para averiguar los símbolos de las coordenadas, tienes que seguir la flecha del disco externo hasta que encuentres un símbolo dentro del círculo con piezas en disposición radial. La flecha del segundo disco te dirige a la coordenada de la letra, la flecha del tercer disco te indica dónde encontrar la coordenada del número y la flecha del disco más pequeño apunta hacia donde se encuentra la coordenada del color. Para ello, tienes que fijarte en los elementos de color blanco. Anótate las coordenadas en un papel. Recuerda que buscas una combinación de cuatro elementos: símbolo, letra, número y color. A veces, los elementos que revelan las coordenadas dentro del círculo grande no se encuentran en una misma línea, pero en cualquier caso siempre están dentro de ese círculo con piezas en disposición radial. (Véase la ilustración 3 de la página 15)

### **El sistema de coordenadas**

En el margen del puzzle verás un sistema de coordenadas. Para encontrar la pieza de la solución que buscas tienes que averiguar la combinación correcta de símbolo, letra, número y color por medio de la ruleta. Solo acertarás si das con los cuatro elementos correctos (símbolo, letra, número y color) y si estos están dispuestos de manera que se forme una intersección (dos elementos delimitan una línea vertical y los otros dos, una línea horizontal). (Véase la ilustración 4 de la página 15)

**Advertencia:** ¡las seis soluciones de los acertijos no son las coordenadas que conducen a la pieza de la solución!

### **El puzzle final para hallar la solución**

Cuando hayas averiguado las seis piezas de la solución con ayuda de la ruleta y el sistema de coordenadas, júntalas para componer un nuevo puzzle de menor tamaño. Si en este puzzle de seis piezas aparece una runa, significa que lo has hecho todo bien. Para verificarlo, puedes abrir el sobre y comparar tu puzzle con la solución ilustrada. ¡Enhorabuena! Has completado con éxito una parte de la trilogía.

### **¿Has conseguido salvar el mundo mágico?**

Cuando hayas resuelto los tres episodios de la trilogía y hayas obtenido las tres runas, podrás combinar esas 18 piezas para formar la solución general, que te permitirá recomponer el muro que protege al mundo mágico. ¿Ya no tienes a mano los puzzles pequeños de seis piezas? ¡No pasa nada! Ve a la página de ayuda, compón las runas haciendo clic en las piezas y podrás restablecer el muro protector, con toda su magia y energía. Te felicitamos, has conseguido recuperar la protección para el mundo mágico.

**LA SOLUCIÓN DEFINITIVA SE ENCUENTRA EN EL SOBRE CERRADO. ¡NO LO ABRÁS!**





Luister eerst naar het verhaal over de magische wereld voor je aan de puzzel begint.

[www.escape-puzzle-support.com](http://www.escape-puzzle-support.com)

**Parijs:** Vol spanning kijk je door de verrekijker die de kabouter je aangereikt heeft. Eerst ziet alles er wazig uit, maar dan herken je een grote ruimte, een oude kerk. Een kathedraal! Op een zuil zit een ontzagwekkend wezen – half leeuw, half adelaar – een griffoen! Hij bekijkt je en zegt met rustige, diepe stem: “Ben je hier om de edelsteen op te eisen? Bewijs me dan eerst je loyaliteit met de volgende opdracht: breng me het verborgen symbool van Borbeth, de aardmoeder. Alleen als je die taak volbrengt, overhandig ik je de steen. Als je hierin echter niet slaagt, maak je kennis met mijn klauwen. En nog iets: probeer me niet te bedotten – ik hou je in het oog!”

Nu kun je beginnen te puzzelen. Leg alle 919 stukjes juist en laat je met het motief nog dieper in de magische wereld brengen. Het puzzelmotief verschilt een beetje van de afbeelding op de verpakking! Laat je hierdoor niet van de wijs brengen.

### **Opdracht**

*Raadsels oplossen, draaischijf instellen, coördinaten op de rand bepalen – deze brengen je naar het puzzelstukje met de oplossing.*

### **De raadsels**

Neem pen en papier en los de zes raadsels op de puzzel op. Noteer de oplossingen. De oplossing van elk raadsel kan een symbool, letter, cijfer of kleur zijn. Er zijn zes raadsels, dus kunnen symbolen, letters, cijfers en kleuren natuurlijk herhaaldelijk als oplossing voorkomen. Om welke combinatie het exact gaat, verklappen we niet; je vindt echter altijd hulp op de supportpagina op het internet!

### **De draaischijf**

De draaischijf bestaat uit vier niveaus. Op elke schijf zijn acht symbolen, acht letters, acht cijfers en acht kleuren weergegeven en per schijf een kleine pijl. Als de schijf correct is geplaatst, wijzen de vier pijlen naar vier coördinaten, die bestaan uit een symbool, een letter, een cijfer en een kleur. Neem nu het binnenste deel van de puzzel, dat geen uitsteeksels heeft, eruit en plaats daar de draaischijf. **(Zie afbeelding 1 op pagina 14)**

### **Draaischijf instellen**

Je hebt een raadsel opgelost en bijv. de oplossing ▲ gevonden. Zet nu de vier niveaus van de schijf op ▲, zodat de vier ▲ op één lijn staan. Zoek nu in de puzzel, in de zogenoemde oplossingcirkel, ook naar ▲. De oplossingcirkel ligt vlakbij de draaischijf en hierin zijn alle elementen zwart. Zoek hier ook naar ▲. Richt de schijf, ingesteld met ▲ in richting ▲ in het motief zo dat ▲ vijfmaal op een rij staat. Nu wijzen de vier pijlen op de schijven in vier richtingen en brengen je naar de coördinaten. Die brengen je naar een van de zes stukjes van de oplossing. **(Zie afbeelding 2 op pagina 14)**

### **Welke coördinaten heb ik nodig?**

Om de symboolcoördinaten te kunnen bepalen, moet je de pijl op de buitenste schijf volgen tot je een symbool in het straalvormige puzzeldeel vindt. De pijl van de tweede schijf brengt je naar de coördinaat voor de letter, de pijl van de derde schijf geeft aan waar de cijfercoördinaat te vinden is en de kleinste schijf met pijl toont in welke richting de coördinaat voor de kleur zich bevindt. De elementen waarop je hiervoor moet letten, zijn wit. Noteer de coördinaten op een stuk papier. We zoeken altijd naar een combinatie van vier elementen met symbool, letter, cijfer en kleur. Soms liggen de elementen voor de coördinaten in de grote cirkel van het puzzelmotief niet op één lijn, maar wel altijd binnen het straalvormige puzzeldeel. **(Zie afbeelding 3 op pagina 15)**

### **Het coördinatenstelsel**

Op de rand van de puzzel vind je een coördinatenstelsel. Om het gezochte puzzelstukje van de oplossing te vinden, moet je de juiste combinatie van symbool, letter, cijfer en kleur m.b.v. de draaischijf bepalen. Alleen als alle vier elementen (symbool, letter, cijfer en kleur) juist zijn en een snijpunt vormen (twee elementen vormen telkens een horizontale of verticale lijn), ben je juist! **(Zie afbeelding 4 op pagina 15)**

**Waarschuwing:** bij de zes oplossingen uit de raadsels gaat het niet om de coördinaten die leiden naar het stukje van de oplossing!

### **Uiteindelijke stukje van de oplossing**

Als je de zes stukjes van de oplossing m.b.v. de draaischijven a.d.h.v. het coördinatenstelsel hebt bepaald, kun je die samenvoegen tot een nieuwe, kleine puzzel. Als deze puzzel uit zes stukjes een runenteken vormt, heb je alles juist gedaan. Als controle kun je de omslag openen en de oplossing daarmee vergelijken. Hartelijk gefeliciteerd! Je hebt met succes een deel van de trilogie afgerond.

### **Is de magische wereld nu gereed?**

Als je de drie episodes van de trilogie opgelost hebt en drie runentekens als oplossingsmotief hebt gevonden, kun je de 18 stukjes van de oplossing samenvoegen tot één oplossing, zodat de beschermmuur rond de magische wereld weer hersteld is. Heb je de zesdelige oplossingspuzzels niet meer bij de hand? Geen probleem! Ga gewoon naar de hulppagina, klik op de juiste runentekens en de beschermmuur straalt weer vol kracht en magie! Je hebt de magische wereld zijn bescherming teruggegeven en daarop mag je apetrots zijn!

**DE DEFINITIEVE OPLOSSING BEVINDT ZICH IN  
DE GESLOTEN ENVELOP! NIET OPENEN!**

Než však začneš skládat, poslechni si nejprve celý příběh o magickém světě!

[www.escape-puzzle-support.com](http://www.escape-puzzle-support.com)

**Paříž:** *S napětím hledíš do dalekohledu, který ti podal skřítek. Nejprve je obraz rozmazaný, postupně se však rozeznáváš nějakou velkou halu, starý kostel. Je to katedrála! Na jednom sloupu sedí mohutný tvor – napůl lev, napůl orel... Je to gryf! Hledí na tebe a promlouvá klidným, hlubokým hlasem: „Jsi zde, aby sis vyžádal drahoukam? Pak musíš nejprve na důkaz své věrnosti splnit tento úkol: Přines mi skrytý symbol Borbeth, Matky Země. Pouze splníš-li tento úkol, kámen ti vydám. Selžeš-li však, pocítíš ostrost mých drápů. A ještě něco: nepokoušej se mě oklamat – sleduji tě!”*

Nyní už můžeš začít skládat své puzzle. Až správně složíš všech 919 dílků, můžeš se nechat unést do magického světa. Obrázek na obalu se od skutečného puzzle trochu liší. Tím se však nedej zmást.

### Zadání

Vyřešit hlavolamy, nastavit otočnou růžici a na okrajích puzzle zjistit souřadnice, které tě dovedou k dílku výsledného řešení.

### Hlavolamy

Vezmi si tužku a papír a vyřeš šest hlavolamů na puzzle. Řešení si poznamenej na papír. Každý hlavolam může mít jako řešení určitý symbol, písmeno, číslici nebo barvu. A protože je hlavolamů šest, je jasné, že řešení typu symbol, písmeno, číslice nebo barva se může vyskytnout vícekrát. Přesné kombinace tu zatím neprozradíme, kdykoli se však můžeš podívat na internetovou stránku Podpora a najít tam radu a pomoc!

### Otočná růžice

Otočná růžice se skládá ze čtyř kotoučů. Na každém kotouči je vyobrazeno 8 symbolů, 8 písmen, 8 číslic a 8 barev, navíc má každý kotouč malou šipku. Pokud je kotouč nastaven správně, navedou tě tyto čtyři šipky na čtyři souřadnice, skládající se z jednoho symbolu, jednoho písmena, jedné číslice a jedné barvy. Nyní vyjmi vnitřní díl puzzle, který nemá žádné výstupky, a na jeho místo lož otočnou růžici. (Viz obrázek 1 na straně 14)

### Nastavení otočné růžice

Vyřešil/a jsi hlavolam a jako řešení ti vyšel například ▲. Všechny kotouče růžice tedy nastavíš na ▲, takže všechny čtyři ▲ se nacházejí v jedné linii. Nyní se podíváš na puzzle na takzvaný kruh řešení, ve kterém budeš také hledat ▲. Kruh řešení těsně přiléhá k otočné růžici a všechny prvky na něm jsou vyobrazeny černě. Také tady musíš najít ▲. Otočnou růžici, na níž jsou všechny kotouče nastaveny na ▲, poté nasměruj na ▲ v obrázku puzzle tak, aby se všech pět ▲ nacházelo v jedné linii. Čtyři šipky na jednotlivých kotoučích otočné růžice nyní ukazují do čtyř směrů a navedou tě k požadovaným souřadnicím. A na jejich základě pak najdeš jeden ze šesti dílků řešení. (Viz obrázek 2 na straně 14)

### Jaké souřadnice potřebuji?

K nalezení jednotlivých souřadnic je třeba sledovat šipky na jednotlivých kotoučích otočné růžice. Šipka na vnějším kotouči růžice tě dovede k symbolu, který najdeš někde uvnitř příslušného „koláčového“ výseku kruhového puzzle. Šipka druhého kotouče růžice vede k souřadnicím hledaného písmena, šipka na třetím kotouči růžice udává směr, v němž najdeš souřadnice číslice, a šipka nejmenšího kotouče růžice ukazuje, ve kterém koláčovém výseku puzzle musíš hledat souřadnice hledané barvy. Všechny prvky jednotlivých souřadnic jsou vyznačeny bílou barvou. Souřadnice si poznamenej na papír. Hledáme vždy čtyřkombinaci skládající se ze symbolu, písmena, číslice a barvy. Může se stát, že prvky souřadnic ve velkém kruhu obrázku puzzle nejsou umístěny v jedné linii, vždy se však nacházejí uvnitř daného koláčového výseku puzzle. (Viz obrázek 3 na straně 15)

### Systém souřadnic

Na okrajích puzzle vidíš systém souřadnic. Poté, co jsi s pomocí otočné růžice našel/la jednotlivé prvky souřadnic, musíš dále zjistit také jejich správnou kombinaci, která tě následně dovede k hledanému dílku výsledného řešení. Všechny čtyři prvky souřadnic (symbol, písmeno, číslice a barva) jsou ve správné kombinaci tehdy, když vzájemně vytvoří kříž (tzn. dva prvky jsou ve vodorovné linii, dva prvky ve svislé linii, hledaný dílek je v jejich průsečíku)! (Viz obrázek 4 na straně 15)

**Upozornění:** Šest řešení hlavolamů netvoří souřadnice, které tě dovedou k hledanému dílku výsledného řešení!

### Puzzle výsledného řešení

Poté, co se ti za pomoci otočné růžice a systému souřadnic podařilo najít všech šest dílků výsledného řešení, můžeš z nich složit nové, malé puzzle. A pokud ti na tomto šestidílném puzzle vyjde obrázek run, byly všechny tvé předchozí kroky správné. Pro kontrolu smíš nyní otevřít obálku a porovnat svůj výsledek. Srdečně blahopřejeme! Podařilo se ti úspěšně zvládnout jeden díl trilogie.

### Je magický svět zachráněn?

Až absolvuješ všechny tři epizody trilogie a získáš tři obrázky run, můžeš z oněch 18 vybraných dílků sestavit celkové výsledné řešení trilogie, které umožní znovu vystavět ochranný val kolem magického světa. Nemáš všechna šestidílná puzzle k dispozici? Nevaď! Stačí, když se podíváš na stránku podpory, klikáním složíš dohromady správné runy a ochranný val znovu nabyde svou magickou sílu. Dokázal/a jsi magickému světu navrátit jeho ochranu a právem na to můžeš být hrdý/á!



**VÝSLEDNÉ ŘEŠENÍ NAJDETE V ZALEPENÉ  
OBÁLCE! PŘEDEM NEOTVÍRAT!**

Zanim zaczniesz układać puzzle, poznaj historię magicznej krainy!

[www.escape-puzzle-support.com](http://www.escape-puzzle-support.com)

**Paryż:** W napięciu patrzysz przez lunetę, którą wręczył Ci skrzat. Z początku obraz jest niewyraźny, jednak później dostrzeżesz duży budynek, stary kościół. To katedra! Na jednym z filarów umościło się imponujące stworzenie – w połowie lew, w połowie orzeł: to gryf! Stworzenie przygląda Ci się, a następnie przemawia do Ciebie spokojnym, niskim głosem: „Jesteś tutaj, by żądać kamienia szlachetnego? W takim razie, na dowód Twojej lojalności, wykonaj dla mnie następujące zadanie: przynieś mi ukryty symbol Borbeth, Matki Ziemi. Tylko jeśli uda Ci się wykonać to zadanie, przekażę Ci kamień. Jeśli jednak na nim polegiesz, poczujesz na sobie moje pazury. I jeszcze coś: lepiej nie próbuj mnie oszukać – mam Cię na oku!”

Teraz możesz zacząć układać. Połącz prawidłowo wszystkie 919 elementów i zanurz się w atmosferze magicznej krainy. Motywy na opakowaniu różni się nieco od motywu puzzli. Niech Cię to nie demotywuje.

### **Zadanie**

Rozwiązać zagadkę, ustawić tarczę obrotową oraz ustalić współrzędne na krawędzi, które prowadzą do elementu puzzli z rozwiązaniem.

### **Zagadka**

Weź ołówek oraz kartkę i rozwiąż sześć zagadek na puzzlach. Zapisz rozwiązania. Rozwiązaniem każdej zagadki może być symbol, litera, cyfra lub kolor. Ponieważ zagadka jest sześć, symbol, litera, cyfra lub kolor mogą stanowić rozwiązanie więcej niż raz. Tego, o jaką kombinację dokładnie chodzi, na razie jeszcze nie zdradzimy, w każdej chwili możesz jednak skorzystać z pomocy na stronie wsparcia w Internecie!

### **Tarcza obrotowa**

Tarcza obrotowa składa się z czterech obszarów. Na każdym okręgu przedstawionych jest 8 symboli, 8 liter, 8 cyfr oraz 8 kolorów oraz jedna strzałka. Jeśli okrąg jest dobrze ustawiony, cztery strzałki wskazują cztery współrzędne, składające się z jednego symbolu, jednej litery, jednej cyfry oraz jednego koloru. Wyjmij teraz środkową część puzzli, która nie ma ząbków, i umieść w jej miejscu tarczę obrotową. (Patrz rysunek 1 na stronie 14)

### **Ustawianie tarczy obrotowej**

Udało Ci się rozwiązać zagadkę i np. znaleźć rozwiązanie ▲. Ustaw wszystkie cztery obszary tarczy na ▲, tak aby wszystkie cztery ▲ stały w jednej linii. Teraz wyszukaj na puzzlach, w tzw. kręgu rozwiązania, symbol ▲. Krąg rozwiązania leży dokładnie na tarczy obrotowej i wszystkie elementy są na nim oznaczone czarnym kolorem. Tutaj również szukaj symbolu ▲. Nakieruj okrąg, ustawiony na symbol ▲, w stronę symbolu ▲ na motywie puzzli, tak aby pięć symboli ▲ było ustawionych w jednej linii. Teraz cztery strzałki na okręgach wskazują cztery kierunki i prowadzą Cię do współrzędnych. Te z kolei wskazują Ci jeden z sześciu elementów rozwiązania. (Patrz rysunek 2 na stronie 14)

### **Których współrzędnych potrzebuję?**

Aby ustalić współrzędną symbolu, musisz podążać za strzałką z najodleglejszego okręgu, aż znajdziesz symbol na połyskującej wytłaczance puzzli. Strzałka z drugiego okręgu wskaże Ci współrzędną literę, strzałka z trzeciego okręgu zaprowadzi Cię do współrzędnej cyfry, a strzałka z najmniejszego okręgu pokaże Ci, gdzie znaleźć współrzędną koloru. Elementy, na które musisz przy tym zwracać uwagę, to wszystkie elementy zaznaczone na białą. Zapisz współrzędne na kartce. W każdym przypadku szukamy kombinacji czterech elementów, składającej się z symbolu, litery, cyfry i koloru. Niekiedy elementy współrzędnych z dużego kręgu na motywie puzzli nie leżą w jednej linii, jednak zawsze znajdują się na połyskującej wytłaczance puzzli. (Patrz rysunek 3 na stronie 15)

### **System współrzędnych**

Na krawędzi puzzli znajdziesz system współrzędnych. Aby dojść do poszukiwanego elementu puzzli z rozwiązaniem, musisz odnaleźć za pomocą tarczy obrotowej prawidłową kombinację symbolu, litery, cyfry i koloru. Gdy wszystkie cztery elementy (symbol, litera, cyfra i kolor) są prawidłowe i tworzą punkt przecięcia (każdorazowo dwa elementy tworzą pionową lub poziomą linię), udało Ci się! (Patrz rysunek 4 na stronie 15)

**Uwaga:** sześć rozwiązań zagadek nie ma związku ze współrzędnymi, które wskazują element rozwiązania!

### **Puzzle z finalnym rozwiązaniem**

Jeśli masz za sobą wszystkie trzy części trylogii i udało Ci się odnaleźć trzy znaki runiczne jako motyw rozwiązania, wówczas możesz połączyć 18 elementów rozwiązania w jedno całościowe rozwiązanie, tak aby odtworzyć mur obronny magicznej krainy. Nie masz już sześćoelementowych puzzli z rozwiązaniem? Żaden problem! Przejdź do strony pomocy, kliknij właściwe runy, a mur obronny odzyska dawną siłę i magiczną moc. Udało Ci się przywrócić ochronę magicznej krainie i możesz pękać z dumy!

### **Czy magiczna kraina jest zatem uratowana?**

Jeśli masz za sobą wszystkie trzy części trylogii i udało Ci się odnaleźć trzy znaki runiczne jako motyw rozwiązania, wówczas możesz połączyć 18 elementów rozwiązania w jedno całościowe rozwiązanie, tak aby odtworzyć mur obronny magicznej krainy. Nie masz już sześćoelementowych puzzli z rozwiązaniem? Żaden problem! Przejdź do strony pomocy, kliknij właściwe runy, a mur obronny odzyska dawną siłę i magiczną moc. Udało Ci się przywrócić ochronę magicznej krainie i możesz pękać z dumy!

**KOŃCOWE ROZWIĄZANIE ZNAJDUJE SIĘ  
W ZAMKNIĘTEJ KOPERCIE!  
NIE OTWIERAĆ PRZEDWCZEŚNIE!**

Skôr ako začneš skladať puzzle, vypočuj si príbeh o magickom svete!  
[www.escape-puzzle-support.com](http://www.escape-puzzle-support.com)

**Paríž:** *S napätím pozeráš do ďalekohľadu, ktorý ti podal škriatok. Najprv rozmazane, potom jasnejšie rozpoznávaš nejakú veľkú halu, starý kostol. Je to katedrála! Na jednom stĺpe sedí mohutný tvor – napoly lev, napoly orol: Gryf! Pozrie sa na teba a prehovorí pokojným, tichým hlasom: „Príšiel si si vyžiadať drahokam? Aby si mi dokázal svoju vernosť, musíš najprv splniť nasledujúcu úlohu: Prines mi skrytý symbol Borbeth, Matky Zeme. Iba ak splníš túto úlohu, kameň ti odovzdám. Ak však zlyháš, pocítiš moje pazúry. A ešte niečo: nesnaž sa ma oklamať – sledujem Ťa!”*

Teraz môžeš začať skladať. Správne poskladaj všetkých 919 dielikov a nechaj sa výsledným obrázkom preniesť ešte hlbšie do magického sveta. Obrázok na krabici sa trochu líši od skutočného obrázka skladačky. Nenechaj sa tým znepokojiť.

### **Zadanie**

Vyriešit hlavolamy, nastaviť otočnú ružicu, zistiť súradnice na okraji a s ich pomocou nájsť dielik výsledného riešenia.

### **Hlavolamy**

Zober si pero a papier a vyrieš šesť hlavolamov na skladačke. Zapiš si riešenia. Riešením každého hlavolamu môže byť symbol, písmeno, číslo alebo farba. Keďže však je tu šesť hlavolamov, môže sa symbol, písmeno, číslo a farba samozrejme ako riešenie objaviť viackrát. Ich presnú kombináciu tu ešte neodhalíme, ale vždy môžeš získať pomoc na stránke podpory na internete!

### **Otočná ružica**

Otočná ružica sa skladá zo štyroch kotúčov. Na každom kotúči je vyobrazených 8 symbolov, 8 písmen, 8 čísl, 8 farieb a malá šípka. Ak je ružica nastavená správne, ukazujú tieto štyri šípky na štyri súradnice, ktorými sú symbol, písmeno, číslo a farba. Teraz vyber vnútornú časť skladačky, ktorá nemá na okraji žiadne výstupky a na jej miesto umiestni otočnú ružicu.

**(Pozri obrázok 1 na strane 14)**

### **Nastavenie otočnej ružice**

Vyriešil si hlavolam a ako výsledok ti vyšiel napríklad ▲. Nastav všetky štyri kotúče ružice na symbol ▲, takže všetky štyri ▲ sa nachádzajú v jednej línii. Teraz musíš v takzvanom kruhu riešeni na skladačke rovnako vyhľadať ▲. Tento kruh riešeni na skladačke tesne prilieha k otočnej ružici a všetky prvky v ňom sú vyznačené čiernou farbou. Aj tu teda musíš nájsť ▲. Celú otočnú ružicu nastavenú na ▲ namier na ▲ v obrázku skladačky tak, aby všetkých päť ▲ bolo v jednej línii. Teraz si pozorne pozri tie štyri šípky na kotúčoch ružice – ukážu ti štyri smery, v ktorých nájdeš potrebné súradnice. Tie Ťa potom zavedú k jednému zo šiestich dielikov riešenia. **(Pozri obrázok 2 na strane 14)**

### **Ktoré súradnice potrebujem?**

Na nájdenie potrebných súradníc treba sledovať šípky na kotúčoch otočnej ružice. Šípka na vonkajšom kotúči ukazuje smer, v ktorom musíš v zodpovedajúcom koláčovom výseku kruhovej časti skladačky hľadať súradnicu symbolu. Šípka na druhom kotúči Ťa zavedie k súradnici písmena, šípka tretieho kotúča ukazuje, kde treba hľadať súradnicu čísla, a šípka na najmenšom kotúči určuje smer, v ktorom sa nachádza súradnica farby. Všetky prvky hľadaných súradníc sú vyznačené bielou farbou. Súradnice si zapiš na papier. Hľadáme vždy štvorkombináciu symbolu, písmena, čísla a farby. Môže sa stať, že prvky pre jednotlivé súradnice neležia vo veľkom kruhu obrázka skladačky v jednej línii, vždy sa ale nachádzajú v rámci daného koláčového výseku kruhovej skladačky. **(Pozri obrázok 3 na strane 15)**

### **Systém súradníc**

Na okraji skladačky nájdeš systém súradníc. Potom, čo si s pomocou otočnej ružice našiel všetky prvky súradníc, je treba ďalej zistiť aj ich správnu kombináciu, ktorá Ťa potom dovedie až k hľadanému dielikovi riešenia. Všetky štyri prvky súradníc (teda symbol, písmeno, číslo a farba) sú v správnej kombinácii vtedy, keď spolu vzájomne vytvorí kríž (tzn. dva prvky tvoria zvislú a dva prvky vodorovnú líniu), hľadaný dielik riešenia sa nachádza v ich priesečníku! **(Pozri obrázok 4 na strane 15)**

**Upozornenie:** Šesť riešení hlavolamov netvorí súradnice, ktoré by viedli k dielikovi výsledného riešenia!

### **Skladačka výsledného riešenia**

Keď sa ti podarilo s pomocou otočnej ružice a systému súradníc nájsť všetkých šesť dielikov výsledného riešenia, môžeš z nich zložiť novú, malú skladačku. A keď ti po jej zložení vyjde obrázok runy, urobil si všetko správne. Na kontrolu môžeš otvoriť obálku a porovnať s ňou riešenie. Srdečne blahoželáme! Úspešne si zvládol jednu časť trilógie.

### **Je magický svet zachránený?**

Ak si vyriešil všetky tri diely trilógie a získal tri runy ako obrázky riešenia, môžeš všetkých 18 dielikov jednotlivých riešení spojiť do jedného celkového riešenia – tak sa obnoví ochranný múr magického sveta. Nemáš všetky šesťdielne skladačky po ruke? Nevadí! Stačí prejsť na stránku podpory, klikaním zložiť dokopy správne runy a ochranný múr znovu získa svoju magickú silu. Vrátil si magickému svetu jeho ochranu a môžeš byť na to veľmi hrdý!

**VÝSLEDNÉ RIEŠENIE SA NACHÁDZA V  
ZALEPENEJ OBÁLKE! VOPRED NEOTVÁRAŤ!**



## Üdvözlünk az Exit – the Circle játékban!

Mielőtt elkezdened kirakni a puzzle-t, először hallgasd meg a mágikus világról szóló történetet!

[www.escape-puzzle-support.com](http://www.escape-puzzle-support.com)

**Párizs:** Izgatottan nézel a távcsőbe, amit a kobold adott. Először elmosódva, aztán tisztábban látsz egy nagy csarnokot, egy régi templomot. Egy katedrális! Egy oszlopon egy hatalmas lény ül – félig oroszlán, félig sas: egy griff! Rád pillant és nyugodt, mély hangon megszólít: „Azért vagy itt, hogy megszerezd a drágakövet? Akkor először hűséged bizonyítékeképp teljesítsd a következő feladatot: Hozd el az elrejtett szimbólumot Borbethőtől, a Földanyától. Csak akkor adom oda a követ, ha teljesítetted ezt a feladatot. Ha mégsem sikerülne, akkor megismerkedhetsz a karmaimmal. És még valami: ne próbálg meg becsapni – szemmel tartalak!”

Most már elkezdheted kirakni a puzzle-t. Rakd mind a 919 darabot a helyére, és hagyd, hogy a kép még mélyebbre vezessen a mágikus világba. A csomagoláson levő kép kicsit különbözik a puzzle tényleges képétől. Ne hagyd, hogy ez megzavarjon.

### Feladat

Oldd meg a rejtvényt, állítsd be a korongot, és határozd meg a koordinátákat a szélén, amelyek a megoldást jelentő puzzle-darabhoz vezetnek.

### A rejtvény

Vegyd el a kezdedbe tollat, papírt, és oldd meg a hat rejtvényt a puzzle-ön. Jegyezd le a megoldásokat. A rejtvények megoldása szimbólum, betű, számjegy és szín is lehet. De mivel hat rejtvényről van szó, szimbólum, betű, számjegy és szín természetesen többször is lehet megoldás. Hogy pontosan milyen kombinációról van szó, az itt még nem derül ki, de bármikor szerezhetsz segítséget az internetes súgóoldalon.

### A korong

A korong négy szintből áll. Minden korongon 8 szimbólum, 8 betű, 8 számjegy és 8 szín van, valamint korongonként egy kis nyíl. Ha jól van beállítva a korong, a négy nyíl négy koordinátára mutat, amelyek egy szimbólumból, egy betűből, egy számjegyből és egy színből állnak. Most vedd ki a puzzle belső részét, amelynek nincsenek puzzle-bütykei, és tedd oda a korongot.

(Lásd 1. ábra, 14. oldal)

### A korong beállítása

Megoldottál egy rejtvényt, és például a ▲ jött ki megoldásnak. Most állítsd a korong mind a négy szintjét a ▲-re, hogy mind a négy ▲ egy vonalban legyen. Most a puzzle-ön, az úgynevezett megoldáskörben szintén ▲-et keresel. A megoldáskör a korong pereménél van, és ezen minden elem fekete. Itt is a ▲-et keresd. Állítsd be a korongot, ▲-gel beállítva a ▲ irányába a képen úgy, hogy öt ▲ álljon egy vonalban. Most a négy nyíl a korongon négy irányba mutat és elirányítanak a koordinátákhoz. Ezek elvezetnek a hat megoldásdarab egyikéhez. (Lásd 2. ábra, 14. oldal)

### Mely koordinátákra van szükségem?

Hogy meghatározhasd a szimbólumkoordinátákat, a legkülső korong nyilát kell követned, míg nem találsz egy szimbólumot a sugáralakú puzzle-darabon. A második korong nyila a betű koordinátájához vezet el, a harmadik korong nyila azt árulja el, hol van a számjegy-koordináta, a legkisebb korong nyila pedig azt fedi fel, mely irányban van a koordináta a színhez. Azok az elemek, amelyekre itt figyelned kell, mind fehérek. Jegyezd le egy papírra a koordinátákat. Mindig egy szimbólumból, egy betűből, egy számjegyből és egy színből álló négyes kombinációt keresünk. Néha a puzzle-kép nagy körében levő koordináták elemei nincsenek egy vonalban, de mindig a sugáralakú puzzle-darabon belül találhatóak. (Lásd 3. ábra, 15. oldal)

### A koordináta-rendszer

A puzzle szélén egy koordináta-rendszert találsz. Ahhoz, hogy a keresett megoldás puzzle-darabhoz juss, a szimbólum, betű, számjegy és szín megfelelő kombinációját kell létrehoznod a korong segítségével. Csak amikor mind a négy elem (szimbólum, betű, számjegy és szín) helyes és egy metszéspontot képeznek (két-két elem képez egy függőleges vagy vízszintes vonalat), jársz jó úton! (Lásd 4. ábra, 15. oldal)

**Figyelmeztetés:** A hat megoldásnál a rejtvényekből nem azokról a koordinátákról van szó, amelyek a megoldásdarabhoz vezetnek!

### Végző megoldás-puzzle

Ha megtaláltad mind a hat megoldás puzzle-darabot a korong és a koordináta-rendszer segítségével, akkor ezeket egy új, kis kirakóvá tudod összerakni. Ha ennek a hatdarabos puzzle-nek a képén egy rúna van, mindent jól csináltál. Ellenőrzésképp kinyitható a borítékot és összehasonlíthatod azzal a megoldást. Szívvel gratulálunk! A trilógia egyik részét sikeresen befejezted.

### Megmenekült tehát a mágikus világ?

Ha a trilógia mindhárom epizódját végigfejtetted és három rúnát kaptál megoldásként, akkor a 18 megoldásdarab összerakható egy teljes megoldással, így létrejön a mágikus világ védőfala. Már nincs kéznél a hatdarabos megoldás-puzzle? Nem probléma! Egyszerűen keresd fel a súgóoldalt, kattintsd össze a helyes rúnákat, és máris felragyog a védőfal teljes erejével és varázsával. Visszaadtad a mágikus világ védelmét, és erre nagyon büszke lehetsz!

**A VÉGŐ MEGOLDÁS MEGTALÁLHATÓ A LEZÁRT BORÍTÉKBAN. NE NYISSÁTOK KI ELŐRE!**

1.



2.







239561-A

**Ravensburger**